



ANKARA  
HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

**sanat ve tasarım** DERGİSİ | HAZİRAN 2022 SAYI: 29





G  
S  
F

ANKARA HACI BAYRAM VELİ ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ

**SD** sanat ve tasarım DERGİSİ | HAZİRAN 2022 SAYI:29

Adres: Gölbaşı Yerleşkesi Gölbaşı - ANKARA Tel: (312) 425 76 75 Fax: (312) 425 34 10  
E-posta: sanattasarim2017@gmail.com Web Sitesi: <http://dergipark.gov.tr/sanattasarim/>



**Sahibi**

Prof. Dr. Yusuf Tekin

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Rektörü

**Editör**

Dr. Öğr. Üyesi Serra Erdem

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi

**Ön Okuma ve Düzelti**

Öğr. Gör. Deniz Hepding Hasgüler

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi

**Editör Yardımcıları**

Dr. Öğr. Üyesi Nesli Tuğban Yaban

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi

Dr. Öğr. Üyesi Sevgi Kayaloğlu Kocaispir

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi

**Son Okuma ve Düzelti**

Öğr. Gör. Deniz Hepding Hasgüler

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi

**Yayın Kurulu**

Prof. Dr. Fulya Bayraktar

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi

Prof. Dr. Y. Selçuk Şener

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi

Prof. Dr. Bekir Eskici

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi

Prof. Dr. Bülent Salderay

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi

Prof. Dr. Hakan Pehlivan

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi

Doç. Dr. Mehtap Pazarlıoğlu Bingöl

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi

Dr. Öğr. Üyesi Berna Çağlar Eryurt

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi

**Kapak Tasarımı****ve İç Kapak Fotoğrafı**

Prof. Çiğdem Demir

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi

**İç Sayfa Tasarımı - Uygulama****ve Elektronik Yayın Görevlisi**

Arş. Gör. Selin Nimet Aydın

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi

Güzel Sanatlar Fakültesi

**İletişim**

sanattasarim2017@gmail.com

dergipark.gov.tr/sanattasarim



## Hakem Kurulu

Ord. Prof. Dr. Arif Aziz- Azerbaycan Devlet Medeniyet ve İncesanat Üniversitesi  
(Azerbaycan)

Ord. Prof. Dr. Ömer Eldarov - Azerbaycan Devlet Ressamlık Akademisi  
(Azerbaycan)

Prof. Dr. Güler Akalan- Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Gültekin Akengin - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve  
Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Aysun Altunöz - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar  
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Rahmi Atalay - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ayten Koç Aydın - Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Fulya Bayraktar - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar  
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Levent Bayraktar - Yıldırım Beyazıt Üniversitesi İnsan ve Toplum  
Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Günseli Bayraktutan – Giresun Üniversitesi Tirebolu İletişim Fakültesi  
(Türkiye)

Prof. Dr. Ziya Kenan Bilici - Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi  
(Türkiye)

Prof. Dr. Fatma Cana Bilsel - Ortadoğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi

Prof. Dr. Mustafa Bulat - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ahmet Çaycı – Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler  
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Canan Deliduman - Karatay Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım  
Fakültesi (Türkiye),

Prof. Dr. Ali Demir – İstanbul Teknik Üniversitesi Tekstil Teknolojileri ve Tasarımı  
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Hatice Demirbaş- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Edebiyat  
Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Bekir Eskici- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ali Osman Gündoğan - Muğla Üniversitesi Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Serkan Güneş - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Mehmet Lütfi Hidayetoğlu - Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Hülya İzbölükoğlu - TOBB Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Rahmi Karakuş - Sakarya Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Meltem Katırcı - Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Milay Köktürk - Pamukkale Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Alev Çakmakoglu Kuru - Gazi Üniversitesi Gazi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Aydan Özsoy - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Serdar Öztürk- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Hakan Pehlivan - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Hakan Poyraz - Sakarya Üniversitesi Fen-Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Ayşe Sağsöz – Antalya Bilim Üniversitesi – Güzel Sanatlar ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Bülent Salderay - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Mustafa Sever - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Filiz Şenkal Sezer – Uludağ Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Yaşar Selçuk Şener - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)



Prof. Dr. Adnan Tepecik - Bařkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Candan Dizdar Terwiel - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Abdullah Togay - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Zeynep Uludağ - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. M. Demet Ulusoy - Hacettepe Üniversitesi Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Gülay Usta - İstanbul Kültür Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Selda Kulluk Yerdelen – Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Dr. Meltem Yılmaz- Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Elvan Özkavruk Adanır, İzmir Ekonomi Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Prof. Mustafa Ağatekin- Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Zeliha Akçaoğlu - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Şeniz Aksoy - Gazi Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Prof. Rüchan Şahinoğlu Altınel - Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Canan Atalay - Çanakkale On Sekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Nadire Şule Atılğan - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Kadriye Didem Atış - Sakarya Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Prof. Reşat Başar - İstanbul Aydın Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Hatice Bengisu - Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Kaan Canduran - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Rıdvan Coşkun - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Turhan Çetin - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Elif imen - Balıkesir niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi (Trkiye)

Prof. iğdem Demir - Ankara Hacı Bayram Veli niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi (Trkiye)

Prof. Mmtaz Demirkalp - Hacettepe niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi (Trkiye)

Prof. Emine Yıldız Doyran - Dzce niversitesi Sanat ve Tasarım Fakltesi (Trkiye)

Prof. Refa Emrali - Hacettepe niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi (Trkiye)

Prof. Binnur Eraldemir - ukurova niversitesi Eėitim Fakltesi (Trkiye)

Prof. Hayri Esmir - Anadolu niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi (Trkiye)

Prof. Emre Feypoėlu - Hacettepe niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi (Trkiye)

Prof. Veysel Gnay - İstanbul Aydın niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi (Trkiye)

Prof. Tevfik İnanç İlisulu - Ankara Hacı Bayram Veli niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi (Trkiye)

Prof. Suat Karaaslan - ukurova niversitesi Eėitim Fakltesi (Trkiye)

Prof. Buėru Han Burak Kaptan – Eskişehir niversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakltesi (Trkiye)

Prof. Sibel Kedik - Hacettepe niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi (Trkiye)

Prof. Kaėan Olguntrk - Ankara Hacı Bayram Veli niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi (Trkiye)

Prof. Ferhat zgr - İstanbul Yeditepe niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi (Trkiye)

Prof. Mmtaz Saėlam - Dokuz Eyll niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi (Trkiye)

Prof. Remzi Savař - Niřantařı niversitesi Sanat ve Tasarım Fakltesi (Trkiye)

Prof. Sevil Saygı - Marmara niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi (Trkiye)

Prof. Muna Silav - Ankara Hacı Bayram Veli niversitesi Gzel Sanatlar Fakltesi (Trkiye)

Prof. Aysen Soysaldı - Ankara Hacı Bayram Veli niversitesi Sanat ve Tasarım Fakltesi (Trkiye)

Prof. Rifat Şahiner - Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi  
(Türkiye)

Prof. Özden Pektaş Turgut - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi  
(Türkiye)

Prof. Tevfik Fikret Uçar - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Prof. Pelin Yıldız - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Dilek Akbulut - Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Ali Akın Akyol - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar  
Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Çiğdem Taş Alicenalp - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi  
(Türkiye)

Doç. Dr. Gül Erbay Aslıtürk – Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Turizm  
Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Nihan Canbakal Ataoğlu - Karadeniz Teknik Üniversitesi Mimarlık  
Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Pelin Avşar - Kütahya Dumlupınar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi  
(Türkiye)

Doç. Dr. Fatih Başbuğ - Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Mehtap Pazarlıoğlu Bingöl - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Solmaz Bunulday - Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Fen Edebiyat  
Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Şenay Boduroğlu Çabuk - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi  
Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Çağdaş Emrah Çağlıyan – Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi  
(Türkiye)

Doç. Dr. Alper Çalgüner – Gazi Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Birsen Çeken - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar  
Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Muharrem Çeken - Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi  
(Türkiye)

Doç. Dr. Naile Çevik - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Mustafa Genç - Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Pelin Öztürk Göçmen - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Çağrı Gümüş – Karatay Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Zeliha Kayahan - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Nazan Avcioğlu Kalebek - Gaziantep Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. H. Hale Kozlu – Erciyes Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Ayşe Okvuran - Ankara Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Lale Özgenel - Ortadoğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Pınar Toktaş - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Hatice Tozun- Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Esra Alıçavuşoğlu - Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Fatma Öztürk Dönmez - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Rabia Köse Doğan - Selçuk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Gül Güney - Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Ayşegül Koyuncu Okca - Pamukkale Üniversitesi Denizli Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu (Türkiye)

Doç. Özkal Barış Öztürk - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Naime Didem Öz - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Kurtuluş Özgen - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Feyza Özgündüğü - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Serpil Özker - Işık Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Doç. Serdar Pehlivan - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Dr. Müge Göker Pektaş - Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Tolga Savaş - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Funda Susamoğlu - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. M. Burcu Şen - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Melike Taşçıoğlu - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Banu Bulduk Türkmen - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Nilay Özsavaş Uluçay - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi- Bodrum Denizcilik Meslek Yüksekokulu (Türkiye)

Doç. Nurbiye Uz - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Burçin Ünal - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Doç. Canan Zöngür - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Nalan Okan Akın - Niğde Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Mustafa Akkaya - Trakya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ahmet Albayrak - Düzce Üniversitesi Teknoloji Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Çiğdem Taş Alicenap - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Engin Aslan - Niğde Ömer Halisdemir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Aydın Aşkan - Anadolu Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Hakan Aşkan - Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Zehra Atabey - Trakya Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğretim Üyesi Zeynep Pehlivan Baskın - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Hasan Başkıran - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Gülşah Bayraktar – Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Yarkın Biçer - Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Rüstem Bozer - Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih Coğrafya Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Naz Börekçi - Ortadoğu Teknik Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Tansel Çeber - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Duygu Dinçer -İstanbul Aydın Üniversitesi Eğitim Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Attila Döl - Niğde Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Abdurrahman Eren – Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Elif Varol Ergen - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Zeynep Ertuğrul - Anadolu Üniversitesi Edebiyat Fakültesi  
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Göktuğ Günkaya - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi  
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ali Kayaalp - Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen-  
Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Zafer Kuyrukçu - Konya Teknik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım  
Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Zafer Lehimler- Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi  
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Üftade Muşkara – Kocaeli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi  
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Dicle Öney - Sakarya Üniversitesi Sanat, Tasarım ve Mimarlık  
Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Merve Şıvgın Önsoy - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi  
Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Hüseyin Özçelik - Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi  
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Betül Bilge Özdamar - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar,  
Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Sinan Sayın - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve  
Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Evren Selçuk - Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi  
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Ece Akay Şumnu - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve  
Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğretim Üyesi Banu Erşanlı Taş - Başkent Üniversitesi İletişim Fakültesi  
(Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Şeyda Eraslan Taşpınar - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar  
Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Evrim Tekeli – Hatay Mustafa Kemal Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi İsmail Tetikçi - Uludağ Üniversitesi Eğitim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Halime Türkkan - Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Zerrin Funda Ürük – İstanbul Gelişim Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Seniha Ünay - Düzce Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğretim Üyesi Abdül Halim Varol – Bartın Üniversitesi Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Nesli Tuğban Yaban - Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Önder Yağmur - Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi V. Ertan Yılmaz - Kastamonu Üniversitesi İletişim Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Selçuk Yılmaz - Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Onur Yumurtacı - Anadolu Üniversitesi İletişim Bilimleri Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Bengi Yurtsever - Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi Mimarlık Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi Umut Burcu Tasa Yurtsever – Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi (Türkiye)

Dr. Öğr. Üyesi İlkül Kaya Zenbilci - Yozgat Bozok Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi (Türkiye)

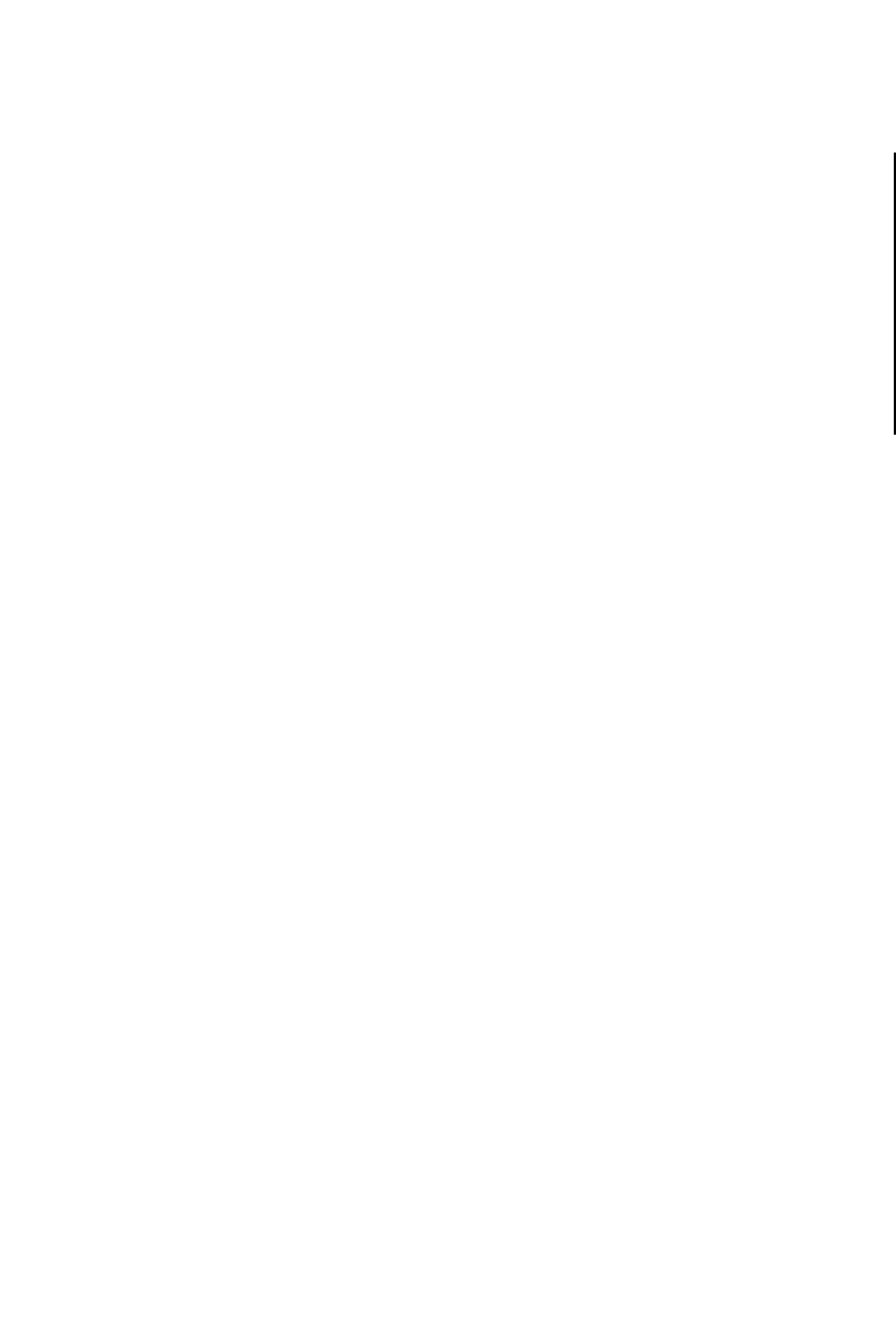
Dr. Öğr. Üyesi Aydın Zor - Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi (Türkiye)







**SID**





## **SD** SANAT VE TASARIM DERGİSİ

### **Adres**

Gölbaşı Yerleşkesi Gölbaşı - ANKARA Tel: (312) 425 76 75

Fax: (312) 425 34 10

E-posta: [sanattasarim2017@gmail.com](mailto:sanattasarim2017@gmail.com)

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

**e-ISSN 2149 - 6595**

Her hakkı saklıdır. Makalelerin hukuki ve etik sorumluluğu yazarlarına aittir.

TÜBİTAK - ULAKBİM Sosyal Bilimler Veri Tabanı (SBVT) tarafından taranmaktadır.

# Yayın İlkeleri

## A) Yazım Kuralları

**1. Yazım Dili:** Dergide yayımlanacak yazının dili Türkçe ve İngilizcedir. Dergi Editörü yayımlanacak yazıların dil bütünlüğünü koruma adına, içeriğinde değişiklik yapmaksızın, her türlü müdahaleyi yapabilir.

**2. Özet:** Makalenin başında 100-150 sözcükten oluşan Türkçe ve İngilizce (Times 9 punto) "Özet" bulunmalıdır. Türkçe makalenin İngilizce başlığı olmalı ve Abstract'ın üstünde gösterilmelidir. Özetlerin altında, konunun özünü doğrudan bağlantılı Türkçe ve İngilizce anahtar sözcükler (en fazla 5 kelime) bulunmalıdır.

**3. Biçim:** Yazılar, en çok 6000 kelime olmak üzere, Microsoft Word programında Times yazı tipi kullanılarak, 12 punto ve 1,5 satır aralığıyla yazılmalıdır.

**4.** Yayınlanması için gönderilecek makalelerde, Sanat ve Tasarım Dergisi'nde daha önce yayınlanmış yazılardan en az ikisine gönderme/atf yapmış olmak gerekir.

## B) Görsel Kullanımı

\* Görsel kelimesi makale içerisinde kullanılan Fotoğraf, Tablo, Şekil ve Çizim benzeri materyallere gönderme yapmaktadır.

**1.** Metinde görsel (fotoğraf, tablo, şekil ve çizim) sayısı en fazla 20 olarak düzenlenmelidir. Görseller, metnin içinde kullanılmasının yanı sıra ayrı dosya halinde de gönderilmelidir. Ayrı gönderilen görseller, metnin içindeki sıra numarasına göre numaralandırılmalıdır.

**2. Görseller,** 120 piksel/cm veya 304 piksel /inch çözünürlükte, tiff formatında ve çok temiz olmalıdır.

**3.** Metinde, görsel kullanılması durumunda, görsel künyesi (bilgi) görselin altında verilmelidir.

Sanat eseri için künye bilgisi aşağıdaki gibi olmalıdır:

**Sanatçı adı, Yapıt adı (italik), tarih, malzeme/teknik, boyut (örneğe bkz.)**

Pablo Picasso, Avignonlu Kızlar, 1907, Tuvalle Yağlıboya, 244 x 234 cm.

## C) Kaynakça

1. **Metin içindeki** göndermeler parantez içinde (soyadı, tarih: sayfa no) şeklinde belirtilmelidir. Örnek: (Turani, 1982: 192). Üç satırdan az doğrudan alıntılar, satır arasında ve tırnak içinde; üç satırdan uzun doğrudan alıntılar ise satırın sağından solundan ikişer santimetre içinde, blok halinde, 9 puntuyla, tek satır aralığıyla tırnaksız verilmelidir.

2. Metin içinde kullanılmak istenen **internet kaynakları** dipnot şeklinde verilmelidir. Bunun dışında dipnot **yalnızca açıklamalar** için kullanılmalıdır.

3. Metin Sonu kaynakçasında görsel kaynaklar ayrı başlık altında verilmelidir.

### **Kaynakça:**

#### **Görsel Kaynaklar:**

4. Makalede kullanılacak olan İnternet Kaynağı, **Toplam Kaynak Listesinin %10'unu** geçmemelidir.

5. Kaynaklar, metnin sonunda, yazarların soyadına göre alfabetik olarak yazılmalıdır. Kaynaklar, bir yazarın birden fazla yayını olması halinde, yayımlanış tarihine göre sıralanmalı; bir yazara ait aynı yılda basılmış yayınlar ise (1980a, 1980b) şeklinde gösterilmelidir.

6. Metin içinde yararlanılan ve belirtilen kaynakların hepsi, metin sonundaki Kaynakçada da yer almalıdır. Metin içinde belirtilmeyen hiçbir kaynak Kaynakçada gösterilemez. Kaynakçada yazar ve eser aşağıdaki gibi gösterilir:

### **Kitap**

Timur, T. (2000). Toplumsal Değişme ve Üniversiteler. Ankara: İmge Kitabevi.

### **Çok Yazarlı Kitap**

Gülesin, M., Güllü, A., Avcı, Ö. ve Akdoğan, G. (2013). CNC Torna ve Frezelerin Programlanması. Türkiye: Asil Yayınevi

### **Çeviri Kitap**

Hollingsworth, R. S. İlköğretimde Öğretim Yöntemleri (çev. S. Gürkan, E. Gökçen ve M. N. Güler) Gazi Üniversitesi Yayınları. No:214.

### **Bir Kurumun Yazarı ve Yayımcısı Olduğu Kitap**

Devlet Planlama Teşkilatı. (2005). Ekonomik ve Sosyal Göstergeler (1950-2004). Ankara: Devlet Planlama Teşkilatı.

### **Bir Editör (veya editörler) Tarafından Hazırlanmış Kitap**

Sayan, F. ve Yıldız, Ş. (Editörler). (2006). Yaşam Boyu Öğrenme. Ankara: Gazi Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü ve Pegem A Yayıncılık.

### **Bilimsel Dergi Makalesi**

Bulut, H. (2001). "Kitle iletişim araçları ve suskunluk sarmalı", Gazi Eğitim Bilimleri Fakültesi Dergisi, 32 (1-2), 1382-1385.

Kahraman R. C., Borman, C., Hanımgil, M., Özler, H., Perçin, D., ve Sergen, L. (1993). "Kroner kalp rahatsızlığının belirlenmesinde rol oynayan faktörler", Sağlık Psikolojisi, 12(2), 76- 80.

### **Yazarı Belli Olmayan Makale**

Anonim.(Kasım 1994). "Çocukların yaşamında oyunun rolü", Eğitim ve Bilim,18 (92), 35-47.

### **Yayımlanmış Tez**

Kirazoğlu, F. (2010). Metal-Yalıtkan-Yarıiletken Yapıların Elektrik Özelliklerinin Frekans ve Sıcaklığa Bağlı İncelenmesi, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.

### **Yayımlanmamış Tez**

Küçükkebe, M. (2008). Batı ve Türk Müziği Üsluplarında Anlam Üretme Aracı Olarak Kemanın Sonolojik Analizi, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, İzmir.

### **Söyleşi / Röportaj / Doğrudan İletişim**

Güllü, A. (2012, 19 Aralık). Ferruh Bozbeyli ile Demokrasi Üzerine Söyleşi. Ferruh Bozbeyli'nin Evi, Ankara.

### **Ansiklopedi veya Sözlük**

Türk Dil Kurumu. (1969). Türkçe Sözlük (Genişletilmiş Baskı). Ankara: TDK



## **Editörler Tarafından Yayına Hazırlanmış Bir Kitapta Makale ya da Bölüm**

Gülmez, M. (2006). "Kesintisiz İnsan Hakları Öğretimi ve Eğitimi". F. Sayılan ve A. Yıldız. (Editörler). Yaşam Boyu Öğrenme. İkinci Baskı. Ankara. Eğitim Bilimleri Enstitüsü ve Pegem A Yayıncılık, s. 84-105. 35

## **Sempozyum Bildiri Metinleri**

### **• Bildiri/Yayımlanmış**

Köklü, N. (1996). "Üniversite öğrencilerinin istatistik kaygı puanlarına etki eden faktörler", A. Yıldız (Ed.).Devlet İstatistik Enstitüsü Araştırma Sempozyumu(ss. 73-84), Ankara.

### **• Yayımlanmamış**

Köklü, N. (Kasım 1996). "Üniversite öğrencilerinin istatistik kaygı puanlarına etki eden faktörler", Devlet İstatistik Enstitüsü Araştırma Sempozyumu, Ankara.

## **İnternet Kaynağı**

### **• Yazarı Belli Olan Makale**

İnternet: Beach, D. (December, 2003). A Problem of Validity in Education Research. Qualitative Inquiry, Vol.9. Web: <http://qix.sagepub.com/cgi/reprint/9/6/859> adresinden 8 Ocak 2007'de alınmıştır.

### **• Yazarı Belli Olmayan**

İnternet: From character to personality. (1999, Dec). APA Monitor, 30 (11). Web: <http://www.apa.org/monitor/dec99/ss9.html> 22 Ağustos 2000'de alınmıştır.



**SID**



# Sunuş

Değerli Okurlarımız,

Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi 2022 Haziran / 29. sayımızı yine birbirinden kıymetli makaleleri ile sizlerle buluşturmanın mutluluğunu yaşıyoruz. Dergimize göstermiş olduğunuz yoğun ilgiden dolayı teşekkür ederiz.

Sizin de bildiğiniz üzere, dergimizde "kör hakemlik sistemi" işletilmektedir. Dergimize gelen makaleler öncelikle dergi yayın kurulu tarafından incelenmekte ve editör kurulu tarafından derginin yayın ilkeleri doğrultusunda değerlendirilmektedir. Bu inceleme ve değerlendirme sonucunda uygun bulunan makaleler, alan uzmanı iki hakeme gönderilmekte, iki hakemden olumlu rapor gelmesi halinde de makale yayımlanmak üzere kabul edilmektedir. Hakemlerin birinden olumsuz rapor gelmesi halinde makale 3. hakeme gönderilmektedir. İki hakemden de olumsuz değerlendirme gelmesi halinde makale reddedilmektedir. Daha önce de belirttiğimiz gibi düzeltme ve yayıma hazırlanma aşamasındaki tüm makaleler Dergipark'tan dergimize geliş, hakem dönüşleri ve düzeltme dosyalarının tarafımıza ulaşma sıralarına göre sıradaki sayıya alınmaktadır. Makale kotamızın dolması ve düzeltme dosyalarını gönderdiğimiz makalelerin zamanında tarafımıza ulaşmaması halinde ise diğer sayılarımız için hazırlanmaktadır. Söz konusu bilgileri siz değerli okurlarımız ve yazarlarımızla tekrar paylaşmakta yarar görüyoruz. Bu hususu dikkatinize sunarken makalelerin yayına hazırlanma sürecinde bizlere destek olan hakemlerimize de teşekkür ederiz.

Dergimiz, sanat, tasarım, resim, heykel, seramik, mimari, sinema, tiyatro, müzik, sanat tarihi, sanat felsefesi, sanat sosyolojisi gibi sanat ve tasarımın bütün alanlarında genişleyen akademik çalışmaların takip edilebileceği seçkin bir yayın olarak okuyucusu ile buluşmaya devam etmektedir. Bu yolda bizleri yalnız bırakmayan yazarlarımız, hakemlerimiz, okurlarımız ve tüm dergi ekibine teşekkürü bir borç biliriz, diğer sayılarımızda görüşmek üzere saygı ve selamlarımızı sunarız.

Dr. Öğretim Üyesi Serra ERDEM  
Editör



- 37 “Afyon Ulu Camii Arkeometrik Analizleri”  
“*Archaeometric Analyses of Afyon Grand Mosque*”  
**Ali Akın Akyol, Yusuf Kağan Kadiođlu, Negin Derakhshan Houreh**
- 67 “Türkiye Sinema Afişleri Üzerine Göstergibilimsel Bir İnceleme: Pelin Esmer Film Afişleri”  
“*A Semiotic Analysis on Turkey Movie Posters: Pelin Esmer’s Movie Poster*”  
**Selin Nimet Aydın, Övünç Ege**
- 97 “Üniversite Web Sitelerinin Tasarımı ve Kullanılabilirlik Açısından İncelenmesi”  
“*Evaluation of University Websites in Terms of Design and Usability*”  
**Zeynep Pehlivan Baskın**
- 117 “Atmosfer Kavramının Ses-Hareket-Mekan Örüntüsünde Müzik Video Klipleri Üzerinden Okunması”  
“*Reading The Concept of Atmosphere on Music Video Clips in The Sound-Motion-Space Pattern*”  
**Kadriye Şehnaz Camcı, Pelin Yıldız**

- 137 “Tasarım Alanında Sanat Eğitimi Sektör Çalışanlarıyla Değerlendirmek”  
*“Evaluating Art Education in the Field of Design with Sector Employees”*  
**Pınar Çınar**
- 153 “Sürdürülebilir Tasarımların Aktivizme Evrilme Sürecinde Fedakârlığın Rolü: Grafik Tasarımda Altürist Yaklaşımlar”  
*“The Role of Sacrifice in the Process of Sustainable Designs Evolving into Activism: Approaches in Graphic Design”*  
**Aylin Güngör**
- 177 “Sanatta Espas-Mekân İlişkisi: Mehmet Kavukcu Örneği”  
*“Place-Space Relationship in Art: Example of Mehmet Kavukcu”*  
**Ahmet Harmancı, Özlem Gürpınar, Ahmet Demir**
- 199 “Acemhöyük Sarıkaya Sarayı Kerpiç Koruma ve Onarımında Nano Kireç ve Yumurta Akı Kullanımı”  
*“The Use Of Nano Lime And Egg Whites For The Conservation And Restoration of Mudbrick at Acemhöyük Sarıkaya Palaces”*  
**Ali Ç. İdil, N.Cansen Kılıççöte**



- 219 “Max Ernst’ün 1921-1936 Yılları Arası Sürrealist Eserlerinde Yapı-Bozum (Çözüm, Söküm) Varlığının Araştırılması”  
“*The Investigation About Existence of Sturucture Settlement and Disassembly on The Surrealist Pieces Max Ernst’s Between 1921-1936*”

**Pınar Kaya**

- 235 “F. Schiller’in Sanat Felsefesinde Oyun, Özgürlük ve Güzellik İlişkisi”  
“*The Relationship Among Play, Freedom and Beauty in F. Schiller’s Philosophy of Art*”

**Faruk Manav**

- 247 “Yeniden İşlevlendirme Kapsamında Tarihi Merinos İstasyonu”  
“*Historical Merinos Station Within The Scope of Re-Functioning*”

**Gizem Büke Öztürk, Bilge Sayıl Onaran, Can Mehmet Hersek**

- 265 “Transmedya Hikaye Anlatılarında Hedef Kitle Etkileşimi: Assassin’s Creed Örneği”  
“*Audience Interaction in Transmedia Stories: The Example of Assassin’s Creed*”

**Behnan Giray Selçuk**

- 291 “Çağdaş Sanat ve Sanat Hamilerinin İlişkinin Müzeler Üzerinden Değerlendirilmesi”  
*“Criticizing The Relationship Between Contemporary Art And Art Patrons Through Museums”*

**Serap Ünal**

- 313 “Tarih Öncesi Zamanların Ruhunda Pişmiş Toprak Sanatı ve Estetik”  
*“Terracotta Art And Aesthetics In The Spirit Of Prehistoric Times”*

**Hayrun Nisa Kuruçay, Emre Kuruçay**

- 339 “Hasankeyf Kızlar (Eyyubi) Camii Koruma ve Kurtarma (Taşıma) Uygulama Çalışmaları”  
*“Hasankeyf Kızlar (Ayyubi) Mosque Conservation And Salvage (Relocation) Application Works”*

**Mesut Yılmaz, Serap Sevgi, Cenk Koparan, Oğuz Çetin**





# Afyon Ulu Cami Arkeometrik Analizleri

Doç. Dr. Ali Akın AKYOL<sup>1</sup>  
 Prof. Dr. Yusuf Kağan KADIOĞLU<sup>2</sup>  
 Negin DERAKHSHAN HOUREH<sup>3</sup>

Makale Geliş Tarihi: 28.02.2021  
 Yayına Kabul Tarihi: 25.10.2021

## Özet

Afyon tarihi kent merkezinde bulunan Ulu Cami'ye ait yapısal ve dekoratif malzemelerden (taş, tuğla, harç ve sıva katı, pigment, metal ve ahşap) oluşan örnekler, çeşitli analitik metotlar kullanılarak arkeometrik yönden incelenmiştir. Caminin inşasında kullanılmış olan taşlar yoğunlukla andezittir. Caminin cephelerinde ve minare kaidesinde kullanılan yapısal nitelikteki taşlar yakın çevre yerel kayaç formasyonunu doğrudan yansıtmaktadır. Cami ve minareden örneklenen tuğlalar özgün nitelik taşmaktadır. Caminin özgün taş/tuğla derz ve moloz dolgu harçları kireç ve kireç/kil karışımı bağlayıcı içeriklerine sahiptir. Caminin özgün sıvaları günümüze malesef ulaşamamıştır. Caminin ahşap unsurları üzerinde yer alan pigment örneklerin renk bileşimlerini başta mangan (Mn), bakır (Cu) ve demir (Fe) olmak üzere gümüş (Ag), kalay (Sn), antimon (Sb), titanyum (Ti), vanadyum (V), neobyum (Nb), molibden (Mo) ve kurşun (Pb) oluşturmaktadır. Ahşap üzerinden örneklenen çivi/mıh örneklerin kimyasal yapısını da %97,26 ve %96,84 oranlarında demir (Fe) oluşturmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Afyon Ulu Cami, Arkeometri, Petrografik Analiz, Mikro-XRF Analizi, Pigment Analizi.

## ARCHAEOLOGICAL ANALYSES OF AFYON GRAND MOSQUE

### Abstract

Samples including structural and decorative materials (stone, brick, mortar and plaster layer, pigment, metal and wood) of the Grand Mosque located in the historical city center of Afyon were analyzed archaeometrically using various analytical methods. The stones used in the construction of the mosque are mostly andesite. Structural stones used on the facades of the mosque and on the base of the minaret directly reflect the local rock formation in the immediate vicinity. The bricks sampled from the mosque and minaret are original. The original stone/brick joint and rubble filling mortars of the mosque have lime and lime/clay mixed binder contents. The original plasters of the mosque, unfortunately, have not survived today. The compositions of the pigment samples on the wooden elements of the mosque are mainly manganese (Mn), copper (Cu) and iron (Fe), silver (Ag), tin (Sn), antimony (Sb), titanium (Ti), vanadium (V), neobium (Nb), molybdenum (Mo) and lead (Pb). The chemical structure of nails sampled from wood is composed of iron (Fe) at the rates of 97.26% and 96.84%.

**Keywords:** Afyon Grand Mosque, Archaeometry, Petrographic Analysis, Micro-XRF Analysis, Pigment Analysis.

<sup>1</sup> Doç. Dr. Ali Akın Akyol, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü. E-posta: ali.akyol@hvb.edu.tr. ORCID: 0000-0002-4174-575X.

<sup>2</sup> Prof. Dr. Yusuf Kağan Kadioğlu, Ankara Üniversitesi Mühendislik Fakültesi, Jeoloji Mühendisliği Bölümü. E-posta: kadi@ankara.edu.tr. ORCID: 0000-0002-7894-2220.

<sup>3</sup> Negin Derakhshan Horeh, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Kültür Varlıklarını Koruma Ana Bilim Dalı Doktora Öğrencisi. E-posta: negin.derakhshan@hvb.edu.tr. ORCID: 0000-0001-8131-3049.

## GİRİŞ

Afyon Ulu Cami, Afyonkarahisar'ın tarihi şehir merkezinde, eski bir yerleşim yeri olan Camii Kebir Mahallesi'nde bulunmaktadır. 19. yüzyıla değin Hocabey Cami olarak anılan Afyon Ulu Cami, H. 671-676 (M. 1272-77) yılları arasında Sahipata Fahreddin Ali'nin oğlu Nasraddin Hasan tarafından yaptırılmıştır. Doğu kapısındaki kitabeye göre 1341 yılında Mugiseddin Emir İsa bin Muzafferüddin tarafından onarılmış olan Afyon Ulu Cami, kibleye dikey dokuz neften oluşmakta ve 40 ahşap direk taşınmaktadır. Bu direkler silindirik formlu olup mukarnaslı ahşap başlıkları vardır ve altta mermer kaidelere oturmuştur. Moloz taş malzeme ile inşa edilmiş olan yapı enine dikdörtgen plan şemasına sahip, kırma çatılıdır. 30,45x39,45 m dış ölçülerine sahip olan caminin kubbesi kurşun ile örtülüdür. Caminin çatısı 1983 yılında yenilenmiştir. Afyon Ulu Camisi'nin son cemaat mekânı bulunmamaktadır. Caminin kuzey duvarı boyunca devam eden kadınlar mahfeli bulunmaktadır. Yapının kuzey, doğu ve batı yönlerinde olmak üzere üç girişi vardır. Caminin minaresi kuzey-batıda bulunmakta olup kaide kısmı kesme taş, çatı bitimine kadar beşgen formda bir sıra kesme taş üç sıra tuğla olarak devam etmektedir. Gövde ise tuğla örgü olup aralarda yeşil sırlı tuğladan baklava motifleri bulunmaktadır. Çeşitli kaynaklarda yapının Yıldırım Beyazıt Dönemi'nde onarım geçirdiği ve minarenin bu döneme ait olduğu belirtilmektedir. Kaidenin bir kısmının kare planlı, bir kısmının çok planlı oluşu, kaidenin alt kısmının kesme taş, üst kısmının taş ve tuğla almaşık sistemde olması bu düşünceyi desteklemektedir. Afyon Ulu Camisi'nde ahşap sütun başlıkları, taşıyıcı kirişler ve ahşap kaplama tahtaları üzerinde bitkisel ve geometrik motiflerden meydana gelen kalem işi süslemelerin olduğu bilinmektedir, ancak yapının gördüğü her onarımda bunların bir kısmı zarar görmüştür. Buna rağmen, camide boyalı nakışlarla bezeli iki yüzün üzerinde ahşap levha olduğu gibi bazı konsol ve sütun başlıklarındaki süslemeler günümüze kadar ulaşabilmiştir. Harimdeki bazı kirişlerde, sütun başlıklarında, giriş aralarındaki levhalarda ve bir lambri üzerinde bitkisel süslemeler bulunmaktadır (Karakuş, 2021: 133-138). Bu özellikleri ile UNESCO Dünya Kültür Mirası Listesi'ne aday olan Ulu Cami, mimarisi ve dekoratif özellikleri ile sanat tarihi açısından ele alınmasına rağmen yapısal malzemeleri bütüncül bir şekilde arkeometrik yönden daha önce incelenmemiştir. Bu çalışmada caminin yapısal unsurları ve malzeme özellikleri bir proje kapsamında ele alınarak belgelenmiş ve değerlendirilmiştir.

Bu amaçla Afyon Ulu Cami'de gerçekleştirilen yapısal malzeme incelemeleri, belgeleme ve örneklemelerin sonucunda elde edilen yapısal ve dekoratif (taş, tuğla, harç, sıva, pigment ve metal) örnekler üzerinde

gerçekleştirilen arkeometrik çalışmaların sonuçları ve değerlendirmeleri bu makalenin konusunu oluşturmaktadır.

## ARKEOMETRİK YÖNTEM VE ANALİZLER

Afyon Ulu Cami'ye (Şekil 1) ait yapısal malzemelerden (taş, tuğla, harç, sıva, pigment ve metal) oluşan örnekler önce görsel olarak değerlendirilmiş, fotoğraflanarak belgelenmiş, gruplandırılmış ve analiz edilmek üzere kodlanmıştır (Tablo 1,2).

Fiziksel özellikler, yapı malzemelerinin (özellikle taşların) belirlenmiş standart sınırlar içinde tanımlanabilen özelliklerinin teknik yönden ifadesidir. Malzemelerin dayanımlarının belirlenmesi için temel fiziksel testler (birim hacim ağırlığı, su emme kapasitesi ve gözeneklilik) uygulanmıştır (RILEM, 1980) (Tablo 3a,3b).

Farklı yapı malzemelerinin içeriğinde doğal olarak bulunan veya suda çözünerek sonradan malzemelerin yüzeyine veya gözeneklerine kılcal etki sonucu su ile taşınan tuzlar, malzemenin hem kendi bünyesinde, hem de ilişkide buldukları diğer malzemelerin yapılarında gerçekleşebilecek kimyasal değişimler hakkında bilgi vermektedir. Tarihi yapıya ait taş, tuğla ve toprak örneklerin bünyesinde bulunan suda çözünen tuz miktarı (toplam) ve türleri ile pH değerleri belirlenmiştir (Tablo 4a,4b). Analiz için hazırlanan örneklerin toplam tuz içerikleri Neukum Seri 3001 marka pH-sıcaklık-iletkenlik ölçer ile kaydedilmiş, sonuçlar ilgili eşitlikler kullanılarak toplam tuz miktarlarına ağırlıkça yüzde olarak (%<sup>w/w</sup>) ulaşılmıştır (Black, Evans, Ensminger, White, Clark, 1965; Brady ve Weil, 2004; Means ve Parcher, 1963).

Standart spot tuz testleri, alanda örneklemeler sırasında veya laboratuvar ortamında analizler öncesinde uygulanan ön testler veya süreçsel anyon/kasyon testleridir. Suda çözünerek malzemeye taşınan bu tuzlar; sodyum, potasyum ve magnezyum tuzları olan sülfat, fosfat, nitrat, nitrit, klorür ve karbonat vb. gibi gruplardır (Feigl, 1966). Taş, tuğla ve toprak örneklerde tuz (kation/anyon) türünün belirlenmesi için spot tuz testleri uygulanmış, örneklerin pH dağılımları belirlenmiştir (Tablo 4a,4b). Anyon analizlerinde; standart Merck nitrit (NO<sub>2</sub><sup>-</sup>; 108025), Merck nitrat (NO<sub>3</sub><sup>-</sup>; 111170), Merck sülfat (SO<sub>4</sub><sup>2-</sup>; 114789), Merck fosfat (PO<sub>4</sub><sup>3-</sup>; kod: 114846), Merck klorür (Cl<sup>-</sup>; kod: 110079) ve Merck toplam sertlik (CO<sub>3</sub><sup>2-</sup>; kod: 110025) test kitleri kullanılmıştır.

Afyon Ulu Cami'den örneklenen harç ve sıva katı örneklerinin agrega ve bağlayıcı oranlarının belirlenmesi için öncelikle kuru tartıma alınan örnek daha sonra bağlayıcı (toplam karbonat içerik;  $\text{CO}_3^{2-}$ ) içeriklerinden arındırılmak üzere seyreltik asitle (%5'lik HCl) muamele edilmiştir. Süzme, yıkama ve kurutma işlemleri ile (Şekil 4a-4c) kireç ve tüm karbonat içeriklerinden (bağlayıcısından) ayrılan ve agrega kısmı elde edilen harç ve sıva örnekler, oda sıcaklığında kurutulduktan sonra tekrar tartıma alınarak ağırlıkça toplam bağlayıcı ve agrega (% w/w) miktarına ulaşılmıştır (Tablo 5a ve Şekil 5a). Örneklerin karbonat içerikli olmayan agregalarına 63-1000  $\mu\text{m}$  arasındaki eleklerle sistematik eleme işlemi (TSE, 2012) uygulanarak agrega tanecik dağılımları (granülometrik analiz) belirlenmiştir (Tablo 5a,5b ve Şekil 5b,6).

Afyon Ulu Cami'ye ait yapısal örneklerin (taş, tuğla, harç, sıva ve toprak) ince kesitleri hazırlanmış ve optik mikroskopta incelenmiştir. İnce kesitler, örneklerde dıştan içe doğru tüm tabakaları gösterecek şekilde taş ve tuğla örnekleri için doğrudan, harç, sıva ve toprak örneklerde ise sertleştirme yapılar hazırlanmıştır (Kerr 1977; Rapp, 2002). İncelemelerde LEICA Research Polarizan DMLP Model alt ve üstten aydınlatmalı optik mikroskop kullanılmıştır. Fotoğraflamalar mikroskoba bağlı Leica DFC280 dijital kamerayla, değerlendirmeler de Leica Qwin Digital Imaging Programı kullanılarak yapılmıştır. Agregayı oluşturan kayaç ve mineraller Point Counting Programı ile tanımlanmışlardır (Tablo 6a-6e ve Şekil 7a,7b).

Afyon Ulu Cami'ye ait tuğla, toprak, harç ve sıva örneklerin kimyasal bileşimi X-Işınları Floresan Analizi Yöntemi (PED-XRF) kullanılarak oldukça detaylı bir şekilde belirlenmiştir (Shackley, 2011) (Tablo 7a-7b). Analiz için seçilen örnekler agat havanda toz haline getirildikten sonra 32 mm'lik diskler oluşturulmuş her bir disk XRF analizinde kullanılan bir kimyasal ile (wacks) karıştırılarak aletin örnek bölgesine yerleştirilmiş ve analizi yapılmıştır. Bu çalışmada, X-LAB 2000 model PED-XRF (Polarized Energy Dispersive-XRF) spektrometresi kullanılmıştır. X-Lab 2000 PED-XRF spektrometresi atom numarası 11 olan sodyumdan (Na), 92 olan uranyuma (U) kadar olan elementleri analiz edebilme özelliğine sahiptir. Cihazın duyarlık gözlenebilme sınırı, ağır elementlerde 0,5 ppm ve hafif elementlerde ise 10 ppm kadardır. Analizde temel ve iz ya da eser elementler oksit yüzdeleri (%) halinde, iz elementler ise milyonda bir (ppm) derişimle verilmiştir. Analizde USGS (Birleşik Devletler Jeolojik Araştırma) standartları ve referans olarak GEOL, GBW-7109, ve GBW-7309 kullanılmıştır.



Harç ve sıva örneklerin bağlayıcı kategorisi (hidroliklik özelliği) ve dayanım özellikleri, örneklerin kimyasal bileşim özellikleri ile elde edilen Cementation Index (CI) verileri yardımı ile değerlendirilmiştir (Boynton, 1980) (Tablo 8).

Pigment örneklerin renkleri de kromametrik (renk tanımlama) analiz ile belgelenmiştir (Tablo 9). Renk analizleri, standart CIE L\*a\*b\* (Commission Internationale de L'Eclairage) renk sistemi kullanılarak yapılmıştır. (L) değeri rengin açıklık değerini, (+a) değeri renkteki kırmızı yoğunluğunu, (-a) değeri rengin yeşil yoğunluğunu, (+b) değeri rengin sarı yoğunluğunu ve (-b) değeri de rengin mavi yoğunluğunu temsil etmektedir (Ohno, 2007).

Afyon Ulu Cami ahşap yüzeyleri üzerinden oldukça küçük boyutlarda (2-4 mm) örneklenebilen pigment ve metal (çivi/mıh) örneklerin kimyasal bileşimlerini belirlemek için bu konuda tahribatsız analiz imkanı sağlayan Mikro-XRF analizi tercih edilmiştir (Tablo 10a,10b). Analizlerde SPECTRO marka MIDEX-M model Mikro-XRF cihazı kullanılmıştır. Oldukça hızlı ve nicel değerler üzerinden örnekleri değerlendirmeyi sağlayan bu cihaz, taşınabilir benzerlerinden daha hassas analiz yapma imkanı vermektedir.

## **ANALİZ SONUÇLARI VE DEĞERLENDİRMELER**

Tarih içinde çeşitli dönemlerde geçirdiği değişiklikler ve uğradığı tahribat ile Afyon Ulu Cami'nin korunmasına yönelik arkeometrik yapı malzeme analizleri, alanda gerçekleştirilen örnekleme çalışmaları sonrasında başlatılmıştır (Tablo 1,2 ve Şekil 2,3).

Afyon Ulu Cami yapısal ve dekoratif malzemelerinin arkeometrik incelemeleri; duvar örgülerin ana yapı malzemesini oluşturan taşların, minare duvar örgü ve merdivenleri ile pencere kemerleri ve derz dolgularından örneklenen tuğlaların, taş/tuğla arası derz harçlarının, cami harimi taş yüzeylerin üzerini kaplayan sıvaların, cami ahşap sütun, yastık ve panelleri ile üzerlerinde bezemelerde kullanılan pigmentlerin, ahşap sütuna çakılı çivi (mıh) örneklerin analizlerini içermektedir. Çalışmaya konu olan yapısal ve dekoratif malzeme örnekleri; alanda ve laboratuvar ortamında görsel olarak değerlendirilmiş, malzeme türlerine göre gruplandırılmış, fotoğraflanarak belgelenmiş ve kodlanmıştır (Tablo 1,2 ve Şekil 2a,2b).

### **Taş Örnekler**

Afyon Ulu Cami ve minaresinin kaidesinin duvar örgülerini oluşturan

(yapısal) taşlar yoğunlukla andezit taş türüne sahiptir. Ayrıca kireç ve tuf gibi başka türde taşlar da örneklenmiştir. Temel fiziksel testlerin uygulandığı andezit örneklerin doygun/kuru birim hacim ağırlıkları sırasıyla 2,46-2,70 g/cm<sup>3</sup> (ort. 2,57 g/cm<sup>3</sup>) / 2,32-2,65 g/cm<sup>3</sup> (ort. 2,42 g/cm<sup>3</sup>) arasında, toplam su emme kapasiteleri %0,81-4,56 (ort. %2,43) arasında ve toplam gözenekliliklerinin de %2,14-10,38 (ort. %5,76) arasındaki değerlerdedir (Tablo 3a). Yapısal özellikleri ile düşük yoğunluklu ve yüksek gözenekli yapıya sahip olan taşlar daha düşük dayanım verileri sunmaktadır (Kadioğlu, 2001). Nispeten düşük gözenekli yapıdaki andezit örnekler düşük (AUC-T4 gibi) ve ortalama (AUC-T11 gibi) düzeyde dayanım verileri sunmaktadır. Örnekler içinde AUC-T7 örneği en yüksek fiziksel dayanım verilerine sahiptir (Tablo 3a).

Taş örneklerin suda çözünen toplam tuz miktarları, içerdiği tuz (anyon) türleri ile pH değerleri belirlenmiştir. Taş hammadde özelliklerinden bağımsız olarak örneklerin pH değerleri zayıf bazik ortam şartlarını yansıtır şekilde 8,03-8,59 (ort. 8,25) arasındaki değerlerdedir (Tablo 4a). Aynı örneklerin içerdiği toplam tuz miktarları da %0,55-2,81 (ort. %1,31) arasında değişim göstermektedir (Tablo 4a). Düşük gözenekli yapıdaki andezit örneklerin yüksek oranlarda tuzlanmaya uğradığı anlaşılmaktadır.

Taş örnekler içerdikleri tuz türleri açısından değerlendirildiğinde; örneklerin düşük miktarda klorür (3 ve 6 mg/L), nitrat (AUC-T2 örneğine 10 mg/L) ve sülfat (20 mg/L) ile ortalama/yüksek miktarlarda fosfat (0,20, 0,40 ve 1,00 mg/L), nitrit (0,10 ve 0,25 mg/L) ve karbonat (112, 192 ve 400 mg/L) türü tuzlanmalar içerdikleri belirlenmiştir (Tablo 4a). Kaynağını çevresel ve yapısal nedenlerden (eksoz gazlarına ait nitrit/nitrat, kuş dışkıları ve nemli ortamda açığa çıkan vejetasyondan kaynaklanan fosfat ile ayrışan onarım/özgün derz harçlarından kaynaklanan sülfat ve karbonat türü tuzlanmalar) kaynaklanan zayıf bazik ortamda bulunan taşların tuzlanması bünyesel niteliklidir. Bununla beraber taşlardaki tuzlanmalar mevsimsel etkilerle (yağışlı dönemler) artan (kuruma ile yaz aylarındaki kristalizasyon) veya azalan oranda (cephe yağışları ile yıkanan sonbahar/kış aylarında) yıl içinde değişimler gösterebilmektedir.

İnce kesit optik mikroskop analizi ile petrografik yönden incelenen taş örnekler 5 farklı kayaç türünde; bazalt, andezit, traverten, lamprofir ve mermer olarak sınıflandırılmıştır (Tablo 6a ve Şekil 7b). Yapısal nitelik taşıyan bazaltlar da 2 farklı alt türde (olivin ve alkali bazalt) tanımlanmışlardır (Şekil 7b). Bazalt ve andezit örnekler farklı boyutlarda bozulmalar (opasitleşme gibi) göstermektedirler (Tablo 6a). Yapıtaşları olan andezitler yakın çevre formasyonuna ait kayaç grubundandır (Kibici, Dinç,

Uçar, 2012). Cephe duvarlarında kullanılmış ve örneklenen mermerler ise devşirme özelliği taşıyan daha önceki dönemlere (antik dönemlere) ait taşlar olarak Afyon çevresindeki mermer yataklarından temin edilmiş olabilir. Mermerlerin köken analizi ise daha uzun erimli akademik bir başka çalışmanın konusunu oluşturmaktadır.

## Tuğla Örnekler

Afyon Ulu Cami duvar örgü dolgularını ve pencere kemerleri ile minare duvar örgüsünü oluşturan tuğla örneklerine fiziksel testler uygulanmıştır. Tuğla örneklerin fiziksel test verileri değerlendirildiğinde, doygun/kuru birim hacim ağırlıkları sırasıyla 2,20-2,33 g/cm<sup>3</sup> (ort. 2,30 g/cm<sup>3</sup>) / 1,46-1,67 g/cm<sup>3</sup> (ort. 1,57 g/cm<sup>3</sup>) arasındaki, toplam su emme kapasiteleri %17,18-23,00 (ort. %20,29) arasındaki ve toplam gözeneklilikleri de %28,61-33,64 (ort. %31,71) arasındaki değerlerdedir (Tablo 3a). Tuğla örnekler düşük değerlerde birim hacim ağırlığı (1,80 g/cm<sup>3</sup>'ün altında BHA ile) ve gözeneklilik (%30'un üzerinde gözeneklilikleri ile) verileriyle düşük düzeyde dayanıma sahiptirler (Tablo 3a) (Özışık, 2000). Örnek seti içinde minare merdiveninden örneklenen AUC-B4 örneği dayanımı en yüksek tuğla örnektir.

Tuğla örneklerin tuz içeriğini klorür (3 mg/L) ve sülfat (20 mg/L) ile nitrit (0,10 ve 0,25 mg/L) ve karbonat (112 ve 192 mg/L) türlerinde tuzlar oluşturmaktadır (Tablo 4a). Bazik ortamdaki örneklerin pH'ları 8,33-8,60 (ort. 8,52) arasında, toplam tuz içerikleri de %0,58-3,30 (ort. %1,91) arasında değişim göstermektedir (Tablo 4a). Örneklerde nitrat ve fosfat türü tuzlanmalar belirlenmemiştir (Tablo 4a). Tuğla örnekler farklı oranlarda tuzlanmalar içermektedir. Gözenekli yapıdaki tuğlalar nemli ortam şartlarında tuzlanmanın tahripkar etkisini taşlara oranla daha yüksek oranda taşıyan yapısal malzemelerdir.

Tuğla örneklerin petrografik özellikleri ince kesit optik mikroskop analizi ile belirlenmiştir. Örnekler 3 farklı grup altında sınıflandırılmıştır (Tablo 6c). Örneklerin boşluklu yapısı (gözenekliliği), karbonat içeriği ve kil yapısı göz önüne alınarak 800-900°C arasında pişirim uygulanarak üretilmiştir (Tablo 6c ve Şekil 7a). Örneklerin matriks boşluk oranı %8-18 arasındaki değerlerdedir (Tablo 6c). Örneklerin agrega içeriğini iri (>1,0 mm) ve orta (0,5-1,0 mm) boyutta agregalar oluşturmaktadır (Şekil 7a). Tuğlaların agrega içeriği (%35-45 arasında MTA) heterojen dağılımlı, kırıklı/köşeli yapıdadır (Şekil 7a). Örneklerin kayaç kökenlerini andezit, andezitik bazalt ve alkali bazalt türü kayaçların ayrışmasını yansıtan agregaların oluşturduğu anlaşılmıştır (Tablo 6c ve Şekil 7a).

Tuğla örneklerden AUC-B1, AUC- B2 ve AUC-B3 örneklerinin kimyasal bileşimi PED-XRF analizi ile belirlenmiştir. Örneklerin kimyasal içeriğini azalan oranda  $\text{SiO}_2$  (ort. %58,13),  $\text{Al}_2\text{O}_3$  (ort. %13,35),  $\text{CaO}$  (ort. %10,70),  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  (ort. %5,33), LOI (toplam karbonat; ort. %4,10),  $\text{K}_2\text{O}$  (ort. %3,06) ve  $\text{MgO}$  (ort. %1,83) oluşturmaktadır (Tablo 7a). Tuğla örneklerden güney cephe pencere üzeri kemerden örneklenen AUC-B2 örneği diğer tuğla örneklerden farklı olarak daha yüksek oranda sülfat (çimento içerikli derz harcından kaynaklanan) ve  $\text{CaO}$  (derz harcının ayrışması ile tuğlaya taşınan) içeriğe sahiptir (Tablo 7a). Tuğla örneklerin dayanım özellikleri PED-XRF analizi ile belirlenen kimyasal içerikleri ile birlikte değerlendirildiğinde; dayanımı yüksek örnekler için yapılarında %30'un üzerindeki oranda  $\text{SiO}_2$ , %10'dan düşük oranda  $\text{CaO}$  ve %8'in altındaki oranda  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  içermelidir (Özışık, 2000). İncelenen tuğla örneklerin  $\text{SiO}_2$  ve  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  içerikleri anılan oranlarla uyumlu,  $\text{CaO}$  içerikleri ise anılan orana yakındır (Tablo 7a). Buradan hareketle tuğla örneklerin dayanımlarının ortalama/yüksek kalitede bir üretimi yansıtır nitelikte olduğunu söylemek mümkündür.

## Harç ve Sıva Örnekler

Afyon Ulu Cami ve minaresinin duvar örgülerini oluşturan taş ve tuğlaların derzlerine ait harçlar ile cami harim duvarlarını örten onarım sıvalarının asidik agrega/bağlayıcı analizi ile toplam bağlayıcı/agrega oranları belirlenmiştir. Harç örneklerin toplam agrega (karbonat içermeyen) içerikleri %6,95-88,70 (ort. %65,82) arasındaki değerlerde, sıva örneklerin ise %69,19 ve %85,93 (ort. %77,56) değerlerindedir (Tablo 5a ve Şekil 5a). Sadece toplam agrega/bağlayıcı oranları açısından yapılacak bir değerlendirme ile özgün/onarım niteliği taşıyan harç ve sıva örneklerin yüksek oranlarda toplam agrega içeriklerinin bulunduğu belirlenmiştir (Tablo 5a). Harç ve sıva örneklerin toplam agrega oranları en genel anlamda geleneksel/standart uygulamalarda görülen 2:1 (agrega:bağlayıcı) karışım oranıyla uyum göstermektedir. Analiz uygulanan harçlar sıvalarla benzer agrega/bağlayıcı içeriklerine sahiptirler. Bunun nedeni örneklerin hammadde içerikleri ile ilgili olmalıdır.

Afyon Ulu Cami taş ve tuğlalarının derzlerinden örneklenerek agrega/bağlayıcı analizine tabi tutulan harçlar ile sıvaların asidik işlem sonrası elde edilen agregaları, sistematik elemelerden geçirilerek granülometrik ayrımları  $<63 \mu\text{m} - 1000 < \mu\text{m}$  elek aralığında 6 farklı bölümlene ile yapılmıştır (Tablo 5a ve Şekil 5b). Harç örneklerde kil/silt ( $<63 \mu\text{m} \text{Ø}$ ) boyutlu agrega oranı %0,97-2,80 (ort. %1,68) arasındaki değerlerde, sıva örneklerin ise %1,42 ve %1,67 (ort. %1,55) değerlerindedir (Tablo

5a). Harçların çok iri kum boyutlu ( $>1000 \mu\text{m } \emptyset$ ) agrega içerikleri %28,68-62,34 (ort. %48,03) arasındaki değerlerde, sıvaların ise %13,98 ve %26,91 (ort. %20,45) değerlerindedir (Tablo 5a). Analiz edilen örneklerin silt/kum boyutlu agrega içeriğini de toplam kil/silt ve çok iri kum dışındaki agregalar (%100'e tamamlanan oranda) oluşturmaktadır (Şekil 5b). Harç örneklerin ana agrega içeriğini iri/çok iri kum boyutlarındaki ( $500-1000 \mu\text{m}$  ve  $>1000 \mu\text{m } \emptyset$ ), sıva örneklerin ana agrega içeriğini ise ortalama/iri/çok iri kum boyutlarındaki ( $250-1000 \mu\text{m}$  ve  $>1000 \mu\text{m } \emptyset$ ) agregalar oluşturmaktadır (Wentworth, 1922). Harç ve sıva örnekler birlikte değerlendirildiğinde ise, harç ve sıva örneklerin agrega içeriklerinin benzerlik taşıdığı görülmektedir (Tablo 5a,5c ve Şekil 5b).

Afyon Ulu Cami'ye ait harç ve sıva örnekler asidik agrega/bağlayıcı analizinden geçirildikten sonra elde edilen agregaların içeriği ve tanecik türleri binoküler mikroskop altında incelenmiştir. Özgün harç ve sıvaların içeriğine ait agregaların fiziksel yapılarının yoğunlukla yuvarlanmış, iri taneli bir yapı sergilediği anlaşılmıştır (Şekil 6).

Afyon Ulu Cami'ye ait harç ve sıva örnekler ince kesit optik mikroskop analizi ile petrografik yönden detaylı olarak incelenmiştir. Agregabağlayıcı bileşimleri incelenen harç örnekler 3, sıva katı örnekleri de 2 grup altında sınıflandırılmıştır (Tablo 6d,6e ve Şekil 7a,7b). Özgün nitelik taşıyan harç örneklerin (AUC-H3 ve AUC-H6) bağlayıcı içeriğini kireç/kil karışımı bağlayıcılar oluştururken, onarım harç ve sıvalarında ise kireç/kil/çimento karışımı bağlayıcıların oluşturduğu belirlenmiştir (Tablo 6d,6e ve Şekil 7a,7b). Özgün ya da onarım niteliğinden bağımsız olarak harçlarda optik mikroskop analizi ile belirlenen toplam matriks agrega içeriği %25-85 arasındaki değerlerde, sıvalarda ise %75 ve %85 değerlerindedir (Tablo 6d,6e ve Şekil 7a,7b).

Afyon Ulu Cami'ye ait harç ve sıva örneklerin kimyasal bileşimlerine PED-XRF analizi ile ulaşılmıştır (Tablo 7b). Harç örneklerin ana ( $>\%1$ ) element içeriğini azalan oranda CaO (ort. %35,18), LOI (toplam karbonat, ort. %34,88), SiO<sub>2</sub> (ort. %19,43), Al<sub>2</sub>O<sub>3</sub> (ort. %4,63), Fe<sub>2</sub>O<sub>3</sub> (ort. %2,48) ve K<sub>2</sub>O (ort. %1,75) oluşturmaktadır (Tablo 7b). Sıva katı örneklerinin ana ( $>\%1$ ) element içeriğini de azalan oranda CaO (%28,19 ve %45,07), LOI (toplam karbonat, %37,82 ve %40,83), SiO<sub>2</sub> (%9,48 ve %20,97), Al<sub>2</sub>O<sub>3</sub> (%2,06 ve %4,79), Fe<sub>2</sub>O<sub>3</sub> (%0,84 ve %3,93) ve K<sub>2</sub>O (%0,66 ve %1,75) oluşturmaktadır (Tablo 7b). İnce kesit optik mikroskop analizini destekler nitelikte özgün harç örneklerin petrografik yapılarında görülen benzerlikler, örneklerin kimyasal içeriklerinde de izlenebilmektedir. Harç örneklerden AUC-H6 ve AUC-H9 ile AUC-H2 ve AUC-H8 örneklerinin

kimyasal içeriği ana/iz/eser elementler üzerinden değerlendirildiğinde nicel olarak birbirlerine oldukça benzeşmektedir. Sıva katı örnekler ise elementel içerikleriyle birbirinden oldukça farklı kimyasal içeriğe sahiptirler (Tablo 7b).

Harç ve sıva örneklerinin PED-XRF analizi ile elde edilen verileri üzerinden Cementation Index (CI) değerlerine ulaşılmıştır (Tablo 8). Harç ve sıvaların dayanım özellikleri ve kireç türleri hakkında fikir veren bu veriler, örneklerin farklı kireç türlerinde hidrolilik özellikte (ZHK, OHK, HK ve DÇ/Ç) olduğunu göstermiştir. Harç örneklerin CI değerleri 0,45-4,63 (ort. 1,74) arasındaki değerlerde, sıva örneklerin CI değerleri de 0,65 ve 2,32 değerlerindedir (Tablo 8). Harç ve sıva örneklerin CI verileri örneklerin dayanımları hakkında da veriler sağlamaktadır. Ayrıca CI verileri yüksek örneklerin hidrolilik ya da dayanım özellikleri de yüksektir. İncelenen harç (AUC-H8 dışında) ve sıvalar ortalama ve yüksek değerlerde CI verilerine yani yüksek dayanımlara sahiptirler.

### **Toprak Örnek**

Afyon Ulu Cami güney duvar örgü taban seviyesinden taş dolgulardan örneklenen toprak örneğinin içerdiği suda çözünen toplam tuz miktarları ve tuz (anyon) türleri ile pH değerleri spot tuz testleri ve kondaktometrik analizlerle belirlenmiştir. Toprak örneğinin pH değerleri zayıf bazik ortam şartlarını yansıtır şekilde 8,17, toplam tuz içeriği de %3,10 değerindedir (Tablo 4b). Toprak örnek oldukça yüksek oranda suda çözünen toplam tuz içeriğine sahiptir (toprakta >%0,15 yüksek tuzlanmayı işaret etmektedir; Dursun vd., 2008).

Toprak örnek içerdiği tuz türleri açısından değerlendirildiğinde; örneğin düşük miktarda klorür (3 mg/L) ve nitrit (0,10 mg/L) ile ortalama miktarda karbonat (192 mg/L) türlerinde tuzlanmalar içerdiği belirlenmiştir (Tablo 4b). Örnekte nitrat, fosfat ve sülfat türü tuz içeriği belirlenmemiştir. Toprak, bir rezervuar olarak yapısal malzemelere (taş ve tuğlalara) kapiler etki ile içeriğindeki tuzları doğrudan iletebilmektedir. Buradan hareketle taş ve tuğla örneklerde belirlenen yüksek tuz içeriklerinin bir nedenini de caminin üzerinde bulunduğu ya da malzeme ile ilişkili olan toprak rezervuarın oluşturduğu anlaşılmaktadır.

İnce kesit optik mikroskop analizi ile petrografik yönden incelenen toprak örnek yakın çevre kayaç (andezit) formasyonunu yansıtmaktadır (Tablo 6b ve Şekil 7a) (Bilici vd., 2012). Toprak örneğinin kimyasal yapısı PED-XRF analizi ile belirlenmiştir (Tablo 7a). Toprağın kimyasal bileşimini

azalan oranda  $\text{SiO}_2$  (%60,21),  $\text{CaO}$  (%12,75),  $\text{Al}_2\text{O}_3$  (%11,69),  $\text{Fe}_2\text{O}_3$  (%4,89), LOI (toplam karbonat; %4,21),  $\text{K}_2\text{O}$  (%3,39) ve  $\text{MgO}$  (%1,34) oluşturmaktadır (Tablo 7a).

### **Pigment Örnekler**

Afyon Ulu Cami ahşap sütun, sütun başlıkları, yastık, hatıl ve panelleri üzerinde yer alan kalemişi desenlerin/süslemelerin pigmentleri renkleri kromametrik analiz ile tanımlanmıştır (Tablo 9). Kırmızı, açık/koyu yeşil, sarı, kahverengi ve siyah ile sarı yıldız renklerdeki pigment örneklerinin (L), (a) ve (b) renk kodu değerleri ile renkleri tanımlanmıştır (Tablo 9).

Pigment örneklerin element içerikleri Mikro-XRF analizi ile belirlenmiştir (Tablo 10a). Örneklerin renklerini oluşturan mineraller kullanılan hammadde kaynağını da işaret etmektedirler. Pigmentlerde kırmızı rengin kaynağını demir (Fe), yeşil rengin de bakır (Cu) oluşturmaktadır. Örneklerin renk bileşimlerini başta mangan (Mn), bakır (Cu) ve demir (Fe) olmak üzere gümüş (Ag), kalay (Sn), antimon (Sb), titanyum (Ti), vanadyum (V), neobyum (Nb), molibden (Mo) ve kurşun (Pb) oluşturmaktadır (Tablo 10a). Demir ve bakır genel olarak örneklerde (AUC-P3b, AUC-P4, AUC-P7c ve AUC-P7d) renklendirici özellik taşıyan elementlerdir. Analiz edilen örneklerden kahverengi AUC-P3b pigment örneği diğer örneklerden farklı bir şekilde zengin elementel içeriğe sahiptir. Örneğin renk içeriğini demir ve bakırın yanında mangan da oluşturmaktadır (Tablo 10a). AUC-P3b, AUC-P7c ve AUC-P7d örneklerinin içeriğinde oldukça yüksek oranda (%3,01'den %95,26'ya varan) kurşun (Pb) bulunmaktadır. İncelenen pigmentlerden AUC-P3b, AUC-P7c ve AUC-P7d örneklerinin kimyasal bileşimleri birbirlerine oldukça benzerdir. Örneklerin kimyasal yapılarındaki çok çeşitli element içerikleri ve çağdaş dönemde parlaklığı artırıcı rolleriyle eklenen kurşun ve titanyum gibi elementler pigmentlerin yakın dönem onarımları olabileceğini düşündürmektedir.

### **Metal Örnekler**

Afyon Ulu Cami'de ahşap sütun üzerinden örneklenen çivi (mıh) örneklerinin (AUC-M1 ve AUC-M2) kimyasal bileşimleri noktasal Mikro-XRF analizi ile belirlenmiştir (Tablo 10b). Örneklerin ana yapısını %97,26 ve %96,84 oranlarında demir (Fe) oluşturmaktadır. Bununla beraber AUC-M1 örneğinin kimyasal yapısında belirgin oranlarda titanyum (Ti), kobalt (Co), nikel (Ni), zirkonyum (Zr) ve kurşun (Pb) bulunmaktadır (Tablo 10b). AUC-M2 örneğinde de kobalt (Co), nikel (Ni) ve bakır (Cu)

da belirgin oranda belirlenmiştir (Tablo 10b). Bu örneklerin nispeten benzer kimyasal yapıları ile aynı atölye üretimi olma ihtimalleri yüksektir.

## SONUÇLAR

Afyonkarahisar'ın tarihi kent merkezinde bulunan Ulu Cami'ye ait yapısal ve dekoratif malzemelerden oluşan örnekler (taş, tuğla, harç, sıva, toprak, pigment ve metal), çeşitli analitik metotlar kullanılarak arkeometrik yönden incelenmiş, tanımlanmış, sınıflandırılmış ve malzeme açısından belgelenmiştir. Malzeme analizi çalışmaları ile caminin hem yapısal yönden tanımlanması ve belgelenmesi, hem de restorasyon uygulamalarında seçilecek eşdeğer malzeme seçimi açısından da önemli bir altlık oluşturulması hedeflenmiştir.

Afyon Ulu Cami'nin inşasında kullanılmış olan yapısal taşlar yoğunlukla volkanik kökenli andezittir. Caminin cephelerinde ve minare kaidesinde kullanılan yapısal nitelikteki taşlar yakın çevre yerel kayaç formasyonunu doğrudan yansıtmaktadır. Taş onarımlarında kullanılacak andezitler özgün taşlarla uyumlu kayaç yapısında yerel kayaç formasyonlarından temin edilmelidir. Restorasyon uygulamaları öncesinde ve sırasında kullanılacak taşların onarım için uygun olup olmadıklarının da petrografik yönden incelenmesi gerekmektedir.

Cami ve minareden örneklenen tuğlalar özgün nitelik taşımaktadır. Tuğla onarımları için özgün doku ve yapıda özel üretim tuğlaların kullanımı mümkündür.

Caminin oldukça sınırlı bölgesinden örneklenebilen özgün taş/tuğla derz ve moloz dolgu harçları (AUC-H3 ve AUC-H6) kireç ve kireç/kil karışımı bağlayıcı içeriklerine sahiptir. Caminin özgün sıvaları yokolmuş, yakın dönem onarımlarından sonra yerini tümüyle çimento içerikli sıvalara bırakmıştır. Onarım uygulamalarında öncelikle özgün harçla uyumlu, doğal kireç içeren harç ve sıvaların tercih edilmesi önerilmektedir. Özgün harçların bağlayıcı içeriğinde belirlenmeyen tuğla kırığı kullanımı, caminin yakın çevresindeki yoğun nemlenmenin etkisini azaltmak için tercihen önerilmektedir. Önerilen kireç harçları, söndürülmüş ve dinlendirilmiş kireçten oluşan (doğal) harçlarıdır. Bu tür harçlar mukavemet açısından orta ve uzun vadede yapılar için daha başarılı dayanım özelliğine sahiptirler. Onarımlarda bu amaç için özel olarak üretilmiş hidrolik kireç kullanımı da mümkündür. Onarım harç ve sıva içeriklerinin hiçbir aşamasında çimento içerikli malzeme kullanılması önerilmemektedir. Onarım aşamasında, önerilen harç ve sıva içeriklerinin özgün malzeme ile uyumlu



olup olmadığının anlaşılması için de öncelikle deneme uygulamalarının yapılması ve izlenmesi gereklidir.

Caminin ahşap unsurları üzerinde yeralan pigment örneklerin renk bileşimlerini başta mangan, bakır ve demir olmak üzere gümüş, kalay, antimon, titanyum, vanadyum, neobyum, molibden ve kurşun oluşturmaktadır. Örneklerin kimyasal yapılarındaki çok çeşitli element içerikleri ve çağdaş dönemde parlaklığı artırıcı rolleriyle eklenen kurşun ve titanyum gibi elementler pigmentlerin yakın dönem onarımları olabileceğini düşündürmektedir.

Çivilerin ana yapısını %97,26 ve %96,84 oranlarında demir (Fe) oluşturmaktadır.

## **TEŞEKKÜR**

Afyon Ulu Cami'nin malzeme açısından belgelenmesi ve araştırılmasına yönelik çalışmalar; T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Vakıflar Genel Müdürlüğü'nün ilgili bölge koruma kurulları sorumluluğunda, "Afyon Ulu Cami Rölöve Restitüsyon Restorasyon ve Çevre Düzenleme Projeleri İş'i" kapsamında müellif firma Odabaşı Mimarlık Restorasyon Ltd. Şti.'nin Gazi Üniversitesi Teknopark, Ankara İleri Teknoloji Yatırımları A.Ş. (AITY)'ne 01.11.2018 tarihinde yaptığı resmi başvuru ile başlatılmıştır. Afyon Ulu Cami'ye ait malzeme grubu; Gazi Üniversitesi, Teknopark, Ankara İleri Teknoloji Yatırımları A.Ş. (AITY) bünyesinde Doç. Dr. Ali Akın AKYOL tarafından yürütülen "Kültürel Mirasın Arkeometrik Yöntemlerle Belgelenmesi ve Araştırılması AR-GE Projesi" kapsamında "Afyon Ulu Cami Yapısal ve Dekoratif Malzeme Analizi" adı altında Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Kültür Varlıklarını Koruma ve Onarım Bölümü, Tarihi Malzeme Araştırma ve Koruma Laboratuvarı (MAKLAB) ile Ankara Üniversitesi Yer Bilimleri Uygulama ve Araştırma Merkezi (YEBİM) Laboratuvarları'nda incelenmiştir. Analizlerin yürütülmesinde desteklerini esirgemeyen Dr. Öğr. Üyesi Kıymet DENİZ (YEBİM) ve proje asistanı Gülşen ALBUZ GEREN (MAKLAB)'e yazarlar teşekkür ederler.

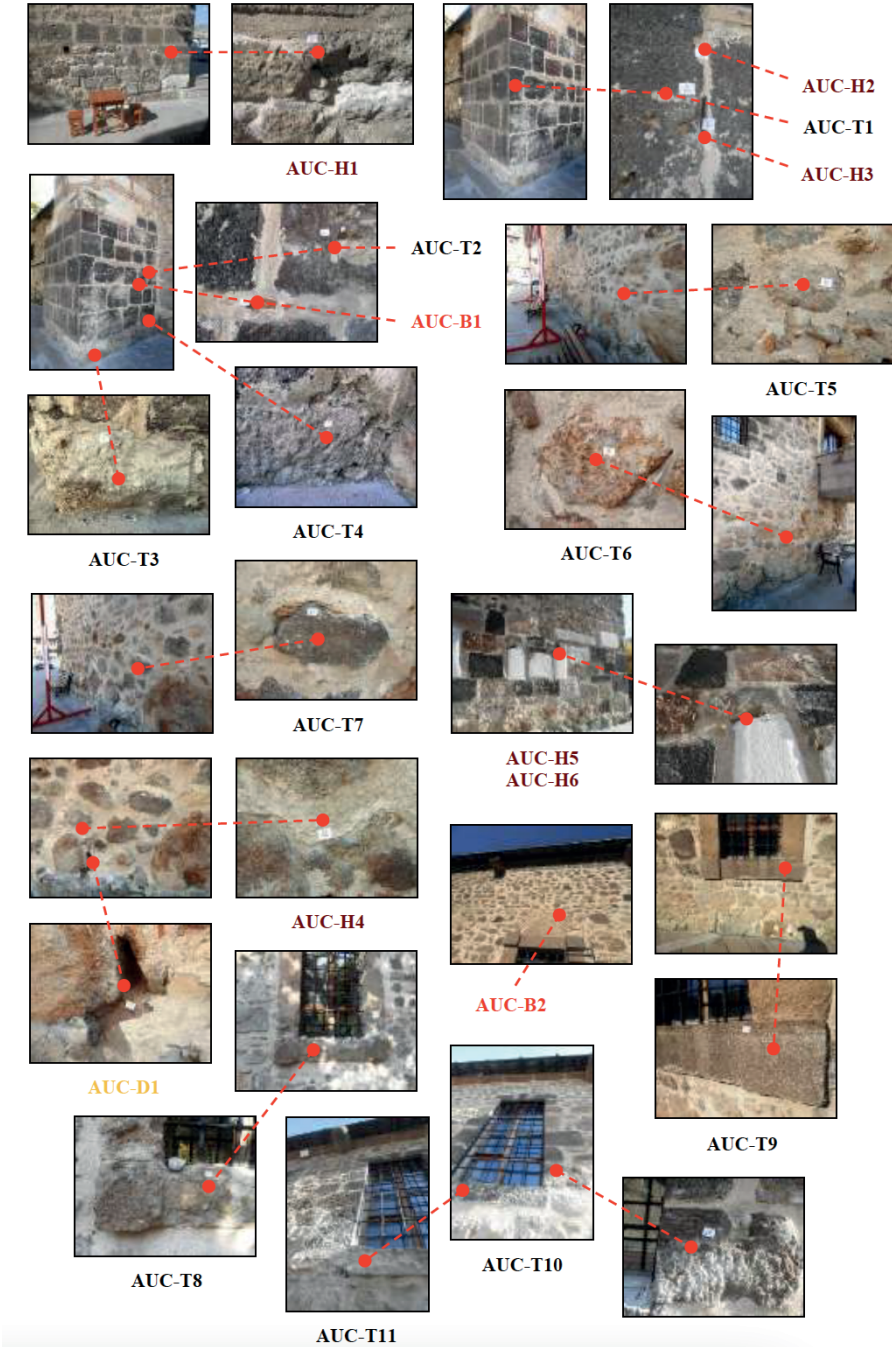
Grup Kodu	Yapısal Malzeme Grubu Açıklamalar	Örnek Sayısı
AUC-T*	Taş Örnekler	13
AUC-B	Tuğla Örnekler	4
AUC-H	Harç Örnekler	9
AUC-S	Sıva/Sıva Katı Örnekleri	2
AUC-D	Toprak Örnek	1
AUC-P	Pigment Örnekler	18
AUC-M	Metal Örnekler	2

(\*) Kodlama Ön Ek : AUC = Afyon Ulu Cami

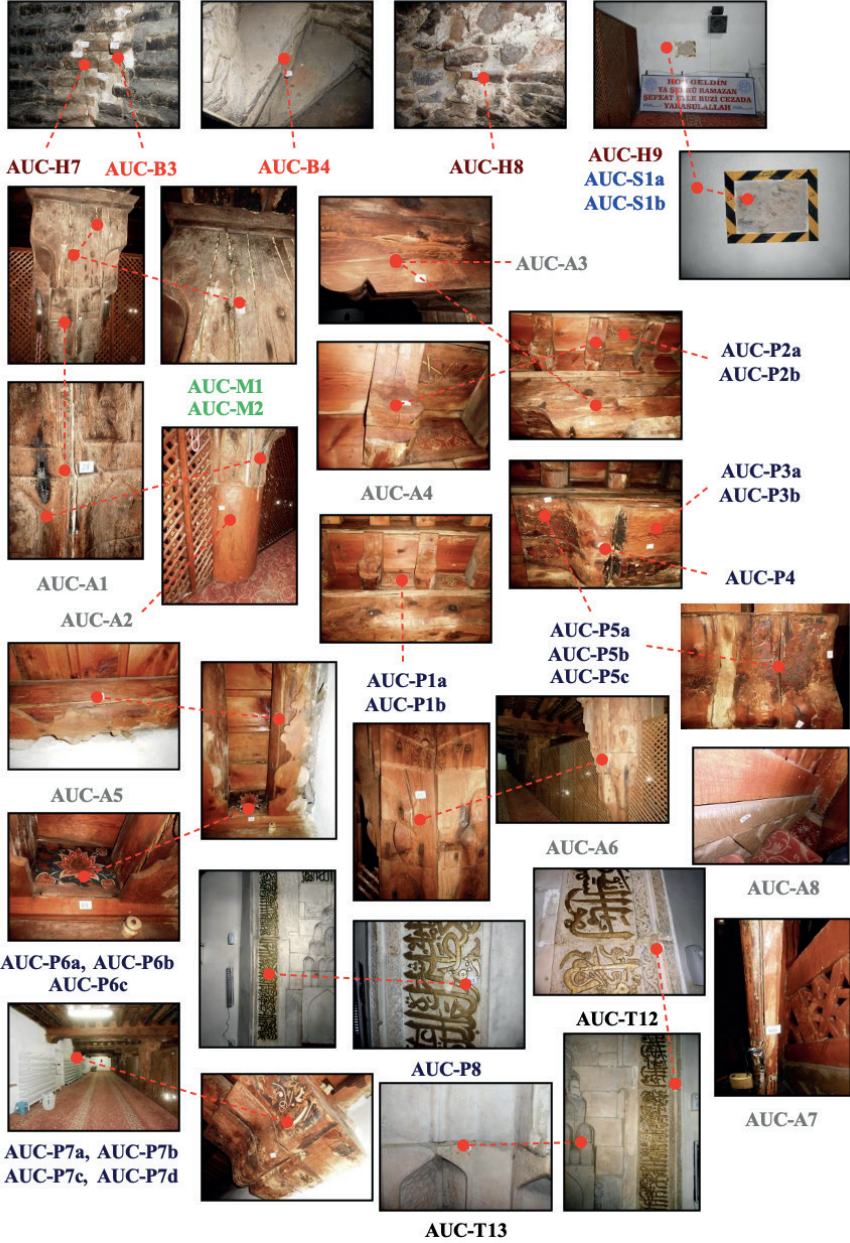
Tablo 1. Afyon Ulu Cami'ye ait yapısal ve dekoratif malzeme grubu



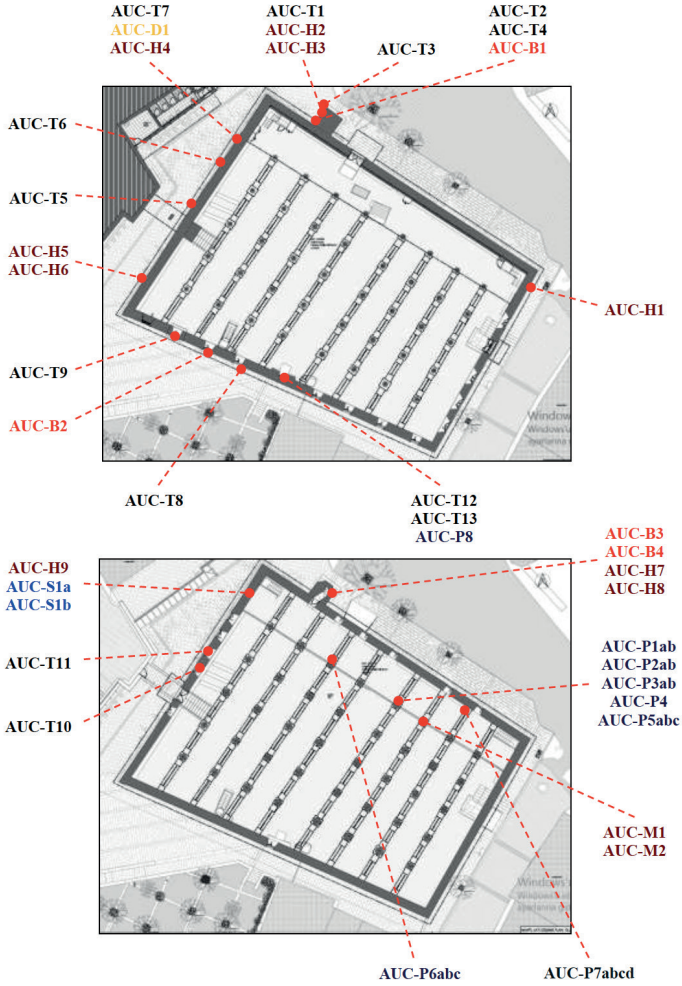
Şekil 1. Afyon Ulu Cami'nin güney batı cephesinden (üstte) ve hariminden görünüm



Şekil 2. Afyon Ulu Cami örneklemeleri (04.11.2018)



Şekil 2. Afyon Ulu Cami örnekleme (04.11.2018)



Şekil 3. Afyon Ulu Cami örneklemeleri (Plan: Odabaşı Mimarlık Restorasyon Ltd. Şti.)

Örnekler	BHA-Doygun (g/cm <sup>3</sup> )	BHA-Kuru (g/cm <sup>3</sup> )	SEK (%)	P (%)	Tür
AUC-T1	2,57	2,46	1,66	4,08	Andezit
AUC-T2	2,47	2,38	1,52	3,62	Andezit
AUC-T3	2,66	2,35	4,84	11,40	Kireçtaşı
AUC-T4	2,54	2,27	4,56	10,38	Andezit
AUC-T5	2,26	2,18	1,58	3,46	Tüf
AUC-T6	2,46	2,32	2,49	5,78	Andezit
AUC-T7	2,70	2,65	0,81	2,14	Andezit
AUC-T9	2,58	2,34	4,06	9,49	Andezit
AUC-T10	2,62	2,42	3,12	7,54	Andezit
AUC-T11	2,63	2,55	1,19	3,05	Andezit
And. Ort.	2,57	2,42	2,43	5,76	And. Ort.

Tablo 3a. Afyon Ulu Cami taş örneklerinde temel fiziksel testler

Örnekler	BHA-Doygun (g/cm <sup>3</sup> )	BHA-Kuru (g/cm <sup>3</sup> )	SEK (%)	P (%)
AUC-B1	2,33	1,60	19,70	31,50
AUC-B2	2,33	1,56	21,28	33,10
AUC-B3	2,20	1,46	23,00	33,64
AUC-B4	2,33	1,67	17,18	28,61
<b>Ortalama</b>	<b>2,30</b>	<b>1,57</b>	<b>20,29</b>	<b>31,71</b>

Tablo 3b. Afyon Ulu Cami tuğla örneklerinde temel fiziksel testler

Örnekler	Nitrit (NO <sub>2</sub> <sup>-</sup> )	Nitrat (NO <sub>3</sub> <sup>-</sup> )	Fosfat (PO <sub>4</sub> <sup>3-</sup> )	Sülfat (SO <sub>4</sub> <sup>2-</sup> )	Klorür (Cl <sup>-</sup> )	Karbonat (CO <sub>3</sub> <sup>2-</sup> )	pH	SS (%)
AUC-T1	0,10*	-*	-*	20*	3*	400*	8,20**	0,55**
AUC-T2	0,25	10	0,20	20	3	400	8,16	2,81
AUC-T3	0,25	-	1,00	20	3	400	8,21	0,60
AUC-T4	0,10	-	0,40	20	3	400	8,03	1,40
AUC-T5	0,25	-	-	20	6	112	8,59	1,16
AUC-T6	0,25	-	-	-	3	112	8,11	0,94
AUC-T7	0,10	-	-	20	3	192	8,29	1,20
AUC-T9	0,10	-	-	-	3	192	8,28	0,75
AUC-T10	0,10	-	-	20	6	112	8,50	1,24
AUC-T11	0,10	-	-	20	6	192	8,14	2,44
<b>Ortalama</b>							<b>8,25</b>	<b>1,31</b>

Tablo 4a. Afyon Ulu Cami taş örneklerinde tuz türü, pH ve toplam tuz (SS) testleri

Örnekler	Nitrit (NO <sub>2</sub> <sup>-</sup> )	Nitrat (NO <sub>3</sub> <sup>-</sup> )	Fosfat (PO <sub>4</sub> <sup>3-</sup> )	Sülfat (SO <sub>4</sub> <sup>2-</sup> )	Klorür (Cl <sup>-</sup> )	Karbonat (CO <sub>3</sub> <sup>2-</sup> )	pH	SS (%)
AUC-B1	0,25*	-*	-*	20*	3*	112*	8,60**	1,16**
AUC-B2	0,10	-	-	-	3	112	8,59	0,58
AUC-B3	0,25	-	-	20	3	192	8,33	3,30
AUC-B4	0,10	-	-	-	3	192	8,54	2,59
<b>AUC-D1</b>	<b>0,10</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>-</b>	<b>3</b>	<b>192</b>	<b>8,17</b>	<b>3,10</b>
<b>Tuğla Ort.</b>							<b>8,52</b>	<b>1,91</b>

(\*) Testlerin Hassasiyeti; (NO<sub>2</sub><sup>-</sup>):0,10 mg/L, (NO<sub>3</sub><sup>-</sup>):10 mg/L, (PO<sub>4</sub><sup>3-</sup>):0,10 mg/L, (SO<sub>4</sub><sup>2-</sup>):20 mg/L, (Cl<sup>-</sup>):3 mg/L, (CO<sub>3</sub><sup>2-</sup>):4 mg/L

(\*\*) 100 mL suda

Tablo 4b. Afyon Ulu Cami tuğla ve toprak örneklerinde tuz türü, pH ve toplam tuz (SS) testleri



(a)



(b)



(c)

Şekil 4. Asidik agrega & bağlayıcı analizi; (a) Asidik işlem (%5 HCl), (b) Süzme / yıkama ve (c) Kurutma işlemleri (MAKLAB)

Örnekler	TB (%)*	TA (%)*	<63 µm	>63 µm	>125 µm	>250 µm	>500 µm	>1000 µm
AUC-H1	32,32	67,68	2,50	1,63	6,09	18,05	37,47	34,26
AUC-H2	48,77	51,23	1,40	2,16	6,96	25,18	35,62	28,68
AUC-H3	93,05	6,95	1,69	2,00	8,60	20,00	22,07	45,63
AUC-H4	23,00	77,00	1,07	1,80	6,43	18,54	36,24	35,93
AUC-H5	11,30	88,70	1,06	1,74	4,10	12,41	22,33	58,36
AUC-H6	15,94	84,06	2,80	3,83	7,01	9,97	14,05	62,34
AUC-H7	34,44	65,56	1,63	2,63	7,22	13,87	21,17	53,48
AUC-H8	33,96	66,04	1,99	2,75	7,24	13,53	20,00	54,50
AUC-H9	14,87	85,13	0,97	1,11	4,15	15,44	19,24	59,10
AUC-S1a	30,81	69,19	1,42	2,04	7,78	22,54	39,31	26,91
AUC-S1b	14,07	85,93	1,67	2,80	12,09	38,61	30,85	13,98
Harç Ort.	34,18	65,82	1,68	2,18	6,42	16,33	25,36	48,03
Sıva Ort.	22,44	77,56	1,55	2,42	9,93	30,58	35,08	20,45

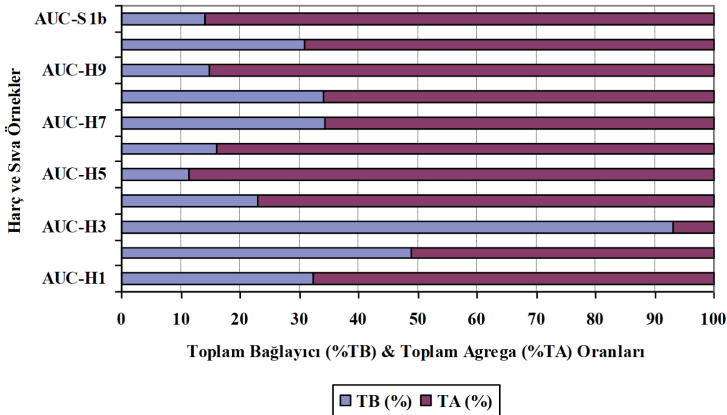
(\*) TA: Toplam agrega oranı, TB: Toplam bağlayıcı oranı

Tablo 5a. Afyon Ulu Cami harç ve sıvaları agrega/bağlayıcı ve granülometrik analizleri

Tane Boyutu (µm)	Wentworth Sınıflandırması	Tane Boyutu (µm)	Wentworth Sınıflandırması
(256 - 4096) x 10 <sup>3</sup>	İri kaya	125 - 250	İnce kum
(64 - 256) x 10 <sup>3</sup>	Kaya parçası	62,5 - 125	Çok ince kum
(4 - 64) x 10 <sup>3</sup>	Çakıl	31 - 62,5	İri silt
2000 - 4000	Küçük taş parçası	15,6 - 31	Ortalama silt
1000 - 2000	Çok iri kum	7,8 - 15,6	İnce silt
500 - 1000	İri kum	3,9 - 7,8	Çok ince silt
250 - 500	Ortalama kum	0,06 - 3,9	Kil

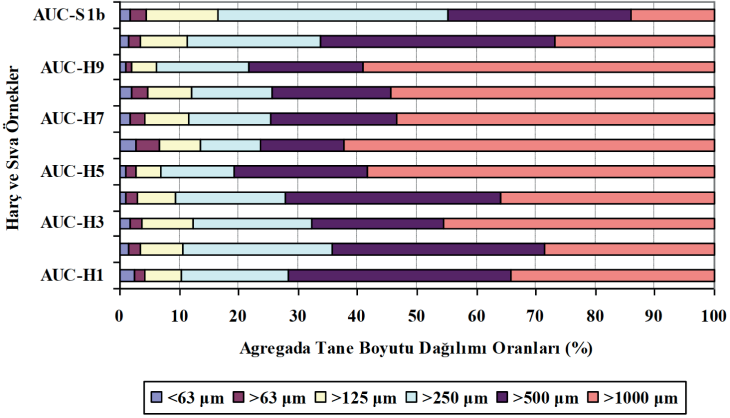
Tablo 5b. Harç ve sıva örnekleri agregalarında Udden & Wentworth tane boyutu sınıflandırması

Afyon Ulu Cami Harç ve Sıva Örneklerinde  
Asidik Agrega & Bağlayıcı Analizi



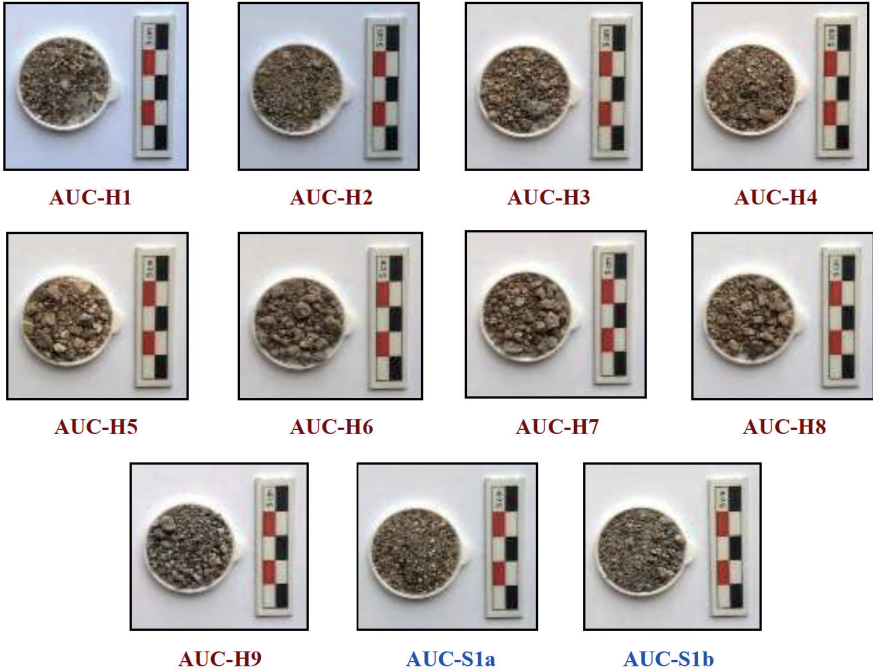
(a)

Afyon Ulu Cami Harç ve Sıva Örnekleri  
Agregalarında Granüloometrik Analiz



(b)

Şekil 5. Afyon Ulu Cami harç ve sıva örneklerinde (a) toplam agrega/bağlayıcı oranları dağılımı, (b) örnekler sistematik eleme ile belirlenen agrega boyutu dağılımı (Granüloometrik Analiz)



Şekil 6. Afyon Ulu Cami harç ve sıvaları asidik agrega/bağlayıcı analizi ile elde edilen agregalar



Taş Örnekler	Kayaç Türü	Doku	Sertlik (Mohs)	Kayaç ve Mineraller*
AUC-T1	Olivin Bazalt	İntersertal	6 – 6,5	Ov,Py,Lb,Kr,Mr,Op
AUC-T2 AUC-T5	Alkalen Bazalt	Hiyalopilitik Porfirik	~6	Py,Ol(opasitleşmiş)
AUC-T3	Traverten	-	2,5 – 3	C,Lm,Ol
AUC-T4 AUC-T6 AUC-T7 AUC-T8 AUC-T9	Andezit	Hiyalopilitik Porfirik	5,5 – 6	Ov,A,By(opasitleşmiş),Am
AUC-T10 AUC-T11	Lamprofir	Holokristalen Porfirik	5,5 - 6	Py,By,Q,Op,Mt
AUC-T12 AUC-T13	Mermer	Granoblastik	~3	C (basınç ikizli >0,3 mm matriks)

Tablo 6a. Afyon Ulu Cami taş örneklerinin petrografik özellikleri

Toprak Örnek	MTB	Kayaç ve Mineraller*	Kayaç Kökeni
AUC-D1	Kil + Karbonat	Q,Pl,Py,By,Lp,A,B,Op	Andezit

Tablo 6b. Afyon Ulu Cami toprak örneğinin petrografik özellikleri

Tuğla Örnekler	T (°C)	P (%)	MTA (%)	Kayaç ve Mineraller*	Agrega Boyutu	Kayaç Kökeni
AUC-B1 AUC-B2	850-900	12	40	Q,Pl,By,Py,Am,A,B,Op	Orta**	Alkali Bazalt
AUC-B3	800-850	18	35	Q,Ç,Pl,By,Py,Am,A,Op	İri	Andezit
AUC-B4	800-850	8	45	Q,Pl,By,Py,B,Op	İri	Andezitik Bazalt

(\*\*) İnce / Orta / İri Boyutlu Agregası (mm) : <0,5 / 0,5-1,0 / >1,0

Tablo 6c. Afyon Ulu Cami tuğla örneklerinin petrografik özellikleri

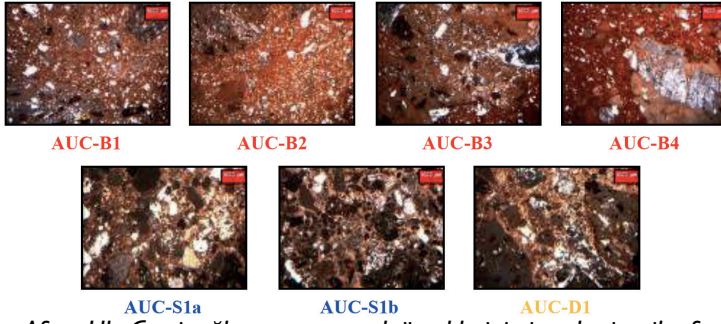
Harç Örnekler	MTB (%)	MTA (%)	Matriks Bağlayıcı İçeriği (%100)				Matriks Agregası İçeriği (%100)		
			Kireç	Kil	Çm	Alçı	Kayaç & Mineraller*	TK	Org
AUC-H1 AUC-H2 AUC-H4 AUC-H5 AUC-H9	25	75	35	-	65	-	100 (Q,Ç,By,Py,Op,A,B,Lp)	-	-
AUC-H3 AUC-H6	75	25	85	15	-	-	100 (Q,Ç,Pl,A,B,Op)	-	-
AUC-H7 AUC-H8	55	45	20	-	80	-	100 (Q,Ç,Pl,By,Am,Op)	-	-

Tablo 6d. Afyon Ulu Cami harç örneklerinin petrografik özellikleri

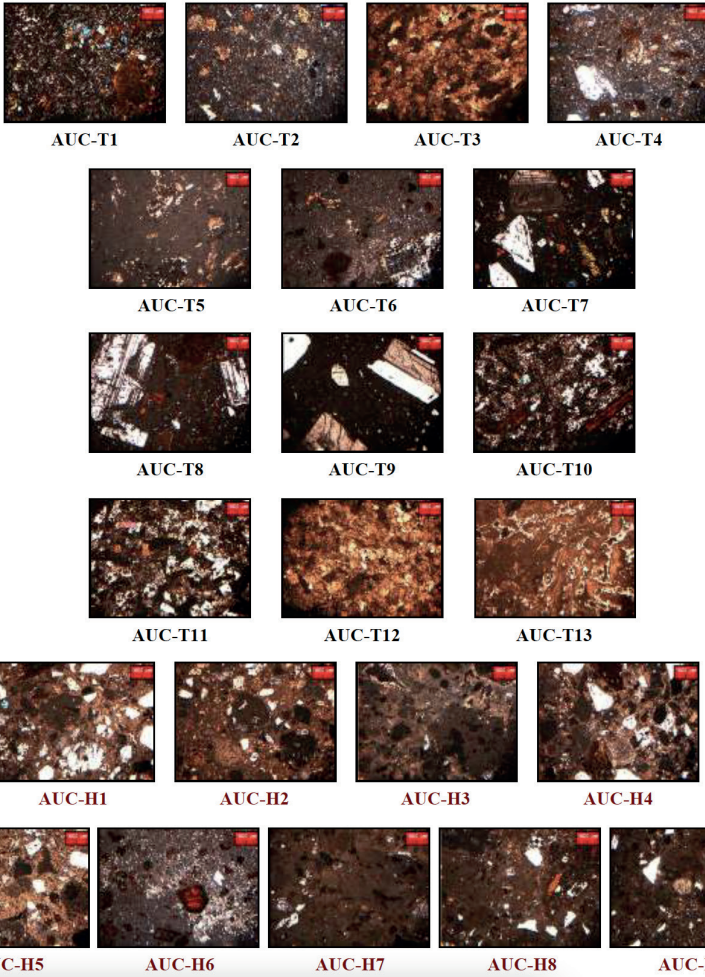
Sıva Örnekler	MTB (%)	MTA (%)	Matriks Bağlayıcı İçeriği (%100)				Matriks Agregası İçeriği (%100)		
			Kireç	Kil	Çm	Alçı	Kayaç & Mineraller*	TK	Org
AUC-S1a	15	85	20	10	70	-	100 (Q,Ç,Pl,Py,A,B,Sy,Op)	-	-
AUC-S1b	25	75	45	15	40	-	100 (Q,Ç,Pl,By,Py,Am,Py,A,B,Op)	-	-

Tablo 6e. Afyon Ulu Cami sıva örneklerinin petrografik özellikleri

(\*) A: Andezit, Am: Amfibol, B: Bazalt, By: Biyotit, C: Kalsit, Ç: Çört, Çm: Çimento, K: Kireçtaşı, Kr: Kristalit, Lb: Labrador, Lm: Limonit, Lp: Lamprofir, Mr: Mikrolit, Mt: Manyetit, MTA: Matriks Toplam Agregası Oranı, MTB: Matriks Toplam Bağlayıcı Oranı, Ol: Opal, Ov: Olivin, Op: Opak Mineraller, Or: Ortoklas, Org: Organik İçerik, Ov: Olivin, Pl: Plajiyoklas, Py: Piroksen, Q: Kuvars, Qs: Kuvarsit, R: Radyolarit, S: Serpantin, Sy: Siyeni, TK: Tuğla Kırığı Parçaları



Şekil 7a. Afyon Ulu Cami tuğla, sıva ve toprak örneklerinin ince kesit mikrofotografaları



Şekil 7b. Afyon Ulu Cami taş ve harç örneklerinin ince kesit mikrofotografaları

Element	Birim	AUC-D1	AUC-B1	AUC-B2	AUC-B3	Tuğla Ort.	
Na <sub>2</sub> O	%	0,095	1,18	0,068	0,640	0,629	
MgO		1,34	1,71	2,05	1,73	1,83	
Al <sub>2</sub> O <sub>3</sub>		11,69	14,61	12,19	13,25	13,35	
SiO <sub>2</sub>		60,21	59,55	54,83	60,01	58,13	
P <sub>2</sub> O <sub>5</sub>		0,868	0,485	0,296	0,403	0,395	
SO <sub>3</sub>		0,218	0,351	3,57	0,853	1,59	
Cl		0,016	0,003	0,028	0,074	0,035	
K <sub>2</sub> O		3,39	3,20	2,91	3,08	3,06	
CaO		12,75	8,72	13,40	9,98	10,70	
TiO <sub>2</sub>		0,551	0,716	0,617	0,656	0,663	
V <sub>2</sub> O <sub>5</sub>		0,017	0,018	0,013	0,022	0,018	
Cr <sub>2</sub> O <sub>3</sub>		0,008	0,014	0,014	0,012	0,013	
MnO		0,112	0,094	0,091	0,086	0,091	
Fe <sub>2</sub> O <sub>3</sub>		4,89	5,63	4,94	5,43	5,33	
LOI*		4,21	3,66	4,87	3,77	4,10	
Co		ppm	43	25,7	31,7	45,5	34,3
Ni			37	45,4	65,2	50,3	53,6
Cu	89,4		110,1	50	36	65,4	
Zn	72,5		83,2	61,7	66,3	70,4	
Ga	16,3		18,9	17,4	17,9	18,1	
Ge	1,4		1,2	1,6	1,4	1,4	
As	33,2		19,6	61,6	53,9	45,0	
Se	0,3		0,3	0,5	0,3	0,4	
Br	5,1		0,3	1,7	1,1	1,0	
Rb	147,8		149,1	123,5	140,6	137,7	
Sr	754,2		942,3	499	747,3	729,5	
Y	21,8		25,3	24	24,1	24,5	
Zr	280,8		462	257,5	366,2	361,9	
Nb	17,9		19,9	19,8	18	19,2	
Mo	3,4		4	4,1	4,6	4,2	
Cd	0,8		0,8	0,9	0,8	0,8	
In	0,8		0,9	0,8	0,8	0,8	
Sn	10,8		5,2	3,3	3,7	4,1	
Sb	0,8		0,7	1	0,9	0,9	
Te	1,1		1,3	0,6	1,2	1,0	
I	2,3		2,4	2,3	2,2	2,3	
Cs	6		4,1	4,8	3,8	4,2	
Ba	1084		1330	720,3	1089	1046,4	
La	45,5		56,1	35,8	56,3	49,4	
Ce	101,2		131	85,1	111	109,0	
Hf	8,5		12,6	4,6	5,6	7,6	
Ta	5,3		7,3	4,3	3,7	5,1	
W	4,9		2,8	2,8	2,8	2,8	
Hg	0,9		0,8	0,8	0,6	0,7	
Tl	1,3		0,5	0,8	0,5	0,6	
Pb	56,7		44,1	34,9	67,7	48,9	
Bi	0,8	0,7	0,8	0,6	0,7		
Th	27,1	31,6	18,1	26,1	25,3		
U	11,5	9,7	9,2	7,6	8,8		

(\* ) LOI: Yüksek Sıcaklık Fırınında 950°C'de Kızdırma ile Ağırlık Kaybı (Loss on Ignition)

Tablo 7a. Afyon Ulu Cami toprak ve tuğla örneklerinde PED-XRF analizi sonuçları

Element	Birim	AUC-H2	AUC-H6	AUC-H8	AUC-H9	Ort.	AUC-S1a	AUC-S1b
Na <sub>2</sub> O	%	0,049	0,054	0,056	0,600	<b>0,190</b>	0,053	0,061
MgO		0,058	0,672	0,140	0,585	<b>0,364</b>	<b>0,352</b>	0,767
Al <sub>2</sub> O <sub>3</sub>		2,47	7,88	1,57	6,59	<b>4,63</b>	2,06	4,79
SiO <sub>2</sub>		11,78	30,59	<b>6,58</b>	28,77	<b>19,43</b>	9,48	20,97
P <sub>2</sub> O <sub>5</sub>		0,050	0,436	0,112	0,184	<b>0,196</b>	0,019	0,156
SO <sub>3</sub>		0,642	0,633	0,652	0,405	<b>0,583</b>	<b>0,227</b>	0,623
Cl		0,032	0,080	0,307	0,254	<b>0,168</b>	0,189	0,360
K <sub>2</sub> O		0,749	2,91	0,694	2,63	<b>1,75</b>	0,662	1,75
CaO		48,67	20,49	47,40	24,15	<b>35,18</b>	45,07	28,19
TiO <sub>2</sub>		0,117	0,542	0,125	0,373	<b>0,289</b>	0,103	0,358
V <sub>2</sub> O <sub>5</sub>		0,011	0,012	0,005	0,011	<b>0,010</b>	0,006	0,013
Cr <sub>2</sub> O <sub>3</sub>		0,001	0,005	0,003	0,006	<b>0,004</b>	0,012	0,008
MnO		0,029	0,081	0,026	0,072	<b>0,052</b>	0,037	0,076
Fe <sub>2</sub> O <sub>3</sub>		0,798	4,80	1,22	3,12	<b>2,48</b>	<b>0,835</b>	3,93
LOI*		34,87	30,43	41,57	32,65	<b>34,88</b>	40,83	37,82
Co		ppm	7	42,7	16,4	28,7	<b>23,7</b>	11,9
Ni	11,1		15	4,2	13,5	<b>11,0</b>	2,5	15,4
Cu	43,9		24	11,7	14,6	<b>23,6</b>	1,2	15,2
Zn	12,3		41,7	14,8	33,3	<b>25,5</b>	11,6	37,1
Ga	5,9		16,1	6,7	14,8	<b>10,9</b>	6,4	15,4
Ge	0,4		0,4	0,4	0,6	<b>0,5</b>	0,4	0,5
As	6,1		15,8	7,4	11,8	<b>10,3</b>	5,8	11,6
Se	0,3		0,3	0,3	0,3	<b>0,3</b>	0,3	0,3
Br	1,2		1,7	6,1	2,8	<b>3,0</b>	1,4	3,4
Rb	39		134,6	44	112,2	<b>82,5</b>	59,4	87,5
Sr	138,3		995,1	497	1226	<b>714,1</b>	160,6	1225
Y	7,6		18,1	4,8	11,9	<b>10,6</b>	10,1	18,2
Zr	90,3		407	114,4	244,6	<b>214,1</b>	86,5	522
Nb	3,4		23,8	3,6	11,1	<b>10,5</b>	10,8	18,1
Mo	3,2		4,4	3,5	7,1	<b>4,6</b>	3,4	5,3
Cd	0,9		1	0,9	0,9	<b>0,9</b>	0,9	1
In	0,8		0,9	0,8	0,9	<b>0,9</b>	0,8	0,5
Sn	2,7		4,5	1,8	2	<b>2,8</b>	1,2	8,4
Sb	1		1,1	0,9	1	<b>1,0</b>	1	1,1
Te	1,2		1,3	1,2	1,2	<b>1,2</b>	2,6	1,3
I	2		2,5	2,2	2,4	<b>2,3</b>	1,6	2,5
Cs	6,4		4,2	3,6	4	<b>4,6</b>	3,6	4,2
Ba	145		1318	454,7	1608	<b>881,4</b>	171,7	1287
La	18,2		77,3	25,8	67,3	<b>47,2</b>	18,4	90,4
Ce	16,2		170,2	40,2	117,5	<b>86,0</b>	26,7	172,6
Hf	3,7		10,2	2,9	6,7	<b>5,9</b>	1,8	8,4
Ta	4,4		3,4	3	4,7	<b>3,9</b>	2,3	3,1
W	2,1		2	2,4	2,3	<b>2,2</b>	2,3	2,5
Hg	0,8	0,6	0,9	0,9	<b>0,8</b>	0,8	0,9	
Tl	0,7	1	0,9	0,9	<b>0,9</b>	0,9	1	
Pb	15,1	38,2	17,6	41,1	<b>28,0</b>	20,1	38,3	
Bi	1,1	0,8	0,7	0,7	<b>0,8</b>	0,7	0,8	
Th	6,8	34,1	10,5	29,9	<b>20,3</b>	13,2	26,2	
U	9,1	11,4	19,9	15,5	<b>14,0</b>	9,1	9,4	

(\*) LOI: Yüksek Sıcaklık Fırnında 950°C'de Kızdırma ile Ağırlık Kaybı (Loss on Ignition)

Tablo 7b. Afyon Ulu Cami harç ve sıva örneklerinde PED-XRF analizi sonuçları

Örnekler	CI	Kireç Türü	Kireç Türü
AUC-H2	0,75	HK	Yağlı Kireç (YK) : <0,30 Zayıf Hidrolik Kireç (ZHK) : 0,30 - 0,50
AUC-H6	4,63	DÇ/Ç	
AUC-H8	0,45	ZHK	Ortalama Hidrolik Kireç (OHK) : 0,51 - 0,70 Hidrolik Kireç (HK) : 0,71 - 1,10
AUC-H9	3,64	DÇ/Ç	
AUC-S1a	0,65	OHK	Doğal Çimento (DÇ) : 1,11-1,70 Doğal Çimento & Çimento (DÇ/Ç) : 1,70<
AUC-S1b	2,32	DÇ/Ç	
Harç Ort.	1,74	DÇ/Ç	

Tablo 8. Afyon Ulu Cami harç ve sıva örneklerinde Cementation Index verileri

Örnekler	L	a	b	Görünen Renk
AUC-P1a	13,86	11,21	7,74	kırmızı
AUC-P1b	27,96	11,05	18,49	sarı yıldız
AUC-P2a	17,78	16,99	12,05	kırmızı
AUC-P2b	25,63	9,27	15,26	sarı yıldız
AUC-P3a	6,70	1,62	1,25	siyah
AUC-P3b	11,47	4,66	4,85	kahverengi
AUC-P4	10,61	3,32	3,56	siyah
AUC-P5a	9,51	6,91	3,52	kırmızı
AUC-P5b	10,24	8,91	9,56	koyu sarı
AUC-P5c	10,61	3,32	3,56	koyu yeşil
AUC-P6a	14,51	15,70	13,64	kırmızı
AUC-P6b	31,55	7,40	28,27	sarı yıldız
AUC-P6c	7,50	1,21	-0,34	koyu yeşil
AUC-P7a	15,51	17,14	13,80	kırmızı
AUC-P7b	7,22	1,78	2,67	siyah
AUC-P7c	29,86	3,04	15,13	sarı
AUC-P7d	26,91	0,06	10,93	açık yeşil
AUC-P8	27,74	1,64	12,78	sarı yıldız

Tablo 9. Afyon Ulu Cami pigmentlerinin kromametrik analiz renk kodları

Element (%)	AUC-P2a	AUC-P3b	AUC-P4	AUC-P5c	AUC-P7c	AUC-P7d
Al	1,80	1,40	1,96	0,820	1,20	0,950
Ti	0,079	4,89	0,013	0,010	0,054	0,024
V	0,005	3,09	0,005	0,007	0,040	0,018
Cr	0,030	0,069	0,030	0,005	0,027	0,012
Mn	0,025	0,177	0,025	0,004	0,023	0,010
Fe	0,036	0,294	0,146	0,065	0,296	0,171
Co	0,020	0,028	0,002	0,003	0,018	0,008
Ni	0,015	0,020	0,015	0,002	0,013	0,006
Cu	0,010	0,047	0,024	0,010	0,111	0,134
Zn	0,010	0,017	0,001	0,012	0,011	0,005
Ga	0,010	0,020	0,010	0,006	0,049	0,167
Zr	0,050	0,062	0,050	0,050	0,031	0,012
Nb	0,069	1,95	0,109	0,048	1,21	1,51
Mo	0,051	2,40	0,081	0,097	2,52	2,84
Rh	0,002	0,002	0,002	0,002	0,002	0,002
Pd	0,003	0,170	0,004	0,006	0,090	0,035
Ag	0,003	0,174	0,005	0,007	0,081	0,034
Cd	0,050	0,210	0,006	0,009	0,130	0,050
In	0,004	0,250	0,007	0,010	0,110	0,060
Sn	0,005	0,340	0,008	0,013	0,180	0,070
Sb	0,008	0,450	0,012	0,018	0,200	0,087
W	0,025	0,046	0,003	0,014	0,025	0,025
Pb	0,140	85,86	0,908	3,01	95,26	94,60
Renkler	Kırmızı	Kahve	Siyah	K. Yeşil	Sarı	A. Yeşil

Tablo 10a. Afyon Ulu Cami'den örneklenen pigment örneklerin noktasal Mikro-XRF analizi

Element (%)	AUC-M1	AUC-M2
Ti	0,170	0,013
V	0,006	0,033
Cr	0,004	0,020
Mn	0,008	0,010
Fe	97,26	96,84
Co	0,343	0,543
Ni	0,314	0,679
Cu	0,028	0,113
Zn	0,023	0,002
Ga	0,002	0,001
Zr	0,149	0,050

Element (%)	AUC-M1	AUC-M2
Nb	0,049	0,020
Mo	0,075	0,006
Pd	0,009	0,015
Ag	0,022	0,011
Cd	0,010	0,015
In	0,012	0,011
Sn	0,012	0,008
Sb	0,016	0,012
W	0,025	0,025
Ir	0,001	0,001
Pb	0,544	0,703

Tablo 10b. Afyon Ulu Cami'den örneklenen metal örneklerin noktasal Mikro-XRF analizi



## KAYNAKÇA

Black, C. A., Evans, D. D., Ensminger, L. E., White, J. L., Clark, F. E. (1965). Methods of Soil Analysis No. 9 in the Series Agronomy. American Society of Agronomy. Inc. Madison. Wisconsin. USA.

Boynton, R.S., 1980, Chemistry and Technology of Lime and Limestone, 2nd ed, John Wiley & Sons, Inc., New York.

Brady, N.C. and Weil, R.R. (2004). Elements of the Nature and Properties of Soils. 2nd ed. Pearson and Prentice Hall. New Jersey.

Dursun, H., Dizdar, M.Y., Kırıştiođlu, Ő., Özcan, İ., Hamurkar, Y. (2008). Toprak ve Arazi Sınıflaması Standartları Teknik Talimatı ve İlgili Mevzuat. Tarım ve Köyşleri Bakanlığı Tarımsal Üretim ve Gelişirme Genel Müdürlüğü Yayını. Ankara. s. 70.

Feigl, F. (1966). Spot Test in Organic Analysis. Elsevier Publication Company. Amsterdam.

Kadiođlu, Y.K. (2001). Mafik ve Ultramafik Magmatik Kayaçların Ana-Eser REE Jeokimyasal Karakteristikleri ve Jeofiziksel Açından İncelenmeleri, Magmatik Petrojenez Lisans Üstü Yaz Okulu, Akçakoca-Düzce, TMMOB Yayınları No:61, s. 159-195.

Karakuş, F. (2021). "13. Yüzyılda Anadolu'da İnşa Edilen Ahşap Direkli Camiler Üzerine Deđerlendirme Çalışması". The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC ISSN: 2146-5193, January 2021 Volume 11 Issue 1, s. 131-161.

Kerr, P.F. (1977). Optical Mineralogy. 1st. ed. McGraw-Hill Co. New York.

Kibici, Y., Dinç, D., Uçar, A. (2012). "Afyonkarahisar Yöresi Volkanik Kayaçların Mineralojik ve Petrografik Özellikleri". Dumlupınar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Dergisi (ISSN: 1302-3055), Sayı: 29, s. 53-70.

Means, R.E., Parcher, J.V. (1963). Physical Properties of Soils. Charles E. Merrill Publishing Co. Columbus. Ohio. USA.

Ohno, Y., 2007, Spectral Colour Measurement, in CIE Colorimetry: Understanding the CIE System, J. Schanda, Ed., Ch. 5., Wiley Publication, New York.

Özişik, G. (2000). Yapı Mühendisliğinde Tuđla Elemanlar ve Yapı Sistemleri, Birsen Yayınevi, İstanbul.

RILEM. (1980). Research and Testing. Materials and Construction 13. Chapman and Hall. Paris.

Rapp, G. (2002). Archaeomineralogy. Springer-Verlag. Berlin.



Shackley, M.S. (Ed.). (2011). X-Ray Fluorescence Spectrometry (XRF) in Geoarchaeology. (DOI 10.1007/978-1-4419-6886-9-2). Springer Publication.

TSE / Türk Standartları Enstitüsü. (2012). Agregaların Geometrik Özellikleri İçin Deneyler, Bölüm 1: Tane Büyüklüğü Dağılımı Tayini - Eleme Metodu. (TS 3530 EN 933-1/ Nisan 1999 / Şubat 2007 / 12.04.2012). Ankara.

Wentworth, C.K. (1922). "A Scale of Grade and Class Terms for Clastic Sediments", Journal of Geology, Vol. 30, s. 377-392.



# Türkiye Sinema Afişleri Üzerine Göstergebilimsel Bir İnceleme: Pelin Esmer Film Afişleri

Arş. Gör. Selin Nimet AYDIN<sup>1</sup>  
Övünç EGE<sup>2</sup>

Makale Geliş Tarihi: 10.03.2021  
Yayıma Kabul Tarihi: 06.04.2022

## Özet

Göstergebilim, kültürel kodların anlamlandırılma süreci ile ilgilenir. Verilen mesajın anlaşılabilir olması için mesajın kodlanma biçiminin alıcı kitlenin algılayabileceği kodlar olması gerekir. Bir tasarımın kodaçım sürecinin doğru bir şekilde tamamlanması ve mesajın algılanabilmesi de kodların anlaşılabilir olmasına bağlıdır. Afişlerde kullanılan tasarım ilkeleri duygu aktarımında önemli rol oynamaktadır. Kültürel afişlerden olan film afişleri potansiyel izler kitleye film hakkında anlaşılır bilgi vermeli ve hedeflenen kitlenin bilet alma davranışını gerçekleştirmesini sağlamalıdır. Bu çalışmada Bala Kavlakoğlu tarafından tasarlanan 11'e 10 Kala (Esmer, 2009), Gözetleme Kulesi (Esmer, 2012) ve İşe Yarar Bir Şey (Esmer, 2017) film afişleri göstergebilimsel olarak ele alınmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Göstergebilim, Sinema Afişleri, Pelin Esmer.

## A SEMIOTIC ANALYSIS ON TURKEY MOVIE POSTERS: PELİN ESMER'S MOVIE POSTERS

### Abstract

Semiology deals with the process of interpretation of cultural codes. In order to give a clear and easy to grasp message, one should take into consideration the way of coding the message, while conveying it to the audience. These codes should appeal to the audience's perception. If we want to carry out a successful design process, encoding of design should be made clearly, because the easily understood message is related with the clear codes. Design principles play an important role while transferring the emotions. The movie poster which are regarded as cultural posters should give a certain amount of information about the movie to the potential audience and it should tempt the target audience to buy a ticket for the movie. In this study, the movie posters; 10 to 11 (Esmer, 2009), Watchtower (Esmer, 2012) and Something Useful (Esmer, 2017) which were designed by Bala Kavlakoğlu have been dealt with as a semiological approach.

**Keywords:** Semiotics, Movie Posters, Pelin Esmer.

<sup>1</sup>Arş. Gör. Selin Nimet Aydın, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü.  
E-posta: selin.guren@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0002-4874-0257

<sup>2</sup>Övünç Ege, E-posta: ovunc.ege@gmail.com, ORCID: 0000-0002-2078-9008

## Giriş

Bir sosyal bilim disiplini olan dilbilimden başlayarak yayılan göstergebilim; kültür, görme ve algılama biçimleri, bireyler ya da kitleler arası iletişim; işitsel, yazınsal, görsel metin analizinde işlevsel bir araç olarak kullanılmaktadır. Bu bağlamda göstergebilim hem kültürel bir üretim alanı olan sinema filmlerinin hem de kültürel afiş olarak ele alınan sinema filmi afişlerinin çözümlenmesinde kullanılmakta olan kuramsal bir çözümlene yöntemidir.

Afiş tasarımı, tanıtım ve reklam alanlarının vazgeçilmez grafik unsurlarından birisidir. Üretici ve tüketici arasındaki basılı iletişim biçimlerinden biri olan afiş tasarımları aynı zamanda ürünün bilinirliği için de önemlidir. Film afişlerinin aynı reklam afişleri gibi izleyicisini (bir başka açıdan bakıldığında alıcısını) etkilemesi, (satın alacağı meta olarak) sinema filmi hakkında bilgilendirmesi gerekir. Bu bağlamda Pelin Esmer'in yönetmenliğini yaptığı uzun metraj filmlerinin Bala Kavlakoglu tarafından tasarlanan film afişleri göstergebilimsel olarak incelenecektir. Bu örnekler: *11'e 10 Kala* (2009), *Gözetleme Kulesi* (2012) ve *İşe Yarar Bir Şey* (2017)'dir. Barthes'a göre (1979: 93) "göstergebilimsel araştırmanın amacı, dil dışındaki anlamlama dizgelerinin işleyişini belirleyip ortaya koymaktır". Bu bağlamda film afişleri üzerinde inceleme yapılırken tasarım ilkelerine de bağlı kalınarak Barthes'in göstergebilim kuramı üzerinden nitel bir analiz yapılacaktır. Çalışmanın verilerini seçilen afişlerde ki imgeler oluşturmaktadır. Bu veriler gösteren, gösterilen ve göstergeler olarak gruplanarak düz anlam ve yan anlamları analiz edilecektir.

## Göstergebilim

Göstergebilim, en genel hatlarıyla anlamların oluşturulma sürecini inceleyen bilim dalı olarak tanımlanabilir. Saussure (1998: 46) göstergebilimi; "göstergelerin toplum yaşamı içindeki yaşamını inceleyecek bir bilim" olarak tanımlar. Bu tanımlamaya göre göstergebilim, kültürel imgelerin ne olduğunu, ne şekilde kodlandığını ve anlamlandırma süreçlerini ifade etmek için kullanılacak verimli bir çalışma alanıdır. Bir çözümlene yöntemi olarak göstergebilim aynı göstergeler sistemini kullanan bireyler ya da toplumlar arası iletişimde mesajın anlaşılabilir olmasını sağlayan ortak kodların neler olduğunu, bireyler ya da toplumlar tarafından ne şekilde açıklarak anlamlandırıldığını irdeler. Bireyin günlük yaşamında karşısına çıkan, farklı alanlara ait çeşitli göstergeler ve bireylerin bunları anlamlandırma süreçleri göstergebilimin konusudur.

İletişim alanındaki çalışmalara sonradan dahil edilen göstergebilim ile birlikte iletinin aktarılmasından çok mesajın anlamlandırılması üzerine yoğunlaşmıştır.

John Fiske'e göre göstergebilim, kendisinden önceki iletişim kuramlarından farklı olarak "iletişimi bir süreç olarak değil, anlamın oluşturulması olarak ele alır" (2003: 61). Bu noktada göstergebilime göre bir mesajın anlaşılabilir olması için mesajı gönderen ve alan tarafın aynı kodları anlamlandırabilecek kültürel sermayeye sahip olması gerekir. Bu açıdan bakıldığında anlamın oluşması öznel bir sürece işaret etmektedir. Deneyim, kültür, çevre gibi farklı etkenler anlamlandırma sürecine etki eder. Bir mesaj farklı birey ya da gruplar içerisinde farklı anlamlara sahip olabilir. "Göstergeler, tek başlarına, belli bir anlamı, güçlü bir şekilde işaret edebilirler. Ancak mesajdaki anlamı oluşturan şey, göstergelerin toplamıdır" (Demir, 2009: 16). Göstergenin anlamlandırılabilmesi için gösterge ve gösterilen arası ilişkinin kurulması gerekir. Kurulan bu ilişki sonucu mesaj alıcı için anlamlı ya da anlamsız bir metin olabilir. Buradaki anlamlandırma dilsel/kültürel kodların çözümlenebilmesi ile yapılır. "İkonik ve belirtisel yönü kuvvetli olan görüntü, anlatım biçiminden dolayı yan anlamlar oluşturur ve izleyici kültürel kodlar yardımıyla yan anlamı anlar" (Çağlar, 2012: 26). Sözselsel, yazınsal ya da görüntüsel iletişim biçimlerindeki kodların anlamlandırılması sürecini kendisini araştırma nesnesi olarak olan göstergebilim de bu bağlamda kültürel bir çözümleme yöntemi olarak görülebilir.

Rifat'a göre göstergebilim her ne kadar "ilk bakışta "göstergeleri inceleyen bilim dalı" ya da "göstergelerin bilimsel incelemesi" olarak tanımlansa da günümüzde farklı bir boyut kazanmıştır (2009: 11). Günümüzde göstergebilim tek başına göstergeleri incelemekle kalmaz. Bunu yaparken göstergenin içinde bulunduğu metin ve dönemsel konstekst de çözümlenmeye dahil edilir. Örneğin "J. Kristeva, bir metnin hem tarihi görüp okuduğunu, hem de tarihin içinde yer aldığını söyler. Buna bağlı olarak da göstergeçözüm, metinleri öbür metinler içinde, bir başka deyişle toplum ve tarih içinde değerlendirir (Rifat, 1998: 129). Bu bağlamda göstergebilimsel çözümleme metin içindeki göstergelerin anlamlarına, mesajın asıl anlatmak istediğine ve iletimindeki sürece odaklandığı kadar; işitsel, yazınsal ya da görsel metinleri sadece kendi içinde tutarlı olacak şekilde değil birbiriyle bağlantılı olacak şekilde de ele alır. "Göstergebilim, bir metnin ya da görüntünün belirgin, apaçık ortada olan anlamını değil, onun anlamının arkasında yatan anlamın keşfedilmesini sağlamaktadır" (Demir, 2009: 16). Kısacası anlatının çözümlenmesine olanak sağlar ve "anlatılarda, metinlerde anlamların nasıl birbirlerine eklenerek üretildiğini araştıran, öncelikle de bu üretim sürecini ortaya koyabilecek bir kuramsal aygıt (düşünme modeli) geliştiren bir bilimsel tasarıdır göstergebilim" (Rifat, 2009: 22). Anlamın üretim sürecinin ortaya konulmasıyla birlikte kültürel bir çözümleme de yapılmış olur.

Barthes, *Çağdaş Söylenler* (2014: 180) kitabında her göstergenin toplumda

farklı anlam bulacağından ve her nesnenin aslında bir söz olduğundan bahse- der. Örnek vermek gerekirse; *IngLOURIOUS BASTERDS* (*Soysuzlar Çetesi*, Tarantino, 2009) filminde Amerikalı Teğmen Hicox'un (Michael Fassbender) casus olduğu barmenden üç bardak istediği sırada anlaşılır. Çünkü Almanya'da ve Amerika'da üç rakamını el işareti olarak göstermek farklıdır. Her iki kültürde de farklı işaretlerle de olsa anlatılmak istenen aynıdır. Fakat anlam ve anlatış stili olarak gösterilen farklıdır. Sadece jestler, mimikler ve işaretler değil, sözler de göstergebilimin çalışma konusu arasındadır. Kral düz anlamı ile yöneten kişinin adını tanımlarken yan anlamına bakıldığında başarılı anlamına gelmektedir.

*Gösterge*, *gösterilen* ve *gösterenden* oluşturur. Fiske göstergebilimin çalışma alanını göstergenin kendisi, göstergenin düzenlendiği kodlar ve kültür olmak üzere üç başlıkta toplar (2003: 62). Bu bağlamda göstergebilim kendisinden önceki iletişim kuramlarından farklı olarak göstergenin anlamlandırıldığı kültüre ve göstergenin kodlarını çözen alıcıya önem verir.

Düz anlam ve yan anlam arasındaki bu farklılık kültürel olarak şekillenir. Roland Barthes'ın kuramında *düz anlam* ve *yan anlam* merkezi konumda görülebilir (Barthes, 1979: 87-92). Düz anlam bir metnin akla gelen ilk anlamıdır. Yan anlam ise metnin içindeki örtük anlamdır. "*Yananlamlayıcılar* diye adlandıracağımız yananlam gösterenleri, düzanlam dizgesinin *göstergelerinden* (bir araya gelmiş gösterenler ve gösterilenlerden) oluşur" (Barthes, 1979: 89). Düz anlam ve yan anlam arasındaki ilişki reklam afişlerinde de karşımıza çıkar. Bu afişlerindeki imge kullanımları hedef kitleye uygun olarak, onların kolayca anlayabilmesi amaçlanarak seçilir. "Reklamda yer alan görsel unsurların, izleyici tarafından herhangi bir yoruma gerek olmaksızın anlaşılacak yönü reklamın düz anlamlarını; izleyicinin farkında olmadan ya da bilinçaltı kanalıyla kaydederek edindiği mesajlarla aktarılan yönü ise reklamın yan anlamını ifade etmektedir." (Elden ve Özdem, 2015: 167-168). Afiş tasarımlarında imgelerin konumu, boyutları, kullanılan renkler, tipografik düzenleme, kontrastlık, vurgu ve boşluk gibi farklı unsurlar göstergebilimsel olarak açıklanmaya müsaittir.

## **Afiş Tasarımı ve Gelişimi**

Afişler, basılı iletişimin önemli öğelerinden biri olmasının yanı sıra sanat kaygısını içinde barındıran grafik tasarım öğelerindedir. Cassandre afiş tasarımcısının rolünü şu şekilde tarif etmiştir:

Afiş satıcıyla tüketici arasında kurulan bir iletişim medyasıdır. Afiş sanatçısı bu ilişkide bir telgraf memurunun rolünü üstlenir. O, haberi veya bilgiyi kendi yaratmaz, sadece iletir. Kimse onun fikrini sormaz, onun tek görevi, mesajı net, iyi ve tam olarak görsel anlatıma aktara bilmektir (Bektaş, 1992: 100).

Göstergelerden oluşan bir iletişim biçimi olarak afişler tüketici ile arasında kurduğu ilişkiyi kültürel kodlar aracılığıyla sağlamlaştırır. İletilen mesajın hedef kitle tarafından anlamlandırılması ve beklenen etkiyi yaratması için o kitlenin tanıdığı kültürel göstergelere sahip olması gerekir. Bu nedenle afiş tasarımcısı tasarımında hedef kitlenin anlamlandırabileceği göstergelerden yararlanarak afişi üretir. Bu afişler aynı zamanda dönemin sanatsal akımlarına ve tasarımcının estetik kaygısına bağlı olarak da dizayn edilmektedir. “..... ‘Casablanca’ (1942) renk kombinasyonu, insan figürlerin kullanımını olarak daha sıcak tonlarda nostaljik retro bir hava ile tasarlanmıştır. Daha yakın örneklerden ‘Matrix’ (1999) ise dijital çağa uygun olarak ve filmin içeriğini yansıtarak yazılım kodlarına benzer şekiller ile afişleri süsler.” (Polat, Kavurgan 2018:66).

Uçar (2019: 312) afişi son iki yüzyılda etkin olarak kullanılan ve belli bir mesajı iletmek amacıyla tasarlanan bir grafik ürünü olarak tanımlar. ‘Sokağın Çılgılığı’ olarak tanımlanan afiş dijital dünya ile evrilmiş ve yerini sosyal medya mecralarına bırakmıştır.

1450’de Johannes Gutenberg’in alışlagelmişin dışında oluşturduğu metal harufat baskı sistemi, insanlığın ve grafik öğelerle birlikte sanatın gelişmesinde önemli noktalardan birini temsil etmektedir. Daha sonra Alois Senefelder’in renkli taş baskı tekniğini geliştirmesi, 1798’li yıllardan sonra afiş tasarımının gelişmesinde ve önem kazanmasında büyük rol oynamıştır.

Sanayi devriminden sonra çiftçiliği bırakıp çalışmak için kentlere göç eden bireylere ulaşmanın en etkili yolu sokak afişleri olarak görülmekteydi. Seri ve tek düze afiş tasarımına karşı çıkan William Morris, Arts&Crafts hareketini başlatmış ve özel üretim olan kaliteli ürünler üretmeye başlamıştır. Williams Morris önderliğinde gerçekleşen afiş tasarımları günümüzde görülen afiş tasarımlarından oldukça farklıdır. Bunun nedeni özel üretimlerle oluşturulan afişlerin dekoratif öğelerin fazla olması, tasarımının doğa ve bitkilere dayanmasından kaynaklıdır. Art&Craft hareketinden sonra Avrupa’da Jules Cheret afiş tasarımcılarının sadece reklam değil aynı zamanda koleksiyoncular için de eserler ürettiği belirtilir (Clifford, 2014: 13). Cheret kendi tarzında baskı teknikleri geliştirir ve tasarımlarında dans eden kadınlar, animatik karakterler gibi dönemine göre alışmadık tasvirler kullanır (Görsel 1). Chéret’in tasarımları hedef kitlenin bir reklamda görmeye alışkın olduğu göstergelerin birbiri ardına sıralanması ile meydana gelmez. Fakat yine de kitlenin anlamlandırabileceği göstergelerden yararlanır.

*Valentino Bal* eserinde Chéret, ürettiği diğer kabare reklam afişlerinde olduğu gibi eğlenceyi ön plana koymuştur. Kabarede çalışan kadın karakterleri mutlu

bir şekilde tasvir ederken dönemin geleneksel kadın tasvirlerinden uzaklaşmıştır. Aynı zamanda reklam amacı güden afişte olması gereken bilgilendirici metinleri büyük bir şekilde afişin alt ve üstüne yerleştirilmesi, tipografinin kontur ile desteklenmesi ve kontrast renk seçimi de hem kabare hayatının abartılı ve gündelik yaşamdan zıt konumunu göstermekte hem de metnin hedef kitlenin aklında kalmasını sağlamaktadır.



Görsel 1: Jules Cheret, Valentio Bal, 1872, Afiş Tasarımı.

Afiş tasarımcıları 1800'lerin sonlarında karmaşık öge kullanımı ve süslemeye dayalı afiş sanatının, mesaj iletme gayesinden çok dekoratif ürünler ortaya koymuştur. Fakat 20. yüzyılın başlarında afiş sanatı dönemin sanat anlayışına uygun olacak şekilde sadeleşme başlamıştır.

Ortaya çıkan yeni sanat akımları, kendilerinden önce gelenlere bir tepki sonucu doğmuştur. Sanatçılar ve tasarımcılar, Art Nouveau akımının dekoratif ve doğa güzelliklerini bir kenara bırakmışlar ve soyut, geometrik formları benimsemişlerdir. Grafik tasarım uzun yıllar böyle adlandırılmayacak olmasına rağmen dönemin modern sanat hareketlerinden ya da akımlarından oldukça etkilenmiştir. Kubizim, Futurizm, De Stijl ve Dadaizm gibi hareketler sadeliğe ve yeni ifade biçimlerine yönlendirmiştir (Clifford, 2014: 16).

Bu sadeleşmenin nedeni reklam mesajını daha fazla kitleye iletme isteği ve bu mesajları iletirken açık ve anlaşılır görsel bir dil kullanma isteğidir. Afiş tasarım-



cuları artık görsel zenginlikten çok mesajı iletmeye odaklanarak işler üretmeye başlamışlardır. Daha sonra afişlerde sözcükler de sadeleşmeye başlamış, imgeler ön plana çıkmıştır (Görsel 2).

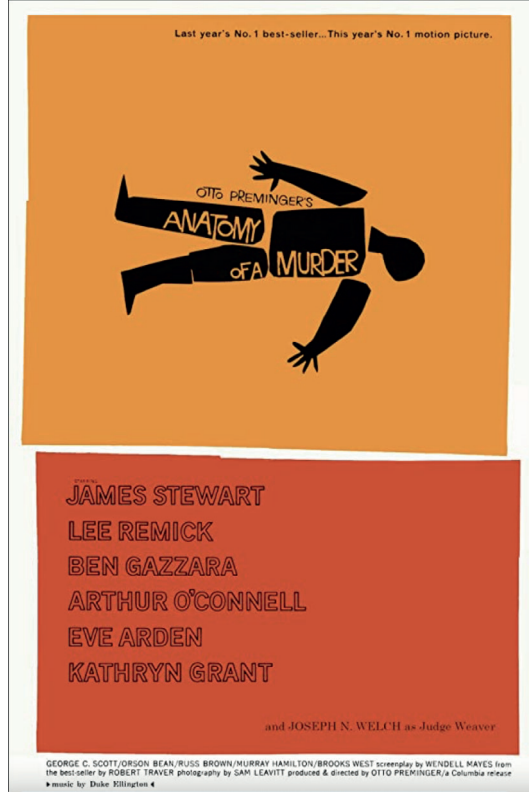


Görsel 2: Lucian Bernhard, Excelsior Tanıtım, 1914, Afiş Tasarımı.

Bernhard tarafından üretilen *Excelsior* tanıtım afişinde ana odak ürün ve markadır. Bu nedenle ürüne kontrast bir arka plan seçilmiş, sıradan olmayan tipografi ile marka adı afişe yerleştirilmiştir. Afiş üzerinde görsel bir zenginlik yer almamakta, mesaj hedef kitleye hızlı ve sade bir şekilde aktarılmaktadır. Ön planda olan ise tekerlek imgesidir.

Becer (2006: 203) tasarımlardaki sadeleşme ve imgelere yüklenen anlamı “imgelere mesaj iletme işlevi yüklenince, sözcük sayısı azalmaya başladı. Sonuçta, imge sözel unsurdan daha fazla önemsenmeye başladı” diyerek açıklamıştır. 1919 yılında Weimar’da kurulan Bauhaus okulundan çıkan *Bauhaus ekolü* ilk olarak mimari alanında büyük etki göstermesine rağmen 1930’lu yıllara doğru ve Laszlo Moholy-Nagy’in katkıları ile grafik tasarım üzerinde etkisini artırmıştır. Weill’e göre (2019: 46) *Bauhaus*’un iki temel ilkesi vardır: sadelik ve işlevsellik. 1950’lerde tasarımlarda bütüncül bir anlayış hakimken bazı tasarımcılar bu tekdüzeliği yıkararak tasarımlarına zenginlik ve çeşitlilik katar. Örneğin; dö-

neminin aksine Saul Bass film afişlerinde başrol oyuncusun fotoğrafik görselini kullanmak yerine, onu sembolleştirmiştir (Clifford, 2014: 124) (Görsel 3).



Görsel 3: Saul Bass, *Anatomy of a Murder*, 1959, Film Afiş Tasarımı.

*Anatomy of a Murder* afişinde Bass, filmin oyuncusunu değil filmin kendisini ön plana çıkarmaktadır. Afişin üst kısmında görülen sembolik cansız beden çizimi filmin adı ile birlikte çoğu kültürde anlamlandırılabilir bir imgedir. Afişte bulunan ölü beden imgesi aynı zamanda filmin başlangıcında da yer almaktadır ve bu da afişin göstergelerini daha güçlü ve tamamlayıcı bir şekilde vurgulamaktadır.

Günümüzde afişler genel olarak 3 başlıkta gruplandırılabilir. Ürün ya da hizmet tanıtımını yapmak amacıyla tasarlanmış olan afişler reklam afişleridir. Kültürel afişler; sinema, tiyatro, sergi, festival, seminer gibi kültürel etkinlikleri tanıtan ve izleyiciye çağrı yapan afiş türüdür. Son olarak sosyal farkındalık yaratmak amacıyla tasarlanan afişler söylenebilir ki bunlarda sosyal afiş olarak adlandırılır. Sosyal afişler farkındalık yaratmanın yanı sıra, politik düşüncüyü tanıtan afişlerde olabilir.

Kültürel afişler kategorisinde yer alan sinema afişleri hedef kitleye filmin içeriği hakkında bilgi vermelidir. Yan yana dizili olan bir sıra film afişlerinin arasında filmi öne çıkartmak ve film hakkında kısa bilgiler vermek tasarımcının görevlerindedir. Tüm afişlerde olduğu gibi kültürel afiş tasarımları da çeşitli grafik öğelerin birleşimiyle oluşturulabilir, fotoğraf, tipografi, illüstrasyon gibi pek çok görsel iletişim tasarımının unsuru kullanılabilir. Kullanılan öğelerin iletilecek mesajı doğrudan izleyiciye yönlendirilmesi gerekmektedir. Seçilen yazı karakterinin, kullanılan görsel düzenlemenin, renk ve zeminin okuyucunun gereksinimlerini karşılamalı ve okunurluluğu artırmalıdır. Becer, başarılı bir afiş tasarımını şu şekilde açıklamıştır: “Başarılı afiş çalışmalarında alışılmış ve anlaşılır unsurlarla; umulmadık, şoke edici ya da mizahi unsurlar arasında dengeli bir bütünlük kurulmuştur. Tasarımcının aklından mantıkdışı biçimlerde ortaya dökülen bu şaşırtıcı unsurlar; profesyonel bir grubun entelektüel kararlarından çok daha etkili sonuçlar meydana getirir” (2006: 205) (Görsel 4).



Görsel 4: Vasilis Marmatakis, *The Lobster*, 2015, Film Afiş Tasarımı.

Marmatakis'in ürettiği *The Lobster* film afişi Becer'in yukarıda bahsettiğimiz anlaşılır ve çok edici unsurları bir arada barındırmaktadır. Filmin kahramanlarından biri afişte yüzü görünecek bir şekilde yer alır. Diğer kahraman ise hedef kitleye direkt olarak gösterilmez, negatif alan içerisinde var olduğu örtük bir şekilde verilir. İzleyici tarafından ilk bakışta sadece bir boşluk olan bu alan, özellikle film izlendikten sonra anlamlandırılır. Bu anlamda afiş göstergebilimsel olarak ele alındığında kullanılan negatif alan, kontrastın hissettirdiği farklılık ve siyah beyaz renk kullanımının verdiği durağanlık filmin konusunu yansıtmaktadır. Kültürel göstergeler ile çevrelenmiş bir afiş olmayan *The Lobster* afişi global olarak göstergeleri çözümlenebilecek, genel geçer film afişi kurallarının dışında bir örnektir.

### **Afiş Tasarım İlkeleri ve İmgenin Kullanımı**

Tasarım ilkeleri; dönemler boyunca kurulan okullar ve ortaya çıkan akımlar ve/veya üsluplar sonucunda kendini gösteren, tasarımı etkili kılmak için kullanılan ilkelerdir. "Tasarım ilkelerinin oluşmasında, özellikle 20. yüzyılda ortaya çıkan okul, akım ve üslupların büyük rolü olmuştur" (Becer, 2006: 63). Temelinin *Gestalt Algı Psikolojisine* dayandığını söyleyebileceğimiz bu ilkeler: *denge, orantı ve görsel hiyerarşi, görsel devamlılık, bütünlük, vurgulamadır*. Bu ilkeler, tasarımının yeteneğine bağlı olarak bir veya daha çok ilkenin birleşimi ile tasarım gerçekleştirilebilir ya da tasarımda kullanılan ilkeler duruma göre çığnenebilir.

**Denge:** Doğada bulunan her şey bir denge üzerine kurulmuştur. Denge, tasarım öğeleri parçalarının bütün içerisinde gösterilebilmesi için eşit olarak tasarıma dağıtılmasıdır. Denge ilkesi kullanarak tasarım iki farklı denge üzerine kurgulanabilir: *simetrik denge* ve *asimetrik denge*.

*Simetrik dengenin* en yakın ve gözle görülebilir örneği insan gövdesidir. Ama bu simetri direkt olarak dikey ya da düşey çizgide ayna görüntü olarak düşünülmemelidir. Becer'e göre (2006: 65) bir yüzey ya da boşlukta birbirine benzeyen biçimlerin yoğun bir istif düzeni içinde bulunması simetri olarak gösterilebilir. Örnek olarak yer döşemelerinin dizilimlerinin sonucunda ortaya çıkan dokular simetri örneğidir. Görsel 5'te görebileceğimiz gibi *The Grand Bupest Hotel* film afişinde tasarım dikey bir simetri dengesi kullanılmıştır. Lekesel değerler, tipografi, hotelin fotoğrafının konumu, renk simetrik dengelye hedef kitleye iletilebilmek için tasarlanmıştır. Simetrik dengenin kullanılmasının amacı filmin sürekli olarak yatay veya dikey düzlemde simetrik görsellerin oluşturduğu bir film olmasından dolayı tercih edilmiştir.



Görsel 5: Annie Atkins, *The Grand Budapest Hotel*, 2014, Film Afiş Tasarımı.

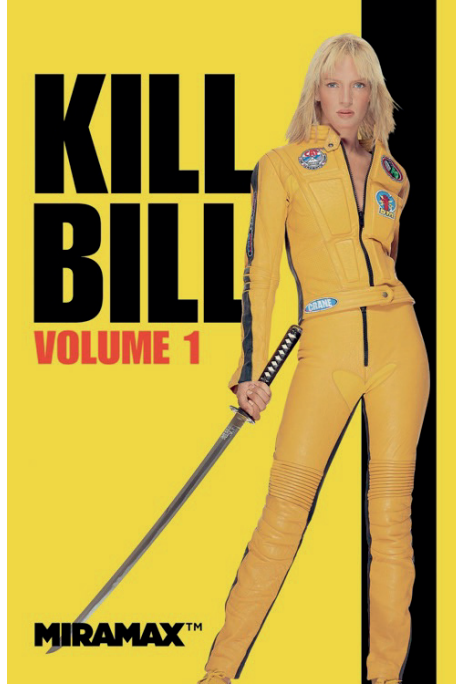
Simetrik dengenin aksine *asimetrik dengede* ise hareket duygusu ağır basar. Burada önemli olan birbirine eşit ya da eşit olmayan öğelerin tasarımda cesurca konumlandırılmasıdır. Geometrik bir düzen *asimetrik dengede* aranmaz. Uçar'a göre (2019: 270) simetrik tasarımlar durağan ve sıkıcı iken; *asimetrik tasarımlar* hareketli ve cesurdur, simetrik tasarımlar yerine *asimetrik tasarımların* akılda kalıcılığı daha fazladır.

**Orantı ve Görsel Hiyerarşi:** Orantı kısaca boyutlar arası ilişkisi olarak tanımlanabilir. Tasarımda kullanılan görsel unsurların birbirleri içinde kurduğu ilişkiler tasarım mesajının algılanmasını doğrudan etkiler.

Çevremizde gelişen olayları ya da gördüklerimizi belirli bir öncelik sıralamasına göre algılarız ve bu öncelik sonralık sıralaması tasarımdaki hiyerarşiyi belirler. Tasarımcı kullandığı renk, büyüklük, tipografi, imaj, açıklık, koyuluk, boşluk gibi unsurları iletilmek istenilen mesaj doğrultusunda yerleştirilmeli ve algılanabilirliğini artırmalıdır. Kimi tasarımlarda hiyerarşi büyüklükle ortaya konulabilecek iken kimi tasarımlarda ise bu renk kontrastlığı ile verilebilir.

**Görsel Devamlılık:** Becer'e göre (2006: 70) izleyicinin gözü, tasarım yüzeyinde bir çizgi ya da kıvrım boyunca kesintiye uğramadan devam edebiliyorsa devamlılık sağlanmış demektir. Tasarımın gözün normal hareketlerine göre (soldan sağa) düzenlenmesi, algılama yönünün dikkat dağıtıcı unsurlardan arınmış olması ve büyükten küçüğe, açıktan koyuya, renkliden rensizliğe gibi devamlılık sağlayan özelliklere dikkat edilerek ortaya konması gerekmektedir.

**Bütünlük:** Tasarımcının kullandığı tüm unsurlar bir araya geldiğinde dağınıklık ya da kopukluk oluşturmama durumuna bütünlük denir. Ögeler arasındaki uyuma dayanan bütünlük ilkesi şüphesiz ki tasarım ilkeleri içinde en çok dikkat edilmesi gereken unsurdur. Tasarımı gerçekleştiren tasarımcının bütünlük sağlamada yaralanabileceği bordür, negatif alan, paralel yapı, eksen gibi pek çok teknik vardır. Görsel 6'da Emrah Yücel tarafından 2003 yılında tasarlanmış *Kill Bill* film afişini görmekteyiz. Tasarlanan bu afişte bütünlük renk ve kontrastlık ile sağlanmıştır. Kullanılan yazı karakteri ince uzun olarak seçilmiş ve görselde başrol olarak anlamlandırmış karakterle bütünlüğü sağlamıştır. Başrol oyuncusun kıyafet rengi tansurton olması ve bütün olarak algımanız için zemin rengide sarı tonlarından seçilmiştir. Siyah bordür ve tipografi kontrastlığı vurgulamakta yardımcı olmuştur.



Görsel 6: Emrah Yücel, *Kill Bill*, 2003, Film Afiş Tasarım

**Vurgulama:** “Vurgu bir tasarım öğesinin çevresindeki diğer öğelere nazaran hakim ve baskın bir konuma getirilmesidir” (Elden ve Özdem, 2015: 116). Tasarımcının tasarımda vurgulamak istediği öğeye -iletilmek istenilen mesaja göre- önceden karar vermiş olması gerekir. Vurgu pek çok farklı öğe kullanılarak gerçekleştirilebilir.

Tasarım ilkelerinden yararlanılarak üretilen sinema afiş tasarımları hedef kitleye doğrudan ulaşmalıdır. Vurgu sinema filminin konusuna yönelik olmalı ve konu etrafında bir bütünlük sağlanmalıdır. Bunları sadece görsel büyüklük ile değil, tipografi düzenlemesi ve renk tonlarının seçimi gibi farklı tercihlerle de de sağlamak mümkündür. Önemli olan sadece sinema afişinin tasarımını yapmak değil, hedef kitleye sinema filmi için bilet aldirmayı başarmaktır. “Problemi çözmek her zaman tek başına yeterli olmaz, reklama şüphe ile yaklaşan hedef kitleyi ikna etmeyi başarmak durumundadır” (Göçmen, 2016: 102). Eğer tasarımcının ortaya koyduğu grafik üründen dolayı, hedef kitle tüketici durumuna geçtiyse tasarım ilkeleri etkili olarak uygulanmış demektir.

Sinema afişleri kültürel afiş alanında ele alınmış olsa da sinema sektörünün para kazanma amacı göz önünde bulundurulduğunda aynı zamanda bir reklam afişi olarak da düşünülmalıdır. Film pazarlamak için doğru imgeler kullanılmalı ve hedef kitleye doğru mesajlar iletmelidir. Bu nedenle sinema afişindeki imgele- rin göstergebilimsel olarak analizinde filmin pazarı da ele alınmalı, bu bağlam- da analiz edilmelidir. Yerel sinemalarda gösterime girecek sinema filmlerinin afişleri hitap ettiği kültürün izlerini taşıırken global izleyici kitlesine hitap eden afişler spesifik kültürel kodlardan arındırılmış, küresel kodlara sahip bir şekilde tasarlanmalıdır.

Göstergeler nesnel unsurlar olsa da göstergelerin anlamlandırılması öznel bir süreçtir. Bu öznel süreç bireylerin yaşam biçimleri, kültürleri, sosyal, ekonomik ve toplumsal durumları ile değişim gösterir. Film afişindeki göstergelerin konumlandırılması ve anlamlandırılması da bu nedenle öznelidir. Fakat afişin hedef kitleyi tüketici konumuna getirebilmesi için genel kitleye hitap eden göstergeleri kullanması gerekmektedir.

Berger’in *Görme Biçimleri* metni “görme” fenomenini fizyolojinin alanından saptırarak ait olduğu doğru bağlama, yani “kültürel/toplumsal” bağlamına oturtur” (Özdoyran, 2019: 44). Görme ediminin anlamlandırılmasındaki bu değişim de beraberinde farklı görme biçimlerinin var olduğunu bizlere göstermektedir. Aynı nesneye bakan farklı bireylerin farklı görme biçimleri, bir diğer deyişle farklı anlamlandırmaları olur ve bu görme biçimleri de kültürel olarak şekillenir. Bu nedenle Berger, görme eylemini çoğul bir biçimde ele almaktadır.

“... Görme, uyarıcılara karşı mekanik bir tepkide bulunup bulunmama sorunu değildir” (Berger, 2002: 8) Aksine görme, *bakma* ediminden farklı olarak nesnelere aramızdaki ilişkiye de bağlıdır. Nesnelere aramızdaki ilişki sonucu nesnenin anlamlandırılma süreci de kültürel olarak şekillendiği kadar bireyin kültür ile şekillenen deneyim ve tecrübelerine de bağlıdır. Foucault, Magritte’in *İmgelerin İhaneti* (Görsel 7) eserinden hareketle yazdığı *Bu Bir Pipo Değildir* kitabında aslında imge ve nesne arasındaki bağlantıya dikkat çeker. Foucault’ya göre (2010: 20) tabloda görünen şey Magritte’in de dediği gibi pipo değildir, pipo desenidir. Tablonun altında yazan “bu bir pipo değildir (Cecin’est pas unepipe)” cümlesi de bize bunu gösterir. Eserin karşısına geçen bir izleyici ilk bakışta gördüğü pipo deseni ile zihninde bir pipo canlandırır. Sonrasında ise kültürel olarak bu pipoyu yorumlar. İzleyicinin pipo desenini gördükten sonra bunu farklı biçimlerde anlamlandırması ise bizlere farklı görme biçimlerini göstermektedir.

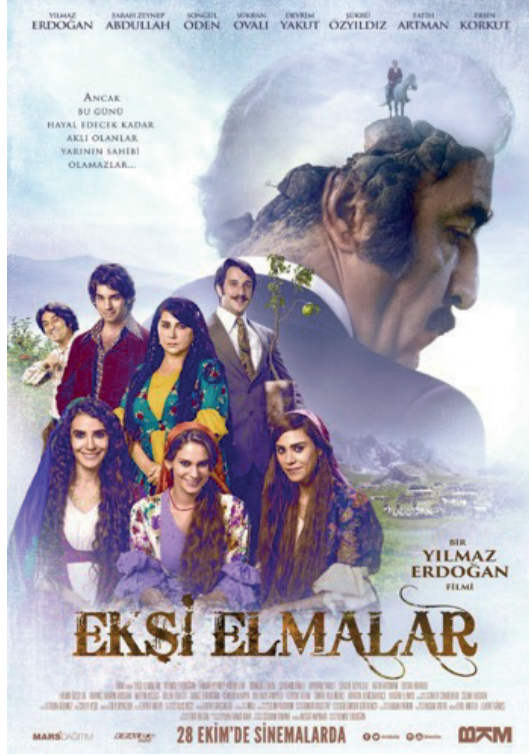


Görsel 7: RenéMagritte, *Cecin'estpastunepipe*, 1928-1929,  
Tuval Üzerine Yağlı Boya, 63,5x93,98 cm.

İmge, kültürel bir üretilimdir ve imgenin üreticisi olan kişinin bakış açısını/ideolojisini barındırır. “Böylece, bir tabloya baktığımızda gördüğümüz şey, o imgenin temsil ettiği nesnenin doğrudan-nesnel bir temsili değil, o temsili üreten kişinin “bakış açısı” veya “görme biçimidir” (Özdoyran, 2019: 45). İmgeye bakan kişi ilk olarak imge üreticisinin bakış açısını görür ve bu bakış açısını kendi bakış açısına göre yorumlar. Bu da Berger’in dediği gibi farklı görme biçimlerinin varlığını bize gösterir.



“Belirgin’ bir anda yapı, bir kodu kullanır ve bir “ileti” üretir: bir diğer anda “ileti”, kodaçimleri aracılığıyla, toplumsal pratiklerin yapısına yayılır” (Hall, 2003: 312). Kültürel farklılıklar bir iletinin kodaçım sürecinin sonundaki anlamlandırılmayı da etkiler. Küreselleşme ile birlikte yerel/geleneksel kodların yanı sıra global olarak anlamlandırılabilen kodlar da varlık göstermeye başlamıştır. Önceki bölümde verilen *Soysuzlar Çetesi* filmindeki örneğe geri dönecek olursak artık el işareti ile üç rakamının gösterimi filmin geçtiği dönemdeki kadar bariz bir ayrıma işaret etmez. Üç parmağın bir araya geldiği her işaret global olarak üçtür. Fakat bu global anlamlandırma her ne kadar “doğal” görünse de ideolojik olarak yapılandırılır ve var olan kodlama pratiklerini gizler (Hall, 2003: 315). Birey imge karşısında bilinçli olarak bir kodaçım süreci sonucu imgeyi anlamlandıramaz. Aksine bu süreç muğlaklaşır ve bu şekilde doğallaştırılır.



Görsel 8: *Eksi Elmalar*, 2016, Film Afişi Tasarımı

Örneğin *Eksi Elmalar* film afişinde tüm oyuncularını bir arada görmemize rağmen kendi aralarında hiyerarşik bir ilişki olduğu dikkat çekicidir. Filmin başrol oyuncusu en üstte ve diğer karakterlerden çok daha büyüktür. “Reis’in saydamlaşan görüntüsü diğer karakterlerin hayatlarının her alanına nüfuz ettiği-

nin bir işaretidir” (Demir, 2021: 13). Sol tarafta yer alan karakterlerin ayakta durma ve oturma sıraları kültürel bağlamda düşünüldüğünde eril kodları daha az baskın olan toplumlar için spesifik bir anlam ifade etmezken kültüründe eril kodları baskın olan toplumlar için başka anlamlar taşımaktadır. Örneğin kız çocuklarının ellerini önde kavuşturarak oturması arkasında ayakta durak karakterlere nazaran toplumsal hiyerarşide daha alçak konumda olduklarını bize göstermektedir. Aynı şekilde ayakta duran tek kadın karakterin anne figürü olması da Anadolu kültüründe, özellikle yaşı büyük, anne figürünün ailedeki erkeklerden sonra gelen bir otorite olduğunu yansıtmaktadır.

Afişler, öncelikli olarak tasarım ilkelerine uygun olarak dizayn edilir. Tasarımdaki imgeler dönemin estetik algısına ve tasarım trendlerine göre konumlandırılır. İmgeler arasındaki hiyerarşi sırasıyla tasarım trendine, müşterinin isteklerine, yer alacağı pazarın gerekliliklerine ve tasarımcının bakış açısına -ki tasarımcının bakış açısı da kültürel olarak şekillenmektedir- göre oluşturulur. Afişin oluşumundaki bu düzen afiş tasarımındaki imge konumlandırılmasında da devam eder. Tasarımcı kendi estetik kaygısının yanı sıra vermek istediği mesajı en iyi nasıl verebileceğini düşünür ve tasarımını bu kaygı ile tasarım ilkeleri çerçevesinde yapar. Afişin hedef kitle tarafından anlamlandırılma sürecine direkt etki etmeyi amaçlayan tasarımcı imgeleri vermek istediği mesaja göre orantılar ve hiyerarşik olarak sıralar.

Film afişleri izleyiciyi filme çekmek için kullanılan pazarlama stratejilerinden biridir. Bu nedenle film afişleri film hakkında hem bilgi vermeli hem de ilgi çekici olmalı ve sonucunda hedef kitlenin filmi izleme duygusunu canlandırmalıdır. Bu bağlamda film afişleri tasarımlarında tasarım ilkelerine göre imge kullanımı görsel olarak önemli olduğu kadar ideolojik olarak da önemlidir. Çünkü içerisinde hem yönetmenin, dolayısıyla kültürün, hem de tasarımcının görme biçimini barındırır. Çalışmada ele alınan Bala Kavlakoglu tarafından tasarlanmış Pelin Esmer’in uzun metraj film afişleri de bu bağlamda ele alınmış ve göstergebilimsel olarak incelenmiştir.

## **Bulgular**

Bu çalışmada afiş tasarımcısı Bala Kavlakoglu olan üç uzun metraj filmin göstergebilimsel analizi yapılmıştır. Bu filmler kronolojik olarak; 11’e 10 Kala, Gözetleme Kulesi ve İşe Yarar Bir Şey’dir. Gözetleme Kulesi filminin var olan afiş tasarımlarından sadece biri analize dahil edilmiştir.

 <p><b>11'e 10 Kala</b></p> <p>nejat işler mithat esmer      layaz çayırın tacir ceylan savas akova sinan düğmeçi      yapım koordinatörü boban yılmaz oca kuyan kaşger mançuk hasan oca kurgu umut pernel      sen mikasa marit ebeler senal yonemci haz erayla kurgu ayhan erçel pelin esmer      cast yönetmen yardımcı yönetmen eğilgi akın cihan yılmazca talat kılı mevlana kılıç      yapımcılar pelin esmer nida karabol akdeniz tolga esmer      senaryo yönetmen pelin esmer</p> <p>www.11e10kala.com www.11e10.com      ©2009 İstanbul Kültür Varlıklarını Koruma Kurumu. Tüm hakları saklıdır.</p>	<p><b>Film Künyesi</b></p> <p>Film Adı: 11'e 10 kala</p> <p>Yönetmen: Pelin Esmer</p> <p>Yapımcı: Pelin Esmer, Nida Karabol Akdeniz, Tolga Esmer</p> <p>Senaryo: Pelin Esmer</p> <p>Oyuncular: Nejat İşler, Mithat Esmer</p> <p>Tür: Dram</p> <p>Süre: 110'</p> <p>Yapım Yılı: 2009</p> <p>Tasarımcı: Bala Kavlakoglu</p>
---	---

Tablo 1: 11'e 10 Kala, Pelin Esmer<sup>1</sup>

Film, Emniyet Apartmanında yaşayan koleksiyoncu Mithat Bey (Mithat Esmer) ve oturduğu apartmanda görevli olan Ali (Nejat İşler) arasında geçen bir kesiti anlatmaktadır. Mithat Bey Sümerbank bursuyla Amerika'da elektrik- elektronik eğitimi almış, gazeteden fenere kadar farklı objeleri biriktirdiği bir koleksiyona sahiptir. Oluşturduğu koleksiyonunun devamlılığını bozmamak ve her geçen gün daha da büyütme için tüm İstanbul'u dolaşmaktadır. Ali ise köyden geldiği günden beri apartmanda görevli olarak çalışmakta ve apartmanın yakın çevresi dışında İstanbul'u hiç görmemiştir. Bodrum kattaki dairesi rutubetli olduğu için kızı astıma yakalanmış olan Ali, kızının sağlığı için onu ve karısını köye geri yollamak zorunda kalmıştır. Ali'nin en büyük isteği memur olup üst katlardan rutubetsiz bir daireye taşınarak ailesinin yanına gelmesidir. Yaşanan İstanbul depremi ile birlikte Emniyet apartmanının emniyetsiz olduğu anlaşılmış, yıkım kararı alınmıştır. Koleksiyonunu kaybetmek istemeyen Mithat Bey ve gidecek yeri olmayan Ali arasındaki çıkar ilişkisi bu şekilde başlamıştır. Belediyeye koleksiyonu yüzünden şikayet edilen Mithat Bey koleksiyonunu koliyle bodruma kaldırırken bir yandan da Ali'ye koleksiyonunun devamlılığını sağlayacak farklı parçalar aldırılmaktadır. Böylece Ali İstanbul'un farklı noktalarını görmüştür. Koleksiyonun maddi değerini fark eden Ali Mithat Bey'den habersiz onları satmaya başlamış ve sonunda hayalindeki evi tutmuştur.

<sup>1</sup> <https://www.imdb.com/title/tt1422184/mediaviewer/rm2349786880/>

Anlatsal Göstergeler			Teknik göstergeler		
Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Renk	Işık	Biçim
İnsan	Yaşlı ve Genç Erkek	Filmin başrol oyuncularını	Mat sıcak Renkler	Gün Işığı	İstanbul Boğazında bir yaşlı bir genç erkeğin karşılıklı durması.
Ortam	İstanbul Boğaz Manzarası 1	Filmin geçtiği yer			

Tablo 2: 11'e 10 Kala filminin göstergebilim tablosu.

Düzanlam	Yananlam
Ali'nin Kambur Duruşu	Sosyo-ekonomik olarak alt
Mithat Beyin dik duruşu	Değişmez kişiliği ve fikirleri
Karşılıklı duruşu	Çıkar ilişkisi ve karşı görüş

Tablo 3: 11'e 10 Kala filminin düzanlam – yananlam tablosu.

Film afişinde film adı, oyuncular, yönetmen gibi bilgileri içeren tipografik öğeler göz okuma yönünden dolayı sol üste konumlanmıştır. Bu bilgilerin okunurluğunu artırmak için alt zemin sade bırakılmıştır, tipografide kullanılan siyah renk ile vurgu ve şekil-zemin ilişkisi sağlanmıştır. İstanbul Boğaz manzarasının önünde karşılıklı duran Mithat Bey ve Ali'nin fotoğrafları dekupe edilerek afişe yerleştirilmiştir. Afişte bulunan görsellerin ışık ve gölgesi incelenerek bu sonuca varılmıştır. Arka planda görülen manzara renkleri karakterlere nazaran daha mat olarak seçilmiş ve karakterler vurgulanmıştır. Karakterlerin afişin ortasında konumlandırılması afişte simetrik bir denge yakalamamıza yardımcı olmuştur. Afişte renk ve ışık canlılığı Mithat Bey ve Ali'yi vurgulayacak nitelikte konumlandırılmıştır. Afişte arka plan olarak yer verilen İstanbul Boğazı manzarası bizlere filmin İstanbul'da geçtiği izlenimini vermektedir. Mithat Bey'in şapkası, çantası ve yaşına rağmen dik duruşu bize entelektüel ve değişmez bir kişilik olduğunu göstermektedir. Ali'nin ise tam tersi olarak hafif kambur ve

mahcup duruşu onun sosyo-ekonomik olarak Mithat Bey'den daha alt sınıf bir birey olduğunu bize göstermektedir. Karakterlerinin birbirleriyle karşılıklı duruşu olayların ikisi arasında geçtiğini vurgulamakta ve sadece iki kişinin olması bizlere başrol oyuncularını olduğunu göstermektedir. Birbirlerine karşı duruşları çıkar ilişkisi ve karşıt görüşlerinin olduğunu anlatmaktadır.

	<p><b>Film Künyesi</b></p> <p>Film Adı: Gözetleme Kulesi</p> <p>Yönetmen: Pelin Esmer</p> <p>Yapımcı: Tolga Esmer, Nida Karabol Akdeniz, Pelin Esmer</p> <p>Senaryo: Pelin Esmer</p> <p>Oyuncular: Olgun Şimşek, Nilay Erdönmez</p> <p>Tür: Dram</p> <p>Süre: 96'</p> <p>Yapım Yılı: 2012</p> <p>Tasarımcı: Bala Kavlıkoğlu</p>
--	---

Tablo 4:Gözetleme Kulesi, Pelin Esmer<sup>2</sup>

Film geçmişinden kaçmak için ormanda ıssız bir noktada yangın gözetleme kulesinde bekçi olarak çalışan Nihat (Olgun Şimşek) ile hamileliği yüzünden ailesinden kaçıp yol kenarındaki küçük bir otogarda çalışmaya başlayan Seher'in (Nilay Erdönmez) hikayesini anlatır. Nihat direksiyon başında uyukladığı için eşi ve oğlunun ölümüne sebebiyet verdiği için suçluluk duymaktadır. Seher ise üniversite okumak için gittiği Bolu'da dayısının yanında kalırken dayısının tecavüzüne uğramış ve çocuğu doğurduktan sonra kabul etmeyerek otogara bırakıp kaçmıştır. Durumu fark eden Nihat Seher'e yardımcı olmak için onu kuleye götürmüş, çocuğu kurtararak Seher'e geri getirmiş ve ikisini kendi karısı ve çocuğu yerine koyarak onların aksine yaşamalarını sağlamayı kendisine bir görev edinmiştir. Seher ise yaşadığı travmatik olay sonucu çocuğunu bir türlü kabul edememiş ve sonunda kaçmaya çalışmıştır. Filmin sonunda Seher ve Nihat arasındaki diyalogda iki karakterin de suçluluk duyguları ortaya çıkmış, karakterler arası birbirlerini suçlamaya dayalı tartışma geçmiştir.

<sup>2</sup> <http://www.beyazperde.com/filmler/film-201797/fotolar/detay/?cmediafile=20297110>

Anlatısal Göstergeler			Teknik göstergeler		
Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Renk	Işık	B biçim
İnsan	Bir Kadın bir Erkek	Filmin başrol oyuncuları	Mat soğuk Renkler	Ortam Işığı	Orman içerisinde bulunan bir gözetleme kulesi ve başrol oyuncuları nın birbirlerind en bağımsız yönlere bakması
Ortam	Ormanlık alan ve Gözetlem e Kulesi	Filmin geçtiği yer			

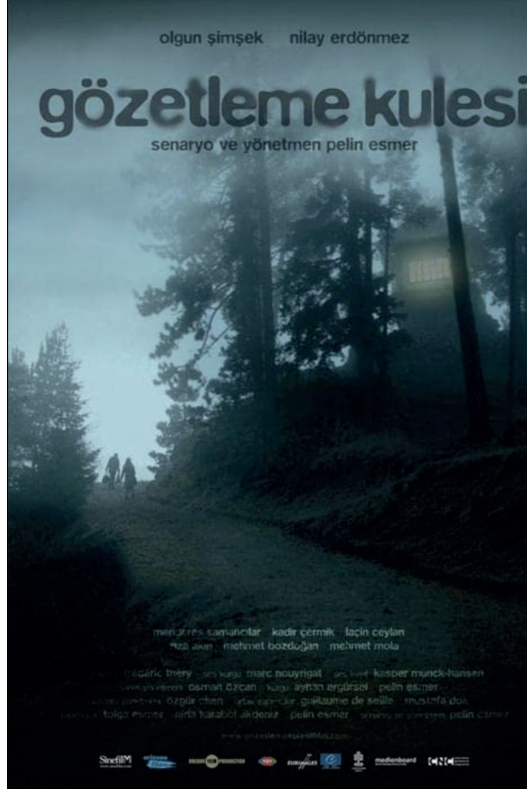
*Tablo 5:Gözetleme Kulesi filminin göstergebilim tablosu.*

Düzanlam	Yananlam
Karakterlerin Farklı Yönlere bakması	Farklı hayatları ve hayat görüşleri olması
Seher'in yüz ifadesi	Karakterin umutsuz ve sınırlı olması
Nihat'ın Yüz ifadesi	Karakterin pişmanlık duyması
Yangın gözetleme kulesi	Yalnızlık

*Tablo 6:Gözetleme Kulesi filminin düzanlam – yananlam tablosu.*

Film afişinde tipografik öğeler tasarıma ortalı ve ortadan blok olarak konumlandırılmıştır. Film adı tipografisinin renkleri bütünlük sağlamak amacıyla arka plan renk tonlarında seçilmiştir aynı zamanda film adının okunurluğu için alt zemini gökyüzüne denk getirilmiştir. Yardımcı oyuncu isimleri ve kamera arkası çalışanlarının isimlerinin bulunduğu tipografik düzenlemedeki renk seçimi zeminden farklılaştırmak için beyaz seçilmiştir. Tipografinin yerleşimi ve karakterlerin konumu afişteki dengeyi sağlamaktadır. Ayrıca sadece iki kişi olduğu

için başrol oyuncu olduğunu anladığımız karakterler arka plana nazaran daha canlı ve net olarak konumlandırılmıştır.



Görsel 6: Gözetleme Kulesi Alternatif Afiş Tasarımı

Filmin alternatifi afişindeki karakterler ise analizi yapılan afişin aksine siluet olarak görülmektedir. Bunun sebebidir film geçtiği gözetleme kulesine ve filmin yansıttığı yalnızlık duygusuna vurgu yapmaktır. Analizi yapılmakta olan afişte karakterlerin farklı yönleri bakması farklı hayatları ve beklentileri olduğunu bize göstermektedir. Nihat karakterinin Seher'e göre önde konumlandırılmasının nedeni Nihat'ın Seher'i ve bebeğini korumayı pişmanlıklarından dolayı kendine görev edinmesinden dolayıdır. Karakterlerin arkasında görülen yangın gözetleme kulesi yalnızlık duygusunu ortak noktalarının olduğunu vurgular nitelikte iki karakterin ortasına yerleştirilmiştir. Seher'in yüzündeki sinirli ifade karakterin yaşadıklarını bize göstermektedir. Umutsuzluğu ise yaşadıkları ve istemediği bebeğe bakmak zorunda olmasından dolayıdır. Nihat'ın bakışlarının Seher'e göre daha aşağıya doğru oluşu pişmanlıklarından dolayıdır.



### Film Künyesi

Film Adı: İşe Yarar Bir Şey

Yönetmen: Pelin Esmer

Yapımcı: Pelin Esmer, MarselKalvo

Senaryo: Pelin Esmer & Barış Bıçakçı

Oyuncular: Başak Köklükaya, Öykü Karayel, Yiğit Özşener

Tür: Dram

Süre: 104'

Yapım Yılı: 2017

Tasarımcı: Bala Kavlakoğlu

Tablo 7: İşe Yarar Bir Şey, Pelin Esmer<sup>3</sup>

Film bir tren yolculuğunda karşılaşan Leyla (Başak Köklükaya) ve Canan (Öykü Karayel) arasında geçen kesite odaklanmaktadır. Avukat ve şair olan Leyla, mezun olduğu lisenin 25. yıl yemeğine katılmak için İzmir'e gitmektedir. Canan ise hiç istemediği halde hemşirelik okuyan bir son sınıf öğrencisidir ve iş görüşmesi için İzmir'e gitmektedir. Fakat hayali oyuncu olmaktır. Canan'ın babasının garda kızını Leyla'ya emanet etmesinin üzerine yolları kesişen ikili yol boyunca birbirleriyle kendi hayatları hakkında konuşmuşlardır. Aslında Canan 6 yıl önce geçirdiği kaza sonucu felç olan ve bedenini kullanamayan Yavuz'un (Yiğit Özşener) ölüm isteğini yerine getirmek için İzmir'e gitmektedir. Bunu öğrenen Leyla, Canan'ı yalnız bırakmak istememiş ve onunla birlikte Yavuz'un evine gitmiştir. Yavuz'un kendi şiirlerini okuduğunu gören Leyla onu ölüm fikrinden vazgeçirmek için onunla konuşmaya başlar. Filmin sonunda ise Canan'ın verilen görevi tamamlayıp Yavuz'un celladı olup olmadığı bilinmemektedir.

<sup>3</sup> <https://www.imdb.com/title/tt6214084/mediaviewer/rm2567381760/>



Anlatısal Göstergeler			Teknik göstergeler		
Gösterge	Gösteren	Gösterilen	Renk	Işık	Biçim
İnsan	Kalabalık içinde iki kadın	Filmin başrol oyuncularını	Sıcak Renkler	Ortam Işığı	Kalabalık tren garında vurgulanmış iş ve birbirini takip eden iki kadın
Ortam	Tren garı	Filmin geçtiği yer			

Tablo 8:İşe Yarar Bir Şey filminin göstergeliler tablosu.

Düzenlem	Yananlam
Tren	Karakterlerin içsel yolculuğu
Leyla'nın duruşu	Kararlı ve kendinden emin
Canan'ın duruşu	Ürkek ve kararsız
Kalabalık Tren Garında net olan iki karakter	İki kadının birlikte hareket etmesi

Tablo 9:İşe Yarar Bir Şey filminin düzenlem – yanamlam tablosu.

İşe Yarar Bir Şey film afişinin genelinde asimetrik denge mevcuttur. İki kadın karakterin ortala yerleştirilmesine rağmen önde olan karakterin büyük olması nedeniyle film adının tipografik yerleştirilmesi öndeki karakterin tersine konumlanmıştır. Film adının tipografik düzenlemesindeki renk arka planda yer alan görselden seçilmiştir. Fakat zeminden farklılaştırmak için canlı tutulmuştur. Filmin başrol karakterleri olduğunu anladığımız iki kadına vurgu yapmak amacıyla alan derinliği yaratılmıştır. Aynı zamanda kalabalık ortamda başrol karakterleri seçebilmemiz içinde karakterlerin yüzlerine ışık verilmiştir. Kalabalık tren garında net olarak gördüğümüz Leyla ve Canan karakterlerinin arasında bir ilişki olduğu ve aslında Canan'ın Leyla'yı takip ettiğini görüyoruz. Yapılan bu tren yolculuğu aslında karakterlerin kendi iç dünyalarına yaptıkları yolculuğu

vurgular. Leyla'nın kararlı ve kendinden emin duruşu Canan'ın onu takip etmesine neden olup. Canan'ın ürkek ve kararsız duruşu aslında yardım beklemesini göstermektedir.

## **Sonuç**

Sinema afişleri potansiyel izleyiciyi filme çekmek için kullanılan grafik unsurlardır. Bu nedenle izler kitleyi filme çekmek için film hakkında bilgi vermesi gerekir. Afişin izler kitle tarafından anlaşılır olması o afişin başarılı olduğunu gösterir. Bireyler afişleri bilinçli bir şekilde analiz ederek anlamlandırıp bilet alma davranışı geliştirmiyor olsa da bunu kendi birikimlerine dayanarak istemsiz bir şekilde anlamlandırır. Tasarımcı kullandığı görsel unsurlarla hedef kitleye vermek istediği mesajı kendi perspektifinden doğru ve anlaşılır bir şekilde aktarabiliyorsa bu afişin başarılı olduğunu bizlere gösterir.

Berger'e göre (2002: 8) "düşündüklerimiz ya da inandıklarımız nesnelere görüşümüzü etkiler". Bu bağlamda afiş tasarımcısı tasarımında kendi bakışını kullanırsa da anlaşılır olması için hedef kitlesinin anlayabileceği unsurları kullanmalıdır. Verilen mesajın kitleler tarafından anlaşılabilir olması için aynı kültürel kodlara sahip olması ya da o kodlar hakkında bilgisi olması gerekir. "... Çalışmalarda bir kavram oluşturulurken dikkat edilmesi gereken en önemli noktalardan biri kültürel farklılıklardır. Her ülkenin veya bölgenin kendi geleneksel yaşam tarzı ve kültürel yaklaşımları bulunmaktadır" (İlisulu, 2019: 165). Film afişleri hitap ettiği hedef kitlenin kültürel kodlarına uygun olacak şekilde tasarlanmalıdır. Örneğin ele alınan film afişlerinden biri olan Gözetleme Kulesi afişinde gördüğümüz yangın gözetleme kulesinin verdiği yalnızlık duygusunu Türkiye'deki hedef kitle anlamlandırabilirken başka kültürden birey ya da topluluklar aynı oranda anlamlandıramayabilirler.

Bu çalışmada ele alınan afişlerin göstergebilimsel incelemesi yapılırken film ve film afişi arasında anlam bağı olup olmadığına dikkat edilmiştir. 11'e 10 Kala film afişinde hikayenin İstanbul'da geçtiği ve başrol oyuncularının Mithat Esmer ve Nejat İşler olduğu anlaşılacaktır. Afiş tasarım ilkelerine uygun olarak tasarlanmış ve mesajını açık bir şekilde gösterebilmiştir. Fakat filmin geneli Emniyet Apartmanı'nda geçmekte ve Mithat Bey'in koleksiyonu üzerinden ilerlemektedir. Afişte ise tasarımcı bu konuya yer vermemiştir.

Gözetleme Kulesi filmi adı ve afişinde yer alan yangın gözetleme kulesi görseli ile filmin nerede geçebileceğini izleyiciye açık bir şekilde vermektedir. Alışlagelmiş film afiş tasarımlarında olduğu gibi bu afişte de başrol oyuncuları ön planda, arka planda da film ile ilgili olan bir görsel kullanıldığı görülmüştür. Al-

ternatif afiŖte ise baŖrol oyuncularının kim oldukları bizlere gsterilmemektedir. AfiŖte kullanılan renkler, ıŖık ve sadelik gibi unsurlar filmin geneline hakim olan karamsar duyguyu bizlere vermektedir.

İŖe Yarar Bir Ŗey film afiŖi arka plandaki tren ve tren garı grseli sebebiyle izler kitleye filmin bir yol filmi olduėu izlenimi verebilmektedir. Fakat filmin yarısı trende geiyor olmasına raėmen ana konusu yolculuk deėildir. Kalabalık ierisindeki BaŖak Kklkaya ve ykw Karayel evrelerinin bulanık olmasına raėmen net bir Ŗekilde gsterilmiŖtir. Bu da bize filmin baŖrol oyuncularının olduėunu vurgulamıŖtır.

 film afiŖi de genel olarak hedef kitleye film hakkında bilgi vermektedir. 11'e 10 Kala ve İŖe Yarar Bir Ŗey film afiŖleri tasarım olarak sanki film ierisinden birer sahneymiŖ gibi kurgulanmıŖtır. Fakat analizi yapılan Gzetleme Kulesi film afiŖi, baŖrol karakterlerin konumlandırılması bakımından genel geer film afiŖlerine benzemektedir. Filmin alternatif afiŖi ise diėer iki filmin afiŖinde olduėu gibi filmin iinden bir sahneymiŖ gibi tasarlanmıŖtır.

## KAYNAKÇA

- Barthes, R. (1979). Göstergebilim İlkeleri. (çev. Berke Vardar & Mehmet Rifat) Ankara: Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Barthes, R. (2014). Çağdaş Söylenler. (çev. Tahsin Yücel) İstanbul: metis Yayınları.
- Becer, E. (2006). İletişim ve Grafik Tasarım. Ankara: Dost Kitabevi.
- Bektaş, D. (1992), Çağdaş Grafik Tasarımının Gelişim. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Berger, J. (2002). Görme Biçimleri. (çev.) İstanbul: Metis Yayınları.
- Clifford, J. (2014), GraphicIcons: VisionariesWhoShaped Modern Graphic Design. United States of America: PeachpitEducation.
- Çağlar, B . (2012). Bir İletişim Biçimi Olarak Göstergebilim. LAÜ Sosyal Bilimler Dergisi, 3 (2) , 22-34 .Erişim Adresi: <https://dergipark.org.tr/tr/pub/euljss/issue/6282/84320>.
- Demir, K. (2021). Ekşi Elmalar Film Afişi Üzerine Göstergebilimsel Bir Deneme . Aksaray İletişim Dergisi , 3 (1) , 1-15 . DOI: 10.47771/aid.721108
- Demir, S. (2009). Göstergebilim, Umberto Eco ve Yapıtları Bağlamında Göstergebilime Katkıları [Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi]. İstanbul, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Gazetecilik Anabilim Dalı.
- deSaussure, F. (1998), Genel Dilbilim Dersleri, Bülent Vardar (çev), İstanbul: Multilingual Yayınları.
- Elden, M. ve Özdem, Ö., O. (2015), Reklamda Görsel Tasarım. İstanbul: Say Yayınları.
- Esmer, P. & Karabol Akdeniz, N. & Esmer, T. (Yapımcılar), Esmer, P. (Yönetmen). (2009), 11'e 10 Kala [Sinema Filmi]. Türkiye: Sinefilm.
- Esmer, P. & Karabol Akdeniz, N. & Esmer, T. (Yapımcılar), Esmer, P. (Yönetmen). (2012), Gözetleme Kulesi [Sinema Filmi]. Türkiye: Sinefilm&BredokFilmproduction& Arizona Films.
- Esmer, P. & Marsel Kalvo (Yapımcılar), Esmer, P. (Yönetmen). (2017), İşe Yarar Bir Şey [Sinema Filmi]. Türkiye: Sinefilm& Mars Prodüksiyon.
- Fiske, J. (2003). İletişim Çalışmalarına Giriş. (çev. Süleyman İrvan). Ankara: Bilim ve Sanat.
- Foucault, M. (2010). Bu Bir Pipo Değildir. (çev. Selahattin Hilav). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Göçmen, P. Ö. (2016). Görsel hikaye anlatımı bağlamında basılı reklamlarda fotoğraf kullanımı. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, (17), 91-105.

Hall, S. (2003). Kodlama ve Kodaçım. içinde Söylem ve İdeoloji: Mitoloji, Din, İdeoloji (haz. Barış Çoban & Zeynep Özarlan). ss. 309-236. İstanbul: Su Yayınları.

İlisulu, T. İ. (2019). Durağan Reklamlarda Kavramsal Yaratıcılık. *Akdeniz Sanat Dergisi*, 13(24), 159-171.

Özdoyran, G. (2019). John Berger’de Bakış, Kadın Temsili ve Reklam: bir İmge Nasıl Okunur? içinde Reklamı Okumak, Reklamı Anlamak. (ed. Mehmet Yakın). ss. 43-74 . İstanbul: Urzeni Yayınevi.

Polat, B. & Kavurgan, T. EMRAH YÜCEL SİNEMA FİLM AFİŞLERİNDEN NEW YORK’TA BEŞ MİNARE VE KİLL BİLL FİLM AFİŞLERİNİN GÖSTERGEBİLİMSEL AÇIDAN İNCELENMESİ, *The Journal of Academic Social Science Studies* (69) 65-73

Rifat, M. (1998). XX. Yüzyılda Dilbilim ve Göstergebilim Kuramları: I. Tarihçe ve Eleştirel Düşünceler. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Rifat, M. (2009). Göstergebilimin ABC’si. İstanbul: Say Yayınları.

Uçar, T. U. (2019), Görsel İletişim ve Grafik Tasarım. İstanbul: İnkılap Yayınevi.

Weill, A. (2019), Grafik Tasarım. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları

## GÖRSEL KAYNAKÇA

Görsel 1: Bektaş, D. (1992), Çağdaş Grafik Tasarımının Gelişim. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları. s. 18

Görsel 2: Clifford, J. (2014), *GraphicIcons: VisionariesWhoShaped Modern Graphic Design*. United States of America: PeachpitEducation. s. 20

Görsel 3: Erişim Adresi: <https://www.imdb.com/title/tt0052561/mediaviewer/rm2319413760/>Erişim Tarihi: 17.01.2021

Görsel 4: Erişim Adresi: <https://www.imdb.com/title/tt3464902/mediaviewer/rm643036928/>Erişim Tarihi: 17.01.2021

Görsel 5: Erişim Adresi: [https://www.imdb.com/title/tt2278388/mediaviewer/rm1834474496/?ref\\_=tt\\_ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt2278388/mediaviewer/rm1834474496/?ref_=tt_ov_i) Erişim Tarihi: 17.01.2021

Görsel 6: Erişim Adresi: <https://www.imdb.com/title/tt0266697/mediaviewer/rm2794668544/> Erişim Tarihi: 17.01.2021

Görsel 7: Erişim Adresi: <https://www.museumtv.art/artnews/articles/rene-magritte-ceci-nest-pas-une-pipe/>Erişim Tarihi: 17.01.2021

Görsel 8 : Erişim Adresi: [https://www.imdb.com/title/tt5985288/mediaviewer/rm2435255808/?ref\\_=tt\\_ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt5985288/mediaviewer/rm2435255808/?ref_=tt_ov_i) Erişim Tarihi: 17.01.2021

Görsel 9 : Erişim Adresi: <https://www.imdb.com/title/tt2191332/mediaviewer/rm3153909761/>Erişim Tarihi: 17.01.2021







# Üniversite Web Sitelerinin Tasarımı ve Kullanılabilirlik Açısından Değerlendirilmesi

Dr. Öğretim Üyesi Zeynep Pehlivan Baskın<sup>1</sup>

Makale Geliş Tarihi: 28.01.2022  
Yayıma Kabul Tarihi: 20.06.2022

## Özet

Bilgiye ulaşmanın ilk adresi haline gelen web siteleri her gün binlerce kullanıcı tarafından ziyaret edilmektedir. Web sitelerinin kullanıcı dostu olması ve bilgiyi kolaylıkla ulaşılabilir kılması önemlidir. Özellikle üniversite sınavı dönemlerinde aday öğrenciler ve veliler tarafından sıklıkla ziyaret edilen üniversite web siteleri sürekli olarak akademik personel, idari personel ve öğrenciler tarafından da kullanılmaktadır. Farklı hedef kitlelere hitap etmek zorunda olan üniversite web siteleri, her bir hedef kitle için zengin içerikler sunmak durumundadır. Bu durum üniversite web sitelerinin yapısını her geçen gün daha karmaşık hale getirmektedir. Bu araştırmada üniversite web sitelerinin kullanılabilirliğini etkileyen tasarım öğeleri incelenmiştir. Bu öğeler; içeriğin bütünlüğü, içerik mimarisi, kullanıcı deneyimi ve tasarım estetiği olarak dört ana alan olarak irdelenmiş, her bir alan için yaklaşım ve öneriler getirilmiştir. Bir web sitesinin kullanılabilirliğinin artırılması, web sitesinin tasarım aşamasından operasyonel süreçlerine kadar tüm evrelerinde, bu alanlardaki tasarım öğelerinin dikkate alınarak oluşturulması ile mümkündür. Nitel olan bu araştırma aynı zamanda betimseldir.

**Anahtar Kelimeler:** Web Sitesi, Üniversite Web Sitesi, Arayüz Tasarımı, Kullanılabilirlik, Kullanıcı Deneyimi

## EVALUATION OF UNIVERSITY WEBSITES IN TERMS OF DESIGN AND USABILITY

### Abstract

Websites that have become the first address to access information are visited by thousands of users every day. Web sites must be user-friendly and ensure that information is easily accessible. Especially during university exam periods, university web sites are visited often by prospective students and parents as well as being used continuously by academic staff, administrative staff and students. University websites that have to appeal to different intended audiences, also need to provide substantially rich content for each audience. This makes the structure of university websites increasingly complex on a day-to-day basis. In this research, design parameters that impact the usability of a web site have been examined. These fundamental parameters have been identified as the integrity of the content, content architecture, user experience and design aesthetics. Approaches and recommendations have been introduced for each parameter. Increasing the usability of a website is possible only considering these design parameters at all stages of the website lifecycle, from the design to the operational processes. This qualitative research is also descriptive.

**Keywords:** Website, University Website, Interface Design, Usability, User Experience

<sup>1</sup> Dr. Öğretim Üyesi Zeynep Pehlivan Baskın, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü. E-posta: zpehlivan@gmail.com, ORCID: 0000-0003-2627-992X

## Giriş

Web siteleri kurum ve kuruluşların, markaların dünyaya açılan yüzleridir. Her alanda rekabetin bu kadar yoğun olduğu günümüzde web sitelerinin önemi her geçen gün artmaktadır. Bu nedenle platformlarda kendilerini en iyi şekilde ifade etmenin yanı sıra tüm ihtiyaçlara da en kullanışlı şekilde cevap vermelidir. Hartmann, Angeli ve Sutcliffe'e göre bir web sitesinin kaliteli olması ve kullanıcılarının beklentilerini karşılaması, ihtiyaçlarına cevap vermesi için kullanıcı dostu (user friendly), erişilebilir (accessible) olması, yararlı ve güvenilir bilgiler sunması, güncel iyi bir görsel tasarıma sahip olması oldukça önemli kriterlerdir (Aktaran Devi ve Sharma, 2016: 234). Web sitelerinin sunduğu içerikler her bir kurumda ve her bir alanda değişiklikler gösterebilir, web sitelerinin söz konusu içerikleri nasıl sunacağına yönelik yol gösterici yöntemler ve değerlendirme kriterleri oluşturmak mümkündür. Üniversiteler arasında rekabet ortamının oldukça yüksek olduğu günümüzde web siteleri de adeta yarışır hale gelmiştir. Web sitelerinin yaygınlaşmasıyla beraber üniversitelerde kullanımı hızla artmış oldukça profesyonel bir yapıya dönüşmüştür. Stefko, Fedorko ve Bacik'in (2016: 157) araştırmasında, bir okulun itibarı ile web sitesi içeriğindeki anlamlı ve önemli içeriklerin yoğunluğunun doğru orantılı olduğu ortaya konulmuştur. Bir üniversite web sitesinden beklenti sadece aranılan bilgiye ulaşmak ya da çevrimiçi eğitim sağlamak değil aynı zamanda özelleşmiş bir yapı içerisinde bilgi ve hizmetlerin kullanıcılara sunulmasıdır.

Üniversite web siteleri birbirinden farklı beklentilere sahip birbirinden bağımsız gruplara hizmet vermek zorundadır. Öğrenciler, akademisyenler, idari personel, aday öğrenciler, veliler, araştırmacılar ziyaretçilerin büyük çoğunluğunu oluşturmaktadır. Aynı zamanda oldukça zengin içeriği barındırma gerekliliği, durumu daha karmaşık hale getirmektedir.

Nitel olan bu araştırmanın amacı üniversite web siteleri ile ilgili genel bir çerçeve çizmek, tasarım öğelerini inceleyerek tasarımcılara bir yol haritası belirlemelerinde yardımcı olmak ve bir takım yenilikçi öneriler getirmektir.

## Üniversite Web Siteleri

Web sitesi standartlarının 1990'lerden sonra hızla gelişmesiyle beraber kullanılabilirlik (usability) ve erişilebilirlik (accessibility) önemli ilkeler haline gelmiştir. Akademik web siteleri büyüdükçe tasarım, kullanılabilirlik ve erişim kadar düzenli bakım da büyük bir iş yükü haline dönüşmüştür. Üniversite web sitelerinde genellikle karşımıza tasarım şablonlar çıkmaktadır. Bu şablonlar web sayfalarında kullanabilecekleri sayfa düzeni, tasarım, renk, font, grafikler ve navigasyon linklerini sınırlandırır. Genellikle bu

şablonlar CMS (İçerik Yönetim Sistemleri) yazılımları ile kontrol edilir. Bu programlar bireylere farklı seviyelerde düzenleme yetkileri verirler ve bu sayede web sayfaları üzerinde detaylı kontrol imkânı sunulur. Çok sayıda bileşenden oluşan yapıda birimler için şablonlar oluşturmak ve içerik yöneticilerine sınırlı yetkiler vermek web sitesinde tasarımı dil bütünlüğünü oluşturmak ve düzeni sağlayabilmek için oldukça önemlidir (Peterson, 2006: 217). Çok sayıda alt birimden oluşan ve farklı sistem yöneticileri tarafından yönetilen üniversite web sitelerinde tasarım ve içerik konusunda, kaosun önüne geçebilmek için oldukça sınırlandırılmış alanlarda değişikliğe ya da bilgi girişine izin verilmelidir. Üniversite web sitelerinde duyurular, haberler, etkinlikler gibi alt sayfalarda aktif olarak karşımıza çıkan bölümlerde birimler birbirinden bağımsız içerikler girmektedir. Sınırlandırılmamış cümle yapıları bile çok karmaşık bir görünüme sebep olmaktadır. Kimi kullanıcılar başlıkları büyük harfle yazarken kimileri sadece kelimelerin ilk harflerini büyük yazmayı tercih edecektir. Sistematik şekilde her detayda kararların alınması, yetkilerin sınırlandırılması ve uygulanması çoklu yöneticilerin olduğu web siteleri için hayati önem taşımaktadır. Örneğin; Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi web sitesi Bilgi İşlem Daire Başkanlığı yönlendirmesiyle ve öğretim elemanlarından oluşan web içerik çalışma grubu tarafından, 2020 yılında yapılan incelemede yetkilerin sınırlandırılması zorunluluğu ile ilgili kaniya varılmıştır. Ana sayfa ile beraber toplam 154 alt sayfa incelenmiştir. Birçok üniversite web sitesinde olduğu gibi üst alan da (header) ve alt alan da (footer) sabit bölümler bulunmakla beraber içerik yöneticilerinin rahatça hareket edebilecekleri alanlar mevcuttur. Ana sayfada ve tüm alt sayfalarda sabit üst alan ve alt alanın yanı sıra menü çubuğu, görsel alanı (carousel / slider), duyurular, etkinlikler, haberler, kısa yol erişimler bulunmaktadır. Bu alanların hepsi esnek kullanıma açılacakken yaşanan sorunlar nedeniyle sınırlandırılmıştır. İçerik yöneticilerine kısmi oranda hareket kabiliyeti verilmesine rağmen site genelinde uyumsuzluk yaratacak bazı sorunlar yine de ortaya çıkmıştır. İncelenen 154 alt sayfanın %66,7'sinde başlıklarda küçük harf, büyük harf uyumsuzluğu, %43,3'ünde ise metinlerde aynı şekilde küçük harf, büyük harf uyumsuzluğu görülmüştür. Menü çubuğunda menü başlık sayısında sınırlandırmaya gidilmediği takdirde %32,4 oranında 6'dan daha fazla başlık kullanıldığı ve bu nedenle başlıkların bir kısmının kesildiği, %20,6 oranında ise başlıktan daha çok cümle yapısına uzanacak şekilde 3 kelime veya daha fazla başlık verildiği görülmüştür. İçerik olarakta %67,6 oranında menü başlığının alt başlıkla uyumsuz olduğu tespit edilmiştir. Çok sayıda ya da teklî imajların yer aldığı slider alanlarında kullanılan imajların ise %53,6 oranında sayfa içeriği ile uyumsuz olduğu, %29'unun sayfanın genel tasarımına uygun olmamasının yanı sıra estetik kaygı taşımadığı,

%5,8'inde ise görsellerin çözünürlüğünün düşük olduğu tespit edilmiştir. Güncel paylaşımların yapılması ise üniversite web siteleri için diğer önemli görevlerden bir tanesidir. İncelenilen üniversite alt sayfalarının %74'ünde üniversiteden güncel haberlere, %49,5'inde duyurulara yer verilmediği görülmüştür. İçeriklerde de eksik "hakkımızda" sayfaları, kullanışsız bağlantılar, eksik ya da güncel olmayan iletişim bilgileri karşılaşılan diğer sorunlardandır. Çok sayıda yetkilendirilmiş içerik yöneticisinin olduğu durumlarda bu tarz sorunlarla karşılaşmak çok olasıdır.

Üniversite eğitiminin paralı olduğu ülkelerde ana hedef kitlenin aday öğrenciler olduğu gözlemlenmektedir. Ülkemizde bulunan web sitelerinin ana sayfası incelendiğinde genellikle ziyaretçi hedef kitlenin net şekilde belirlenmediği hatta birçok web sitesinde aday öğrencilere özelleşmiş yapıların olmadığı göze çarpmaktadır. Çok yönlü olmak zorunda olan üniversite web sitelerinin bilgi verici olması, öğrencilerin ve personelin üniversite yaşamındaki birçok günlük ihtiyacına cevap verebilmesi ve tüm bunların kolaylıkla yapılabilir olması büyük önem arz eder; ancak tek başına yeterli değildir.

Bilgi arayan kullanıcıların bir web sitesinde aradığını bulabilme oranı ve kullanımının kolaylık derecesi, sitenin genel kullanılabilirliğini (usability) yansıtan önemli unsurlardır. Uluslararası Standardizasyon Örgütü (ISO) kullanılabilirliği "ürünün ne ölçüde kullanılabildiği" olarak tanımlar. Chow ve Bucknall'a göre genel anlamda belirli kullanıcılar tarafından belirtilen hedeflere etkili bir şekilde ulaşmak ve verimli olarak memnuniyetle kullanılmak anlamında tanımlanabilir. Garrett ve Chow kullanılabilirliğin bir kavram olarak, uygulamak ve anlamak açısından son derece karmaşık olabildiğini fakat 3 basit süreçle bunun kolaylaştırılabileceğini söylemektedir. İlk olarak seçilen kullanıcıları belirleyerek tasarım sürecine paydaş olarak dahil etmek, sonrasında bilgi mimarisi ve mock-up ekranlar da dahil olmak üzere, proje kapsamındaki tüm süreçlerde, dijital ortamların tüm tasarım ve geliştirme aşamalarında döngüsel (iterative) testler uygulamak ve son olarak sürekli geliştirme, sadeleştirme ve kullanıcı geri bildirimleri toplamak olduğunu belirtir (Aktaran Chow, Bridges ve Commander, 2014: 254-255).

### **Üniversite Web Sitelerinin Kullanılabilirliğini Etkileyen Faktörler**

Üniversite web siteleri bilgi iletmenin yanı sıra, kurumsal kimliğin ve markaya ait mesajların taşınması görevini de üstlenir. Sitenin arayüz tasarımının güncel tasarım trendlerini yakalamış olması, gençlere hitap etmenin yanı sıra yaş grubu yüksek kullanıcılar için de kolay kullanım kabiliyetleri sunması aranan özelliklerdendir. Teknoloji çağında doğan günümüz

üniversite öğrencileri nezdinde web sitelerini çekici hale getirebilmek son derece önemli ve gerekli bir iştir. Bir web sitesinin çekici olması kavramı, sadece görsel tasarımı ile ilgili bir konu değildir; aynı zamanda web sitesinin kolay kullanımlı olması, aranan bilgi ve hizmetleri kolayca sunabilmesi, tatmin edici bir gezinme deneyimi sunması ve web sitesi içeriklerinin güncel tutulması, yaşayan aktif bir yapıya sahip olarak ziyaretçilere sürekli yeni ve farklı içerikleri sunması anlamına gelir. Manzoor, Hussain, Ahmed ve Iqbal'in (2012: 153) araştırmasına göre farklı kullanıcılara hitap etmenin yanı sıra müfredat seçimlerinin karmaşıklığı, üniversitede gerçekleşen etkinlikler, haberler, duyuruların yanı sıra işleyiş ile ilgili bilgiler, tüm bunların yanı sıra yer alması gereken diğer zorunlu başlıklar gibi zengin içerikler sebebiyle kullanılabilirlik üniversite web sitelerinin tasarımının temel referansı olarak kabul edilmektedir.

Web sitelerinin kullanılabilirliği ölçülmek istendiğinde, doğru değerlendirme kriterlerinin belirlenmesi önemlidir. Bu kriterlerin bir kısmı kantitatif analizler ile elde edilirken, bir kısmı ise kalitatif analizler gerektirecektir. Bu yönde literatürde birçok çalışma vardır. Bunlardan bazıları Web-QEM, MİLE, Minerva, ve 2QCV3Q gibi yöntemlerdir. Ancak bu çalışmaların her birisinin; sadece yazılım geliştirme perspektifi sunma, kullanıcı deneyimini yeterince ölçümleyememe, uygulanabilir bir yöntem yerine teorik bir değerlendirme oluşturmak gibi kapsamsal sınırlılıkları vardır. Manzoor, W. Hussain, Sohaib, F. Hussain ve Alkhalaf'ın (2018) üniversite web sitelerinin kullanılabilirliğinin geliştirilmesine yönelik araştırma çalışmasında ise, birçok farklı çalışma incelenerek kıyaslanmış, bu kıyaslamalar dahilinde web siteleri şu kriterlere göre incelenmiştir: çekicilik, kontrol edilebilme, yardımcı olabilme, öğrenilebilme, tatmin, raporlama, performans, gezinme, organizasyon, kullanım kolaylığı, iletişim, tasarım, güvenilirlik, anlaşılabilirlik ve içerik. Çalışma dahilinde önerilen değerlendirme metrikleri; gezinme, web sitesinin yapısal organizasyonu, kullanım kolaylığı, tasarım, iletişim ve içerik olarak gruplanmıştır. Bu çalışmada metrikler yüzeysel olarak değerlendirilmiş, 6 kriter için 20 faktör belirlenmiştir. Web sitelerini değerlendirmeye yönelik yöntem geliştirmeyi hedefleyen bir başka çalışmada; web sitesini değerlendirmek için temel kriterler görsellik, içerik, etkileşimlilik, kullanım kolaylığı, teknik uyumluluk ve tatmin olarak belirlenmiştir (Allison, Hayes, McNulty ve Young, 2019: 6-7).

Farklı web sitesi değerlendirme çalışmalarında farklı yaklaşımlar bulunmakla beraber, yaygın olarak kullanılan değerlendirme yöntemleri incelendiğinde, bunların dört ana başlık altında toplanabileceği söylenebilir:

- İçerikte Dil Birliği, Bütünlük ve Özelleştirme

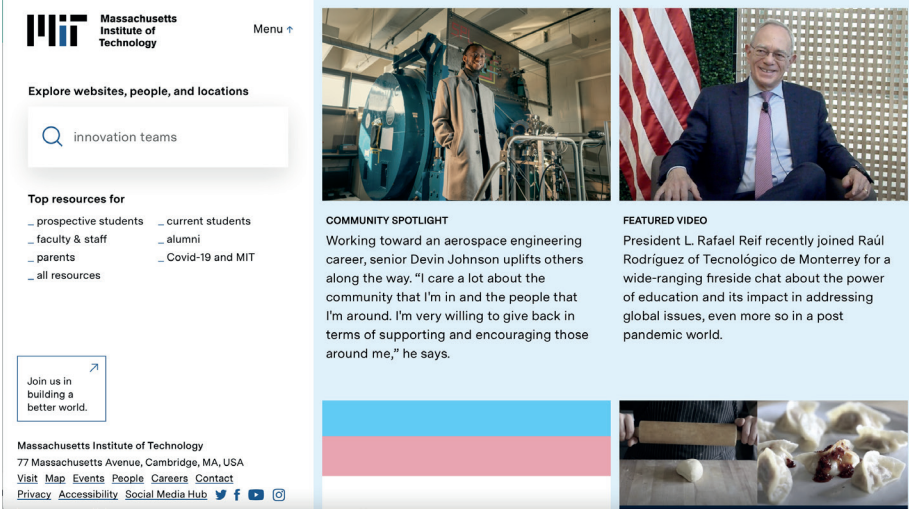
- İerik Mimarisi ve İeriĐi EriřilebilirliĐi
- Kullanıcı Deneyimi
- Tasarım EstetiĐi

Belirtilen drt bařlık da subjektiftir ve lmlenmesi kullanıcı deneyimine dayalı olarak farklılık gsterebilir. Bu sebeple her bir kriterin tanımlanması, nitel bir arařtırma yapılabilmesi iin gereklidir.

### **İerikte Dil BirliĐi, Btnlk ve zelleřtirme**

ok fazla alt sayfanın olduĐu ve ierik girmek iin birden ok sayıda kullanıcının yetkilendirildiĐi web sitelerinde belirli standartlar getirmek dil birliĐi ve kullanıřlılık aısından önemlidir. niversite web sitelerinde de ok sayıda akademik ve idari birimle beraber, merkez, topluluk, sosyal tesis gibi aynı atı altında birbirinden baĐımsız ieriĐe sahip sayfa bulunmaktadır. Bu sayfaların genellikle farklı niversite birimlerinden ierik girmek ve sayfayı ynetmek iin yetkilendirilmiř kullanıcılar tarafından oluřturulduĐu sylenebilir. Kullanılan metinlerin dil btnlĐnden, grsellerin dili ya da yazım kurallarına kadar ortak bir slupta olmaları gerekir. Bunun iin kurallar net řekilde belirlenmeli ve dzenli aralıklarla eĐitim ve bilgilendirme alıřmaları srdrlmelidir.

niversite web siteleri sundukları farklı bilgiler aısından btnsel bir yapı ortaya koymalıdır. Bu btnlk, ulařılmak istenen tm bilgilerin ve tm evrimii hizmetlerin web sitesi zerinde bulunması veya web sitesi zerinden ulařılabilir olması anlamına gelir. Bu noktada bir niversite web sitesinde olması gereken tm ieriĐin listelenmesi önemlidir. Ancak niversite web sitelerinin adaylar, Đrenciler, akademisyenler, dıřarıdan eriřenler gibi geniř bir hedef kitle iin sunacakları ieriklerin hepsini aynı anda gstermeleri mmkn olmayacaktır. Sunulacak bilgiler hedef kitledeki farklı gruplara zel olarak gruplanabilmeli veya web sitesine giriř yapan kiřinin hangi gruba ait olduĐu gz nne alınarak gsterim řekli dzenlenebilmelidir. rneĐin bir Đrencinin web sitesi zerinde akademik takvim, kamps etkinlikleri, ders katalogları, konaklama ve yemek/yemekhane bilgileri, ktphaneler, sosyal imkanlar ve spor imkanları, Đrenci iřlerine ynelik bilgiler gibi ieriklere eriřmeye ihtiyaı olurken, bir aday Đrencinin veya aday ailesinin ihtiyaı olan bilgilerin nemli bir kısmı bunlardan farklı olacaktır. Buna iyi bir rnek, pozitif bilim alanlarında dnyaca nl okullardan MIT'nin (Massachusetts Institute of Technology) web sitesidir (Bkz. Grsel 1). Web sitesi doĐrudan hedef kitlelerine zel kaynaklara eriřim saĐlamak zere linkler vermiřtir.



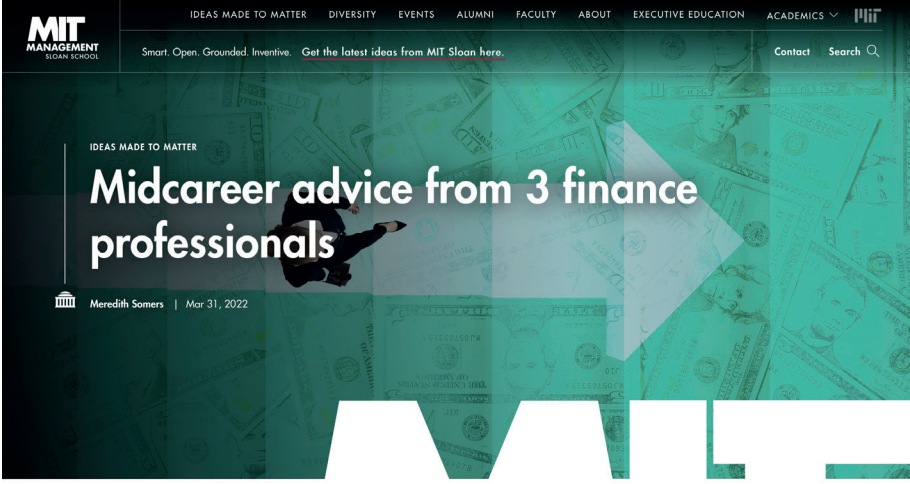
Görsel 1. MIT Üniversitesi Web Sitesi Ana sayfası

MIT web sitesinde örneğin “aday öğrenci” link’ine tıklandığında, “aday lisans öğrencileri” ve “aday lisansüstü öğrencileri” olarak iki başlıkta toplanmış kaynaklar görülmektedir. Aday lisans öğrencileri için sunulan kaynaklar arasında; Lisans Başvuruları (Undergraduate admissions), MIT’yi finansal olarak karşılama (Affording MIT), Birinci Yıl Sınıf Profili (First Year Class Profile), Birinci Yıl Konaklama (First Year Housing), Nasıl Başvurulur (How to Apply), Uluslararası Başvuranlar (International Applicants), Yaşam ve Kültür (Life and Culture), Okullar ve Bölümler (Schools and Departments), Öğrenci Blog Yazıları (Student Blogs), MIT’yi Ziyaret Edin (Visit MIT), MIT Başvuranlarda Ne Arıyor (What We Look For) ve Öğrenecekleriniz (What You’ll Learn) başlıkları bulunmaktadır. <sup>1</sup>

Üniversitelerin ana sayfalarının yanında, her bir fakültenin, yüksekokulun, enstitünün web sitesinin içeriğinin de hitap ettiği hedef kitleye göre özelleşmesi ve içerik konusunda hedef kitesine göre özelleşmiş içerikleri sunabilmesi gerekir (Bkz. Görsel 2).

Üniversite web sitelerinde sunulan bilgilerin yanı sıra, sunulan çevrimiçi hizmetler de son yıllarda oldukça önemli hale gelmiştir. Hedef kitlelere yönelik yaygın olarak görülen hizmetler arasında öğrenci bilgi sistemi veya akademik bilgi sistemi, e-posta erişimi, elektronik belge yönetim sistemi, personel bilgi sistemi, kütüphane ve araştırma hizmetleri, öğrenci işleri hizmetleri, uzaktan eğitim sistemi, mezunlara yönelik kayıt ve bilgi sistemleri sayılabilir.

<sup>1</sup> <https://www.mit.edu/resources/#prospective-students> adresinden 05.01.2022 tarihinde alınmıştır.



Görsel 2. MIT İşletme Fakültesinin Web Sitesi Ana Sayfası

## İçerik Mimarisi ve İçeriğin Erişilebilirliği

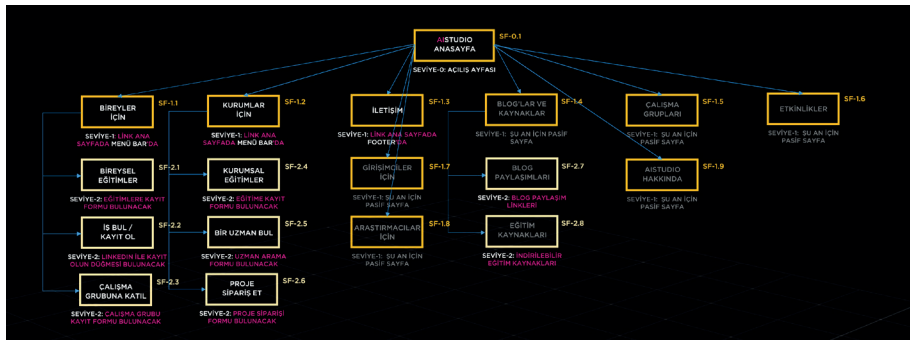
Web sitesinin yarattığı memnuniyet, içeriğe olduğu kadar, site üzerinde sunulacak bilgi ve hizmetlerin nasıl bir yapısal bağlamda sunulduğuna da bağlıdır. Bunun temel sebebi, günümüzde web sitelerinde sunulan içeriklerin - bilgilerin ve uygulamaların - her geçen gün genişlemesi ve bu sayede web sitelerini durağan bilgi kaynakları olmaktan ziyade, dinamik, anlık güncellenen bilgi kaynakları haline dönüştürmesidir. Bu durum web sitesi içeriğinin yönetilmesi, düzenlenmesi, sınıflandırılması ve sunuş şekli açısından daha çok karar almayı gerektirir. İçeriğin sunuş şeklinin tüm bu yönleri göz önüne alınarak tasarlanması ile web sitesinin bilgi mimarisi oluşturulur. Bilgi mimarisi günümüzde erişilebilen büyük bilgi miktarlarını erişim ve kullanmaya yönelik temel sorunlarını çözmeye odaklanan bir uygulama ve çalışma alanıdır (Resmini ve Rosati, 2003: 1). Bilgi mimarisi oluşturulurken, sunulması planlanan içeriğin ne olduğu ve nasıl daha kolay iletileceği, hedef kitlenin (sayfayı ziyaret eden/edecek kullanıcıların) ihtiyaçları, beceri seviyesi ve tercihleri göz önüne alınarak tasarlanmalıdır. Bu çerçevede hangi içeriklerin yayınlanması gerektiği belirlendikten sonra, içeriklerin sınıflandırılması, kaç farklı sayfa olacağını belirlenmesi, kaç farklı seviyede menü (ve sayfa) sunulacağı, içeriklerin sayfalara dağıtılması, sayfaların veya içindeki objelerin etiketlenmesi, içeriklerin indekslenmesi ve sunulacak arama metotları ile site içerisinde gezinmeyi mümkün kılan menülerin tasarlanması gerekir.

Sayfa içeriğinin sınıflandırılması, etiketlenmesi ve gruplanması konusundaki çalışmalar öncelikle sunulacak içeriği oluşturan bilgi ve servislerin bir



envanterinin oluşturulması ile başlamalıdır. Bu envanter her bir içerik elemanı için etiketleri, kategorileri, hitap ettiği kullanıcı kitlesini içermelidir. Tüm içeriğin bir listesinin çıkarılması, sitenin tasarım sonrasında canlı tutulması sırasında içeriğin denetlenebilmesi için de oldukça önemlidir. İçerik envanterinin çıkarılmasını takiben, tüm içeriğin gruplanması gerekir, gruplanan içerikler beraber sunulmalı veya birbirine bağlantılı olmalıdır; böylece kullanıcı site içerisinde bir konuya ilişkin bilgi alırken veya hizmetleri kullanırken benzer alanlardaki içeriği de görebilecek ve bu sayede kullanıcı üzerindeki bilişsel efor azalacaktır. Büyük içeriklerin gücünü ortaya çıkarmak için web sitelerinin ziyaretçilere sunulması gerekli içerikleri ve ziyaretçilere gösterilmesi öncelikli olmayan içerikleri belirleyen navigasyon sistemleri ve organizasyonel şemalara ihtiyacı vardır; bu sayede web sitesi kullanıcı ile erişmek istediği bilginin arasına bir engel koymadan içeriği sunabilir (Morville, 1998: 13). İçeriğin gruplanması, hedef kitle gruplarına, kullanıcı gruplarına veya sunulan bilgi ve hizmetlerin türlerine göre olabilir. Ardından gruplanan içerikler sayfalara dağıtılmalı, ve her bir sayfanın ana sayfadan başlayarak site içinde gezinme sırasında nasıl birbirine bağlandığı, kaçınıcı seviyede erişilebileceği gibi düzenlemeler tamamlanmalıdır. Farklı gruplama yaklaşımları farklı seviyelerde kullanılabilir; MIT örneğinde olduğu gibi ilk sayfalar hedef kitlelere göre gruplanırken (öğrenci, aday öğrenci akademisyen...vb.), ikinci seviye sayfalar birbirine benzer hizmetleri birlikte gösterecek şekilde oluşturulabilir.

Geliştirilmesi öncesinde mimarisi detaylı düşünülerek tasarlanan bir web sitesi, kullanıcıya hızlı ve kolay bir erişim deneyimi sağlamanın yanı sıra, yönetilebilir bir web sitesi oluşturmayı da mümkün hale getirir. İçerik mimarisinin temel amacı, site içerisinde sunulacak bilgi ve servislerin nasıl bir organizasyon dahilinde sunulacağı planlanırken, kullanıcıların site içerisinde hangi içeriği nerede bulabileceğini hızlıca anlayabilmesini sağlamak ve ilişkili içerikleri birlikte sunabilmektir (Bkz. Görsel 3).



Görsel 3. Sayfalar Seviyesinde İçerik Mimarisi Örneği

Site içeriğini doğru şekilde planlamak ve kolay kullanımlı bir mimari oluşturmak için, site tasarımı aşamasında göz önüne alınması gereken diğer etkenler, sunulacak arama kabiliyetleri ve gezinmeyi sağlayacak menü öğeleridir. Günümüzde tüm kullanıcılar akıllı arama motorlarının sunduğu konfora alışmış durumdadır. İnternet arama motorlarından (örneğin google), alışveriş sitelerine kadar birçok yerde aşına olduğumuz arama motorları, kullanıcıların bir arama çubuğundan beklentisini yükseltmiştir. Arama çubuğu görünüşte kullanıcının arayacağı bilgiyi girdiği basit bir form olsa da; arka planda "arama motoru" adı verilen bir yapı, arama sürecine ait üç ana görevi yerine getirir:

1. Aranılan kelime veya kelime grubunun büyük bir dosya yığını içinde taramasını gerçekleştirir.
2. Arama kelimelerinin girildiği sırada kullanıcıya yönlendirmelerde bulunur (yazılan kelimeleri tamamlama, konu bazlı kategori önerileri sunma vb.).
3. Arama sonuçlarını kullanıcıya en yararlı olacakları şekilde sıralar.

İyi bir arama motoru bu görevleri yerine getirirken, girilen kelimeleri morfoloji ve sentaks (söz dizimi) açısından değil, semantik (anlam bilimi) açıdan inceler. Bu kabiliyet arama motorunun, çalıştığı dil özelinde semantik bir altyapıyı barındırmasını gerektirir. Son olarak, arama motoru sonuçları gösterirken kullanıcıya bu sonuçlarda filtreleme kabiliyeti sunulması da kullanım kolaylığı sağlayan bir kabiliyettir; özellikle büyük içerikler üzerinde yapılan taramalarda, önemi daha da artmaktadır.

## **Kullanıcı Deneyimi**

Kullanıcı deneyimine ilişkin veriler incelenirken, iki farklı bakış açısı göz önüne alınmalıdır. Birincisi tüm kullanıcılar üzerinde yapılan incelemeler ile web sitesinin sunduğu içeriklerin ortalama parametreler ile kullanılabilirliğinin değerlendirilmesine yönelik iken, ikincisi münferit kullanıcılar bazında yapılan analizler ile her bir kullanıcının üniversite web sitesi ve hatta genel olarak üniversite ile ilişkili deneyiminin, dolayısıyla bireysel kullanıcı deneyiminin incelenebilmesine yönelik olmalıdır. Tek yönlü bilgi aktarımının olduğu siteler yerine öğrenciyi aktif şekilde siteye çekebilmek önemlidir. Peterson (2006: 217) ders kayıtlarının, ödev teslimlerin yanı sıra anlık iletilerin, anketlerin kullanılmasının ya da aday öğrencilerin mevcut öğrencilerden ve öğrenci işlerinden web sitesi üzerinden sohbet ederek bilgi almasının önemini vurgular. Böylelikle öğrencilerin rahat ettikleri teknolojiyi kullanarak akademik deneyimlerinin üst seviyelere ulaşabileceğini söyler.

Tüm kullanıcılar üzerinde yapılan analizler; istatistiki olarak yaygın eğilimler, web sitesinin kullanıcı kitleleri üzerindeki ortalama etkisi gibi kümüle parametrelere ilişkin bilgiler sunacaktır. Bu bilgiler genele dair çıkarımlar oluşturmak ve sayfalarda geneli etkileyen tasarım detaylarını tespit etmek için kullanılır. Ayrıca sayfaların kullanımına yönelik yapılacak incelemeler için de yine tüm kullanıcılar üzerinden yapılan analizler doğru sonuçlara ulaşmayı mümkün kılar; bu sayede en çok ziyaret edilen sayfaların belirlenmesi, hangi sayfaların hangi diğer sayfalar ile beraber daha sık kullanıldığı, sayfa içerisinde en çok hangi bağlantıların kullanıldığı, hangi görsellerin daha çok kişiye ulaştığı, hangi haberlerin okunduğu gibi birçok bilgi kullanıcıların kümelenmiş verilerinden elde edilebilir. Bu bilgiler web sitesinin kullanıcılar tarafından nasıl kullanıldığına ilişkin temel bilgileri sağlaması sebebiyle önemlidir.

Genele yönelik analizlerin yanında, her bir kullanıcıya dokunabilmek ve kullanıcıların bireysel deneyimleri üzerinde etki yaratabilmek istendiğinde, her bir kullanıcının bireysel deneyimi incelenmelidir. Örneğin üniversite web siteleri için temel hedef kitlesini oluşturan öğrencilerin her birisinin, web sitesine ilk kez giriş yaptıklarında hangi içeriklerden faydalandıklarını belirleme ve bir sonraki giriş yaptığında her kullanıcıya kullanmamış olduğu içeriklere ilişkin bilgiler veya yönlendirmeler sunmak, bireysel kullanıcı deneyimini geliştirmeye yönelik uygulanabilecek bir eylemdir. Bir başka örnek, okul e-posta adresini etkinleştirmeyi unutan öğrenciye farklı bir kanaldan ulaşarak, örneğin SMS, sosyal medya veya otomatik bir telefon çağrısı gibi, bu konuda bir hatırlatma yapılması olabilir. Bu durumda kişiselleştirilmiş bir web sitesi deneyimi, farklı iletişim kanallarındaki etkileşimler ile entegre edilmiş olur. Bu durum sadece kayıtlı kullanıcılar için geçerli değildir, kayıtlı kullanıcı konumunda olmayan ziyaretçiler için bile, birçok uygulama mümkündür. Örneğin bu gibi durumlarda internet sitesi çerezlerinin kullanımı ile takip edilebilen kullanıcılar, bir ziyaretçi numarası ile işaretlenerek ilk giriş yaptığı andaki kullanımına ilişkin bilgiler ziyaretçi numarası ile eşleştirilebilir. Bir başka örnek, öğrencilerin girdikleri sayfalar özelinde ilgi alanlarının veya profillerinin oluşturulmasına yönelik olabilir; örneğin hangi öğrencilerin notların izlenmesi için oluşturulan sayfalara ne sıklıkta girdiği incelendiğinde, bu öğrencilerin akademik başarıları konusunda daha kaygılı olduğu veya hangi öğrencilerin kendi akademik durumlarını takip etmek konusunda zorlandıkları ortaya çıkabilir. Benzer şekilde öğrencilerin web sitesinin etkinlikler bölümüne ne sıklıkta giriş yaptığı öğrencinin kampüs hayatına ve dolayısıyla üniversitenin sosyal hayatına adaptasyonu konusunda atılabilecek adımları belirlemekte fayda sağlayabilir ve öğrencilerin okulu bırakma oranlarını düşürmek için kullanılabilir. Bu tür veriler ile öğrenciler “sosyal imkanlardan yeterince fayda-

lanmayanlar", "akademik hizmetleri yeterince kullanmayanlar" gibi farklı gruplara ayrılabilir ve her grup için eksik görülen alanlar ve ilgi alanları göz önünde bulundurularak özel iletişim içerikleri sağlanabilir.

Üniversite web sitelerinde kişisel kullanıcı deneyimleri oluşturmak için atılacak adımlar sıralandığında, karşımıza aşağıdaki gibi bir temel yaklaşım çıkmaktadır;

1- Öncelikle kullanıcı segmentleri (grupları) belirlenmelidir (örneğin okula yeni başlayan öğrenciler)

2- Her segment için hangi performans parametrelerinin takip edileceğine (örneğin e-postasını aktifleştirme süresi, ulaşım hizmetlerinden -servis veya araç kartı- faydalanma, asgari yükte derse kayıt yaptırmış olma, danışmanı ile iletişime geçme...vb.) karar verilmelidir.

3- Takip edilecek parametrelerde geciken veya aksayan bir durum görüldüğünde, bununla ilgili ne gibi bir aksiyon alınacağı belirlenmelidir (örneğin web sitesinde e-posta hizmetini hiç kullanmamış öğrenciye SMS ile bir erişim bağlantısı veya video anlatımı bağlantısını gönderilmesi).

Bu yaklaşım ile kullanıcıların web sitesi üzerindeki bireysel deneyimleri iyileştirilebileceği gibi, üniversite eko-sistemindeki bireylerin üniversite hayatına entegrasyonu konusunda da önemli katkılar sağlayabilecektir.

Bir web sitesi için kullanıcı deneyimi açısından önemli parametrelerden birisi de erişilebilirliktir. Erişilebilirlik, bir web sitesinin farklı teknolojiler, farklı cihazlar, farklı mecralar üzerinde, farklı yetkinlik ve kabiliyetlere sahip kullanıcılara sunduğu bilgi aktarımı ve etkileşim deneyiminin bir birine benzer, eksiksiz ve pürüzsüz olmasıdır. Zaphiris ve Ellis'in Bobby ve LIFT değerlendirme yöntemleri kullanarak yapılan araştırma çalışmasında, üniversite web sitelerinin kullanılabilirliği ve erişilebilirliği arasında güçlü bir korelasyon olduğunu ortaya koymaktadır (Zaphiris ve Ellis, 2001)<sup>2</sup>.

## **Tasarım Estetiği**

Estetik ve kullanılabilirlik arasındaki ilişki tasarım dünyasında sıklıkla gündeme gelmektedir. Web sitelerinin yaygınlaşmaya başladığı ilk yıllarda tamamen işleve yönelik çoğunlukla linklerden oluşan, görsel elemanların çok az yer aldığı web siteleri kullanılmaktaydı. Yıllar içerisinde web sitelerinin görünümü değişmiştir, arayüz tasarımları içerikleri kadar önemli hale gelmiştir. Sillence, Briggs, Fishwick ve Harris'e göre; web sitesinde tasarım tüketicilerde güven oluşturmak için kilit bir rol üstlenmektedir. Bilgi veren

<sup>2</sup> [https://ktisis.cut.ac.cy/bitstream/10488/5263/2/Website\\_usability\\_and\\_content.pdf](https://ktisis.cut.ac.cy/bitstream/10488/5263/2/Website_usability_and_content.pdf) adresinden 17.11.2021 tarihinde alınmıştır.

bir sitenin motive olmuş bir kullanıcıya kötü bir tasarımla (kalabalık bir şablon kullanılması, çok fazla metin, düşük kaliteli görseller vb.) sunulması, iyi bir tasarımın sağladığı faydadan çok daha fazla zarar vermektedir (Aktaran Manzoor ve diğerleri, 2012: 155).

Arayüz tasarımı estetiğinin evrimi hala devam etmektedir. 90'lerde konunun öncüleri teknolojiyi, yazılımı ve kodu görsel dilin ifade ediciliği ile kullanmaya çalışmıştır. Daha sonra standartlar, kullanılabilirlik paradigmaları ve tasarım kalıpları tasarımdaki öncelikleri değiştirmiş, geleneksel görselliği ve algılanan memnuniyeti kullanıcı deneyiminin olumsuz parçaları olarak görmüştür (Bollini, 2017: 98). Tasarımda web sitesinin geneline bütün olarak bakabilmek, bu bakış ile değerlendirmek ve tasarlamak çok önemlidir. Birbirinden bağımsız tasarımlar kullanmak, dil birliği sağlamayacağı gibi karmaşaya yol açacaktır ve kullanıcıların ulaşmak istedikleri içeriklere varmaları kolay olmayacaktır. Tasarımlarda özgünlük ve yaratıcılık her zaman aranan ilk şartlar olsa da bunların yanı sıra tasarım elemanlarının nasıl kullanıldığı, kullanıcılara yol gösterip göstermediği de kullanılabilirliği artırmak konusunda son derece etkilidir. Örneğin görsel hiyerarşinin doğru şekilde kullanılarak önemli bilgilerin öncelikli olarak kullanıcıya ulaştırılması, birbirine yakın içeriklerin renk ya da benzer ikon diliyle toplu şekilde sunulması veya aktif olan bağlantıların rahatça algılanmasının sağlanması kullanıcının deneyimini kolaylaştıracak uygulamalardır. Web sitesi arayüz tasarımında kullanılan ızgara sistemi, renk paleti, yazı karakterleri, görsel üslup, kullanılacak fotoğrafların dili, menü kullanımları, efektlerdeki ve ikonlardaki bütünlük gibi görsel tasarımı etkileyen çok sayıda faktör vardır. Kullanılan bu görsel elemanların kurumsal görsel kimlik ile uyumlu şekilde tasarlanması gerekmektedir. Tasarım elemanları kullanılırken kararlar alınmalı ve site genelinde bu kararlara bağlı kalınmalıdır. Örneğin ana sayfada en üst alanda logo dünya genelinde birçok üniversite sayfasında yer almaktadır. Yine güncel tasarımlarda logonun altında geniş görsellerin bulunduğu sliderlar bulunmaktadır. Burada yer alan slider tasarımını sayfanın genelinden bağımsız şekilde düşünüp tasarlamak, sitenin genel estetik algısında istenmeyen sonuçlara yol açabilir. Örneğin slider'da üniversitenin belirli bir başarısını gösteren fotoğraf veya görseller paylaşılıyorsa, slider'daki görselin üzerine logo eklemek, ana sayfada üst alanda bulunan logoyu yok saymak anlamına gelecek ve görsel bir tekrara sebep olacaktır. Etkili tipografi kullanımı için kontrast yaratmak ve tipografide hiyerarşik kullanımlar sunmak, kullanıcının dikkatini belirli noktalara yönlentmeyi mümkün kılacak ve sayfaya dinamizm getirecektir. Okunurluğun sorunsuz olması tipografinin kullanıldığı her mecrada olduğu gibi web sitelerinde de önemli bir ölçüttür. Renk paleti özenli seçilmeli ve alt sayfalar dahil olmak üzere renk paletine bağlı kalınmalıdır. Boşluk kullanımı bütün

görsel tasarımlarda olduğu gibi, web sitesi arayüzlerinin tasarımında da kullanıcı üzerinde önemli bir etkiye sahiptir. Kullanıcının aradığını hızlı ve kolay bir şekilde bulması için boşlukları dikkatle tasarlamak gerekmektedir.

Üniversite web sitelerinin arayüz tasarımlarında son yıllarda sürekli bir değişim gözlenmektedir. Yüksek rekabet ortamının ve sürekli gelişimin ekosistemin doğal bir parçası olduğu üniversiteler, arayüz tasarımlarına farklılık ve yenilik getirmeye çalışarak ön planda olmayı hedeflemektedir. 1996 yılından günümüze en iyi web sitelerini seçmeyi hedefleyen Webby ödülleri verilen kategorilerden birisi de üniversite web siteleridir. 2021 yılında Rice Üniversitesi ödüle layık görülmüştür<sup>3</sup> (Bkz. Görsel 4).



Görsel 4. Rice Üniversitesi Web Sitesi Arayüz Tasarımı

Üniversite arayüzü tasarımındaki en büyük zorluk, tamamen birbirinden farklı amaçlarla web sitesini kullanan öğrenciler, öğretim elemanları ve öğrenci adayları gibi farklı kullanıcı gruplarına tek bir arayüz üzerinden hizmet vermeye çalışmasıdır. Benzer bir problem, kurumsal firmaların kendi çalışanları, müşterileri ve diğer ziyaretçiler için web sitelerini sunmasına benzetilebilir. Kurumsal firmalar bu zorluğu her kullanıcı grubu için farklı web sitesi arayüzleri sunarak gidermeyi hedefler. Başarılı örnekler incelendiğinde, bu farklı web siteleri içerik olarak birbirinden bağımsız bilgi ve hizmetler sunsa da, tasarım açısından ortak bir dil kullanılmaktadır.

Üniversite web sitesi tasarımlarında güncel tasarım trendlerini takip etmek kullanıcı deneyimi açısından önemli başka bir etmendir. Hitap ettiği kitlenin çoğunluğunu oluşturan gençler, teknolojinin hayatın her noktasında

<sup>3</sup> <https://winners.webbyawards.com/winners/websites-and-mobile-sites/general-websites-and-mobile-sites/schooluniversity?years=0&sort=0> adresinden 18.01.2022 tarihinde alınmıştır.

olduğu bir ortamda büyümüştür. Bu nedenle güncel olanı takip etmek öğrencilerin dikkatini çekebilmek ve üniversiteye ilişkin olumlu bir intiba uyandırmak için oldukça önemlidir. Gençlerin web sitelerine eriştiği mecralar göz önüne alındığında, web sitesinin farklı cihazlarda da boyutlandırmasının sorunsuz olması gerekmektedir. Diğer önemli noktalardan biri de web sitesinin tasarımı ile kurum kültürünü yansıtabilmesidir. Güncel üniversite web sitesi tasarımlarında görsel tasarım öğelerinde fotoğrafların ağırlıklı olarak kullanıldığı tasarımlar yaygın olarak öne çıkmaktadır. Bu fotoğraflarda kurum gerçeğinden uzak hazır(stok) fotoğrafların kullanılması samimiyetsiz bir iletişim yaratmaktadır. Web sitesinde kampüs görüntülerinde üniversiteye ait olmayan mimari yapıların kullanılması, mevcutta olmayan sosyal imkanların varmış gibi gösterilmesi ve benzeri hazır fotoğraf kullanımıyla izleyicilerde yanlış algılar oluşabilir. Bu nedenle hazır fotoğraf kullanılmak zorunda kalındığı durumlarda dahi seçim yaparken kurumsal kültüre yakınlık gözetilmelidir.

Üniversitelerde çok sayıda alt birim yer almaktadır. Fakülteler, bölümler, araştırma merkezleri, idari birimler gibi farklı web sitesi yöneticilerinin kullandığı sayfalarda bireysel tercihlerle yöneticilerin sayfaları tasarlaması görsel bir kaosa yol açabilir. Bu noktada tasarımda kişisel zevkler değil, web sitesinin tasarımında bütünlüğü koruyacak ve kurallara bağlı kalacak davranışlar geliştirilmesi gerekir. Web sitesi yöneticilerine verilecek kullanım haklarının genişliği, kullanıcıların sahip oldukları tasarım bilgisi ile doğru orantılı olmalıdır.

## **Sonuç**

Eğitimin büyük oranda son kalesi olan üniversitelerin dünyaya açılan yüzleri web siteleridir. Özellikle aday öğrencilerde ve velilerde izlenim yaratmak için oldukça önemli bir ortamdır. Bir web sitesinin kullanılabilirliği değerlendirilirken sunduğu içerik ile değil, o içeriği nasıl sunduğu ile değerlendirilmelidir. Gerek bilgiler, gerekse hizmetler kullanıcıların kolayca tüketebileceği şekilde sunulmalıdır. Bunu sağlamak için kullanıcıların aradıkları içeriklere sorunsuz olarak erişebileceği, aradıkları içeriklerin yanı sıra ilişkili diğer içerikleri görebileceği, ihtiyaçlarının kullanıcı tarafından belirtilmeden web sitesi tarafından anlaşılacağı, içerikler arasında sezgisel olarak gezinmenin mümkün olacağı bir mimari yapıya ihtiyaç vardır. Bu mimari yapının bireysel kullanıcı deneyimini azami ölçüde iyileştirmek için özelleştirilmesi de kesin bir ihtiyaçtır. Kullanıcının web sitesi içeriklerini kullanımı sırasında yaşadığı deneyim ve bu deneyimin yarattığı algılar ve alışkanlıklar değerlendirilmesi gereken kriterler olarak öne çıkmaktadır. Ayrıca web sitesinde gezinme sürecinin tatmin edici bir deneyim olmasını

sağlayacak tasarım estetiğini ve dil birliğini sağlaması da kullanılabilirlik üzerinde büyük etkiye sahiptir. Web sitelerinin yaşayan, canlı bir mecra olduğu ve her gün değişen içerikleri, her gün ihtiyaçları değişen kullanıcılara sunmak üzere var oldukları gerçeği göz önüne alındığında, web sitelerinin kullanılabilirliğini sağlamak için yukarıda belirtilen tüm alanların göz önünde bulundurularak tasarlanması ve yine bu alanların tamamını göz önünde bulundurularak işletilmesi gerekir. Web sitelerinin kullanılabilirliği bu çerçevede sürekli olarak ölçülmeli ve ölçümlere istinaden teknik, içerik, sunum ve görsellik açısından tasarımları her geçen gün güncellenmelidir.



## Kaynakça

Allison, R., Hayes, C., McNulty, C., Young, V. (2019). A Comprehensive Framework to Evaluate Websites: Literature Review and Development of GoodWeb. JMIR Formative Research. 3. e14372. 10.2196/14372.

Bollini, L. (2017) Beautiful Interfaces. From User Experience To User Interface Design. The Design Journal, 20:sup1, S89-S101, DOI: 10.1080/14606925.2017.1352649

Chow, A. S., Bridges, M., Commander, P. (2014). The Website Design and Usability of US Academic and Public Libraries. Reference & User Services Quarterly. 53. 253-265. 10.5860/rusq.53n3.253.

Devi, K., Sharma, A. K., (2016). Framework for Evaluation of Academic Website. International Journal of Computer Techniques. Volume 3 Issue 2.

Manzoor, M., Hussain, W., Ahmed, A., Iqbal, M. (2012). The importance of Higher Education Website and its Usability. International Journal of Basic and Applied Sciences. 1. 10.14419/ijbas.v1i2.73.

Manzoor, M., Hussain, W., Sohaib, O., Hussain, F., Alkhalaf, S. (2018). Methodological Investigation For Enhancing The Usability Of University Websites. Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing. 10. 10.1007/s12652-018-0686-6.

Morville, P. (1998). Information Architecture for the World Wide Web. Publisher: O'Reilly, First Edition February 1998 ISBN: 1-56592-282-4, 224 p.

Peterson, K. (2006). Academic Web Site Design and Academic Templates: Where Does the Library Fit In?. Information Technology and Libraries, 25(4), 217-221.

Resmini, A., Rosati, L. (2011) A Brief History of Information Architecture. Journal of Information Architecture. Vol. 03. Iss. 02. Pp. 33-48.

Stefko, R., Fedorko, R., Bacik, R. (2016). Website Content Quality In Terms Of Perceived Image Of Higher Education Institution. Polish Journal of Management Studies. 13. 153-163. 10.17512/pjms.2016.13.2.15.

## İnternet Kaynakları

İnternet 1: MIT Web Sitesi. Web: <https://www.mit.edu/resources/#prospective-students> adresinden 05.01.2022 tarihinde alınmıştır.

İnternet 2: Zaphiris, P., Ellis, R., Mi, D. (2001). Website Usability and Content Accessibility of the top USA Universities. WebNet. Web: [https://ktisis.cut.ac.cy/bitstream/10488/5263/2/Website\\_usability\\_and\\_content.pdf](https://ktisis.cut.ac.cy/bitstream/10488/5263/2/Website_usability_and_content.pdf) adresinden 17.11.2021 tarihinde alınmıştır.

İnternet 3: Webby. <https://winners.webbyawards.com/winners/websites-and-mobile-sites/general-websites-and-mobile-sites/schooluniversity?years=0&sort=0> adresinden 18.01.2022 tarihinde alınmıştır.

## Görsel Kaynakları

Görsel 1. MIT Üniversitesi Web Sitesi Ana Sayfası, <https://.mit.edu/> adresinden 12.01.2022 tarihinde alınmıştır.

Görsel 2. MIT İşletme Fakültesinin Web Sitesi Ana Sayfası, <https://mitsloan.mit.edu/> adresinden 15.01.2022 tarihinde alınmıştır.

Görsel 3. Sayfalar Seviyesinde İçerik Mimarisi Örneği, 2022, Kişisel Arşiv.

Görsel 4. Rice Üniversitesi Web Sitesi Arayüz Tasarımı, <https://winners.webbyawards.com/2021/websites-and-mobile-sites/general-websites-and-mobile-sites/schooluniversity/179616/experience-rice> adresinden 15.01.2022 tarihinde alınmıştır.





# Atmosfer Kavramının Ses-Hareket-Mekan Örüntüsünde Müzik Video Klipleri Üzerinden Okunması

Arş. Gör. Kadriye Şehnaz Camcı<sup>1</sup>  
Prof. Dr. Pelin Yıldız<sup>2</sup>

Makale Geliş Tarihi: 30.04.2021  
Yayıma Kabul Tarihi: 16.11.2021

## Özet

Çalışmanın amacı, fiziksel elemanların yanı sıra bilgi ve anlamın çeşitli formlarının da birleşimi olan mekanı okuyabilmektir. Bu okuma, pop müzik video kliplerini ele alarak ses-hareket-mekanın, atmosfer örüntüsüne ışık tutabilecek bir okuma alternatifleriyle sunulmuştur. Okuma alternatifinde öznel ve nesnel yaklaşım birlikte ele alınarak bütüncül bir yol izlenmiştir. Söz yazarınınve/veya şarkıcının öznelliğinden yansıyan ilk atmosfer kavramına eklenen ses-hareket-mekan örüntüsünün temas ettiği nesnellığe dair çıkarımlar yapılmıştır. Okuma yöntemi olarak, mekanın ölçülemeyen yani maddi olmayan fakat hissedilen özelliklerinin izi fenomenolojik yaklaşımla sürülmüştür. Bu çıkarımlar da mekansal analiz kapsamında Gestalt Tasarım İlkeleri doğrultusunda ele alınmıştır. Çalışmada 2010-2020 yılları arasında en çok dinlenen ve video kliplerinde öne çıkan dans sahnelerinden dolayı Sam Smith-How Do You Sleep?, Katy Perry-Chained to the Rhythm ve Sia-Chandler olmak üzere üç pop müzik parçası ele alınmıştır. Video klip sahnelerine atmosferik ve mekansal örüntüye hem subjektif bir iz sürme ile kavramsal hem de Gestalt Tasarım İlkelerine dayalı bir iz sürme ile bilimsel yaklaşımıştır. Okuma sonucu birbirine eklenen ses-hareket-mekan unsurlarının, bütünlük ve ilişkisellik içinde ortak bir atmosfer etrafında tasarlandığı gözlemlenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Atmosfer, Mekan, Okuma, Klip Tasarımı, Tasarım Örüntüsü

## READING THE CONCEPT OF ATMOSPHERE ON MUSIC VIDEO CLIPS IN THE SOUND-MOTION-SPACE PATTERN

### Abstract

The aim of the study is to be able to read space, which is a combination of physical elements as well as various forms of knowledge and meaning. This reading is presented with a reading alternative that can shed light on the atmospheric pattern of sound-movement-space by considering pop music video clips. In the reading alternative, a holistic approach was followed by considering the subjective and objective approach together. Inferences have been made regarding the objectivity that the sound-movement-space pattern, which is added to the concept of the first atmosphere reflected from the subjectivity of the songwriter and/or singer. As a reading method, the immeasurable, i.e. immaterial but felt features of the space were traced with a phenomenological approach. These inferences are also discussed in line with the Gestalt Design Principles within the scope of spatial analysis. In the study, three pop music pieces, Sam Smith-How Do You Sleep?, Katy Perry-Chained to the Rhythm and Sia-Chandler, were discussed due to the dance scenes that were the most listened and featured in video clips between 2010-2020. The atmospheric and spatial pattern of the video clip scenes was approached both conceptually with a subjective tracing and scientifically with a tracing based on Gestalt Design Principles. It has been observed that the sound-movement-space elements, which are articulated to each other as a result of the reading, are designed around a common atmosphere in integrity and relationality.

**Keywords:** Atmosphere, Space, Reading, Clip Design, Design Pattern

<sup>1</sup> Arş. Gör. Kadriye Şehnaz Camcı, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Ankara. E-posta: sehnazcamci@gmail.com, ORCID: 0000-0001-8328-0113

<sup>2</sup> Prof. Dr. Pelin Yıldız, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Ankara. E-posta: peliny@hacettepe.edu.tr. ORCID: 0000-0002-7201-8213

## 1. Kuramsal Çerçeve

Çalışmanın subjektif ve objektif olmak üzere iki ana ayağı bulunmaktadır. Subjektif ayakta, mekan kavramı, ses ve hareket unsurlarından başlayarak öznel ve değişkenlik gösterebilen anlamlardan doğmaktadır. Bu anlamlara fenomenolojik yaklaşım izlenerek yorumlama ile ulaşılmıştır. "Fenomenolojik çalışmalarda yer, kesin cevaplardan kaçınılarak sorgulanmaktadır. Bu çalışmalarda beden kendisi olarak, yaşayan olarak, içinde bulunduğu dünyadan ayrılmamıştır" (Bolak Hisarlıgil, 2008: 26). Heidegger'in belirttiği gibi mekan ve insan birbirinden ayrı unsurlar değildir ve birlikte ele alınmalıdır. Makalede, klip sahnelerini analiz edebilmek için Heidegger'in üzerinde durduğu "mekanı tanımlamadan önce onu anlamının gerekliliği" düşüncesi başlangıç noktası olarak seçilmiştir" (Bolak Hisarlıgil, 2008: 23). Buradan hareketle müzik video kliplerindeki göstergeler (şarkı sözü, koreografi, hareket, dekor, tasarım elemanları, mekan, vs.) yorumlanacaktır. Yorumlama ile atmosfer kavramında mekana bir bütün olarak yaklaşmak konusunda çıkarımlar yapılacaktır. Sonrasında çıkarımlar, çalışmanın objektif ayağı olan Gestalt Tasarım İlkelerine dayalı bir mekan-atmosfer analizi ile okunacaktır.

İki ayak arasında bir köprü oluşturacak ilişkisel ve bütüncül bir okuma alternatifi sunulmuştur. Okuma, subjektif ve objektif ayaklar arasında çift yönlüdür. Ses (müzik, duygu, şarkı sözü), hareket (koreografi) ve mekan (tasarım elemanları ve ilkeleri) sıralamasında bir yol izlenmiştir. Ayrıca tüm unsurlar bütünde ele alınırken bazen sıralama değişmiştir. Sonuç olarak, atmosfer kavramı, bu unsurlar için ortak bir zemin olarak seçilmiş ve bu ortalıkta yorumlanmıştır.

## 2. Yöntem

Çalışma için 2010-2020 yılları arasında dünya çapında en çok dinlenen ve koreografileriyle de öne çıkan Sam Smith-How Do You Sleep?, Katy Perry-Chained to the Rhythm ve Sia-Chandler olmak üzere üç yabancı pop şarkı seçilmiştir. Video kliplerinin mekansal örüntü ve atmosferik algı, müzik ve koreografi çözümlenmeleri fenomenolojik bir yaklaşımla ilişkisel biçimde incelenmiştir.

İnceleme sürecinde, atmosferin söze yansıyan karakteri göz önüne alınarak ilk temsil nesnesi olarak şarkı sözüne başvurulmaktadır. Bunun ardından ikinci aşama olan kavramsal çerçeve için sözlerdeki temsilin bir uzantısı denilebilecek koreografiyi oluşturan bedensel anlatım yani hareket izlenmiştir.

Yöntemin üçüncü aşaması, birinci ve ikinci aşamadan elde edilenleri, Gestalt Tasarım İlkelerini göz önünde bulundurarak mekan düzenlemesinin bütününe dair bir yorumlamayı mümkün kılmıştır.

Kurgulanan yöntem, subjektif ve/veya objektif okumalara imkan vermektedir. Böylece yöntemin birinci ve ikinci aşamasına eklenen üçüncü aşama ile çalışma, kavramsal (öznel) düzeyden kavramsal-bilimsel (öznel-nesnel) bir düzeye genişletilmektedir.

### **3. Tanımlar**

#### **3.1.Mekan**

Mekan en basit tanımı ile sınırlandırılmış alandır ve mimarlık disiplininin omurgasıdır.

Ching için hareket konusu, mekanı ve zamanı algılamak için önemlidir (Ching, 1995).

Hoogstad'a göre de mekan ile hareket arasında belirgin bir ilişki vardır. Hareket etmek mekansal ilişkileri çözmek için gerekir. Mekan hareket sonucu bütünde algılanır ve yorumlanır (Hoogstad, 1990).

Çalışma kapsamında da mekan-hareket ilişkisi tanımlanmıştır. Hareketin dönüştüğü bir form olan dans figürleri, klip mekanlarını okuma, anlama ve yorumlama için belirleyici olmuştur.

#### **3.2.Gestalt Tasarım İlkeleri**

Gestalt terimi, kabaca 'bütün'ün içinde yer alan 'biçim', 'şekil', 'örüntü' anlamlarına gelir. Gestaltçı psikologlar, zihnin aktif ve sürekli anlam arayışında olduğunu savunurlar (Benson, 2011).

Algılama eylemi zihinde soyut biçimde yer alan imgenin, göz aracılığı ile görünen nesnenin biçimsel özelliklerinin vücut bulmasıyla gerçekleşir. Algı işlemi, nesne ve içinde bulunan koşullara göre değişmektedir. Bu koşullar Gestalt psikolojisi çerçevesinde şekil-zemin, yakınlık, benzerlik, tamamlama, zıtlık, ritim, birlik, datum, devamlılık ve simetri, egemenlik, birlikte hareket etme, basitlik ve süreklilik olarak belirlenmiş temel ilkeler ışığında ayrıştırılmıştır ve tasarım disiplinde de yerini almıştır. İlkeler, bazen bir bazen de birkaç ilke halinde bulunarak izleyici tarafından algılanır (Yelmen, 2019). Bu çalışmada, yapılan okumalar sonucu, ağırlıklı olarak zıtlık, simetri, egemenlik, ritim ve birlik ilkeleri ağırlıklı olarak tanımlanmıştır.

### 3.3.Müzik Video Klipi

Literatürdeki çalışmalara bakıldığında müzik videosu teriminden başka “müzik video klipi”, “müziksel klip”, “müzik klipi”, “klip” gibi terimlerin de müziğe özgü bir biçim olarak kullanıldığı görülür (Çalış, 2012). Bu çalışmada ise müzik video klipi, video klipi veya klip terimleri kullanılmıştır.

Video sözcüğü, Latince “görme” ve “bakma” anlamlarına gelmektedir. TDK “Türk Dil Kurumu” sözlüğüne göre; “Manyetik bantlar üzerinde yer alan veya sayısal olarak derlenmiş hareketli resimler dizisi” anlamına gelmektedir.

“Video klipler, vitrine konan şarkıların ve sanatçının reklamı olarak işlev gören ve popüler müziğin görsel paketlenişinin önemini vurgulayan bir promosyon aracı olmasının yanında müzisyenlerin kendi stratejilerini ortaya koydukları özgün bir anlatım biçimidir” (Lull, 2000: 134).

Müzik videosu, popüler şarkıların tanıtılması için müzik endüstrisi tarafından tasarlanan ve şarkının sözleriyle birlikte müzikal unsurlarını görselleştiren müzikal bir formdur (Çelikcan, 1996).

Video kliplerde dekor, kostüm, mizansen, kompozisyon, koreografi, mekan, şarkıcının ya da grubun sunumu ve önemli görsel öğelerdir. Tüm bu öğelerin sunulacağı görsel düzenleme önemli bir sorundur (Ekinci, 2017). Şarkının görsel düzenlenmesinde her bir görsel öğe birbiri ile ilişkili ve bir bağlam üzerine tasarlanmalıdır.

### 3.4.Okuma

Bir okuma yöntemi olan metinlerarasılık kavramı, yazınsal alan dışındaki resim, müzik, sinema, grafik tasarım ve fotoğraf gibi pek çok farklı alanda da sıklıkla kullanılmaktadır. Metin olmayan sanatsal biçimler arasındaki kullanımı göstergelerarasılık adını almaktadır. Video klip gibi sözsüz olmayan sanatsal biçimler arasındaki alışverişin ve görüntülerin bir araya gelerek nasıl yeniden bir yapı oluşturduğunu anlayabilmek için göstergelerarası bir okuma yapmak gerekir (Çalış, 2012). Çeşitli göstergeleri olan müzik video kliplerinin şarkı sözü, dans figürleri ve mekan tasarımı-na ilişkin göstergelerinin birbiri arasındaki alışveriş öznel yorumlama ile tanımlanacaktır. Sonrasında mekan tasarımı özelinde tasarım ilkeleri ile okunacaktır.



## 4. Ses ve Hareketten Mekana Doğru İz Sürerken Atmosfer Örüntüsü

*“Derinlerde saklı olanı, ruhu çağırarak titreşimi nasıl yaratabiliriz?” Jean Nouvel, 2005.*

Atmosferin çeşitli tanımları vardır. Atmosferi oluşturan unsurlar elbette mimari ile sınırlı değildir. Edebiyat, müzik, şiir, resim gibi sanat dalları da atmosferi yaratan unsurlardır. Sözlü müzik eserleri de hem müziği hem sözleri ile bizi atmosferik bir mekana alma etkisine sahiptir. Bir tasarım objesi olarak müzik video kliplerinde, kaynağını şarkıdan alan atmosfer, fiziksel mekan, dans, çeşitli objeler, grafik anlatımlar gibi görsel kaynaklarla eklenip genişleyerek var olmaktadır. Çalışma, bu eklenerek anlatılan atmosfer örüntüsünü seçilen üç adet pop müzik video klibi üzerinden kavramsal ve bilimsel yaklaşımlarla ses-hareket-mekan sıralamasında iz sürerek alternatif bir okuma sunmuştur.

### 4.1. Atmosfer

“Atmosfer kavramı “yarı nesnel (quasi-object)” karakteri sayesinde, çevresel düzenlemeler ve deneyimleyen arasındaki etkileşim sürecinde, eş zamanlı olarak hem özneye hem de nesneye tutunmaktadır. Bununla beraber mimari atmosferin sadece özne etrafında değil, aksine büyük oranda nesnel düzenlemelerin etrafında kurulduğunu belirtmek önemli gözükmektedir. Bu nedenle atmosfer kavramı, özneyi takip ederek nesnel düzenlemeleri tartışma fırsatı sunmaktadır” (Kumsar, 2020:7).

Wang’ın (2017) da belirttiği gibi yalnızca bedensel algıyla varlığı hissedilebilen atmosfer kavramı, kendine has ve sözel olmayan bir iletişim diline sahiptir. Bu dilin işaret ettiklerini anlatabilmek için nesnel yaklaşım yetersiz kalacaktır. Bu sebeple atmosferi okumak ve anlamlandırmak hem öznel hem nesnel bir yaklaşımı gerektirir. Fakat öznel ve nesnel yaklaşımın sınırlarını belirleyip birbirinden kesin bir şekilde ayırmak yerine zaman zaman içiçe geçme durumunu, birbirlerini besledikleri ve birbirlerine dönüştükleri yani bütün oldukları hali kavrayabilmek önemlidir. Bu bağlamda görme ve işitme duyularıyla algılanan video kliplerin tariflenemeyen fakat hissedilen ve kısmen de yaşanan atmosferi, çalışmanın öznel/kavramsal ayağını oluşturmaktadır.

### 4.2. Atmosfer ve Müzik

Atmosferle birlikte ilişkisel yapılara (yeniden) dönüş, özerk sanat eserlerinin varlığına dair varsayımları geride bırakarak müzikal deneyimlerin

dünyevi, derin ve duyular arası olduğunu ve atmosferik yapıların çeşitli mecralarla yayıldığını kabul etmeye işaret etmektedir (Riedel, 2019b; akt. Kumsar, 2020).

Atmosferin yayıldığı bu çeşitli mecralardan bir diğeri de duygulardır. Duygular, insanın yalnızca içinde bulunduğunu sandığı zihinsel veya bedensel etkiler değil aynı zamanda içinde yaşadığı ve deneyimlediği dış dünyanın birer formlarıdır. Bu formlar çevrenin yapısını oluşturmaktadır. Bu noktada Schmitz atmosferleri, mekandaki varlıklar olarak değil, mekansal varlıklar olarak düşünmektedir. Bu da atmosferlerin, şeyleri ve içinde yaşayanları duygusal olarak sararak onları affektif olarak uyumlanmış hale getirdikleri anlamına gelmektedir (Tedeschini, 2019). Bu affektif uyumlanmayı en hissedilir şekilde sağlayan unsurlardan biri de müziktir. Müzik, duyguların dilinde konuşulup ve işitildiği an insanı bulunduğu fiziksel mekandan öte duygusal ve atmosferik bir mekânın içinde hissetmesini sağlayan bir güce sahiptir. Bu anlamda bir duygu örüntüsü olan müzik, Tedeschini'nin de işaret ettiği gibi mekansal bir varlıktır.

Schmitz, Böhme ve de Wang'ın dikkat çektiği gibi atmosferlerin, tamamen öznel haller ya da nesnel şeyler olduğunu söylemek yerine, hem algılayan özne hemde algılanan nesne tarafından vücuda getirilen "yarı nesne (quasi-object)" olduğunu belirtmek doğru olacaktır. (Wang, 2017). Bunlara ek olarak Böhme'nin de (2017b), atmosferi "hissedilen bedensel varlık küresi" olarak tanımlaması üzerine video klipleri izleme ve duyma eylemlerinin, dolaylı yolla deneyimlenen ve hissedilen görünmez formlarla örülmüş bir mekânın içine girme imkanı tanıdığı söylenebilir.

### 4.3. Atmosfer ve Dans

Dünyaya bütün bedensel varoluşumuzla bakarız, dokunuruz, dinleriz ve ölçeriz ve deneyim dünyası bedenimizin merkezi etrafında örgütlenir ve eklemlenir. Evimiz bedenimiz, belleğimiz ve kimliğimizin sığınağıdır. Çevreyle sürekli söyleşi ve etkileşim içindeyiz, öyle ki kendilik imgesini onun mekansal ve durumsal varoluşundan koparmak mümkün değildir (Pallasmaa, 2011: 78).

Çeşitli görsel ifadelerin kullanıldığı müzik video kliplerinde dans, işitsel unsur olan sesin beden aracılığı ile harekete dönüşen bir diğer önemli görsel formudur. Dans, ses ile yaratılan atmosfere sesin uzantısı olarak eklemlenir ve atmosferin etkisini de kuvvetlendirir. Bu, şarkıdaki sözün, mananın

kelimelerden bedene aktarıldığı farklı bir ifade dili iken Pallasmaa'nın da bahsettiği beden ve içinde bulunulan mekan ilişkisinin ve etkileşiminin de anlatıldığı bir başka dildir. Müzik ve dans kendilerine has dillerinin net tanımları ve sınırları yok iken algılayan kişi sayısı kadar yorumu, tanımı ve hatta mekanı vücuda getirebilecek özelliğe sahiptir. Haliyle yarattıkları atmosfer de bu kendine özgü yapıda ve dilde olduğu için kavramsal yaklaşımla ele alınmasının uygun olacağı söylenebilir.

Böhme, atmosferden "hissedilen bedensel varlık küresi" olarak da bahsetmektedir (Böhme, 2017b). Bu anlamda müzik video kliplerinde yer alan koreografiler ve dans eden bedenler atmosferik mekanın iki farklı unsuru olarak değerlendirilebilir. Birincisi, söz ve müzikten filizlenen atmosferin dans eden beden aracı ile eklemlenerek kuvvetlenmesi sonucu atmosferin nesnesi olarak. İkinci olarak da dans eden bedenin, klipte kurgulanan bu atmosferi ve hikayeyi yaşayan varlık olarak bedeniyle harekete dayalı verdiği cevaptan dolayı atmosferin öznesi şeklinde görülebilir. Her iki durumda da klip izleyicisi yani algılayan kişinin bahsi geçen bedensel-mekansal düzeyde bir atmosferik deneyimi büyüttüğü söylenebilir.

#### 4.4. Atmosfer ve Mekan

Kahvecioğlu'na göre mekanın iki boyutu vardır, birincisi, maddesel boyutu; mekanı oluşturan fiziksel özellikler olarak açıklanabilir. İkincisi ise mekanın maddesel şekilde var olmayan, fakat zihinde gelişen boyutları, bunlar mekanın zaman içinde algı ve deneyim ile anlaşılan özellikleridir. Mekanın maddi boyutu, algısal süreçte duyum ile işlenir, mekanın maddi olmayan yani kavramsal boyutu ise algılama sürecinin zihinsel aşamalarının sonucudur (Kahvecioğlu, 1998).

Bahsi geçen mekan okuması, mimarlığın maddi ve maddi olmayan karakterinin birbirinden ayrılmaz ilişkisini tanımlamaya yöneliktir. Bu sebeple çalışmada öznelerin dansları yani hareketleri ilişkisinde buldukları mekan(lar) ele alınmıştır. Mekanın nesnel/ölçülebilir doğasının yanında maddi olmayan ya da ölçülemeyen doğası da müzik ve dans aracılığı ile ele alınacaktır.

Buraya kadar atmosferin tariflenemeyen karakteri ve çok çeşitli mecralar üzerinden varlığa gelmesi sonucu ilişkisel yapısı ifade edilmiştir. Bu bağlamda, atmosferin çok iyi bir ilişki kurucu olduğunu söylenebilir. Schmitz, Böhme ve de Wang'ın vurguladığı gibi atmosferin, tamamen öznel haller ya da nesnel şeyler olmadığı düşüncesinden hareketle, bu ilişkiler, kişinin

ne sadece iç dünyasında ne de sadece dış dünyasında kurulduğunda değil de aktif ve zengin bir iç ve dış dünya ilişki demetinde kurulduğunda yüksek etkiye sahip olduğu söylenebilir. İçi ve dışı ayırmanın, ikisi arasına bir çizgi çekmenin yerine ikisini bütüncül bir yaklaşımla kavramanın önemli olduğunu belirtmek gerekir. Bu noktada çalışmayı kavramsal/öznel ve bilimsel/nesnel yaklaşım bütünlüğünde de ele almak için, atmosferin bu ilişki kurmada dayandığı ses ve hareket öğelerinin kesin sınırlar olmamak koşulu ile içsel (öznel), mekan öğelerinin de dışsal (nesnel) formlar olarak ele alınmıştır.

## 5. Müzik Video Kliplerinde Ses-Hareket-Mekan Örüntüsünde Atmosfer Kavramının Alternatif Okuması

### 5.1. Sam Smith-How Do You Sleep? Video Klibinin Okuması



Görsel 1. Sam Smith, *How Do You Sleep?*, 2019, Video Klibinden Görüntü

'How Do You Sleep?' isimli şarkının video klibindeki koreografide merkezde ve ön planda şarkıcı Sam Smith, etrafında da dansçılar yer almaktadır. Klipteki, dans türü modern danstır. Video klibin 2:50.'inci dakikasında şarkının da ismi olan *How Do You Sleep?* (Nasıl Uyuyabiliyorsun?) sözünde, uyuma eylemi en bilindik bedensel ifadesi ile nakaratlarda, Görsel 1'deki şekilde gösterilmektedir. Koreografik kompozisyonda baş dansçının (Sam Smith) bedeni, Gestalt tasarım ilkelerinden simetri, egemenlik ve zıtlık ilkeleri ile diğer dansçıların bedenleri ile vurgulanmıştır. Bu kadar çok sayıda dansçının yer aldığı koreografi ahenkli ve dışa vurumcudur. Dansçıların şarkıcı/baş dansçının arkasına geçip gözden kaybolup sonra bir anda tekrar meydana çıkmaları ve baş dansçıyı merkeze aldıkları koreografik

düzende birlik, bütünlük, egemenlik, merkez gibi tasarım ilkelerinin kompozisyondaki yansımaları Görsel 2’de görülmektedir.



Görsel 2. Sam Smith, *How Do You Sleep?*, 2019, Video Klibinden Görüntü

Şarkıcı ve diğer on dansçı, parça-bütün ilişkisinde, şarkıcının diğer benliklerini, değişken ruh hallerini, farklı karakteristik özelliklerini temsil ettiği söylenebilir. Bu tekillik-çoğulluk hali, ana karakterin benliği ile monolog ve/veya diyalogu ve içsel dönüşümünün hikayesi ilk satırlarda görülebiliyor; *I'm done hating myself for feeling* (Hislerim için kendimden nefret etmekten bıktım) *I'm done crying myself away* (Kendimi ayıkken ağlatmaktan bıktım) *I've gotta leave and start the healing* (Terk edip iyileşmeye başlamam lazımdı)<sup>1</sup>



Görsel 3. Sam Smith, *How Do You Sleep?*, 2019, Video Klibinden Görüntü

<sup>1</sup> Url-1 <<https://www.musixmatch.com/lyrics/SamSmith/How-Do-You-Sleep>

Teklik ve çokluk, karşıtlık ilkesi ve ikilik oluş yani diyalog halinde koreografide de görülmektedir. Zıtlık ilkesi, Görsel 3'teki gibi tek beden ve karşısında/etrafında birçok bedenin yer alması şeklinde yani teklik-çokluk şeklinde beden unsurları ile koreografinin kompozisyonunda da işlenmiştir.



Görsel 4 (solda), Görsel 5 (sağda). Sam Smith, *How Do You Sleep?*, 2019, Video Klipinden Görüntüler

Klipte bu sahnede (dakika 3:13), koreografik kompozisyonda, baş dansçı ve dansçılar içiçe bir konumda ve baş hareketleri ile yaklaşık olarak saat 11-7-5-1 yönlerini göstermektedir. (Görsel 4 ve 5) Başların izlediği bu dairesel harekete, stüdyo mekanındaki renk ve ışıklandırma ile sağlanan açık ve koyu renkler eşlik etmektedir. Hareketi izleyen mekansal örüntüde, gün doğumu-batımındaki pembe ve turuncu tonlar ile gece karanlığındaki lacivert-siyah tonlar kullanılmıştır. Bu sahnelerde, koreografide merkezde konumlanarak egemen olan şarkıcı ile dansçılar, analogik bir üslupla saat objesi ve zaman kavramını anlatmaktadır. Anlatıma veya örüntüye mekan elemanlarından renk ve ışık da katkı sağlamaktadır. Ses-hareket-mekan örüntüsünde, uyumakla alakalı sözlerden gece-gündüz ve bazı duyguların atmosfere yansımaları görülmektedir.

Yukarıdaki sahnelerde bedenlerle oluşturulan kompozisyonlar simetri, gerilim, egemenlik, birlik ve datum ilkeleri ile görülmektedir. Mekan olarak da yatay ve düşey yüzey kesişiminin net olmadığı, mekansız gibi algılanan diğer bir deyişle yüzeysizmekansal durum, beyazvesiyahrenklerden sunulmuştur. Bu boyutsuz gibi görünen fiziksel mekan tasarımı, algıyı, dansçıların bedenlerindeki ve yüz ifadelerindeki hareketlerle vurgulanan duygularla örülen atmosferik mekana yönlendirmektedir. Video klip akışında müzik ve hareketler ile duygular daha kolay hissedilip bu algı bazen çabasıız oluşabilmektedir. Sinirbilimci Eric R. Kandell'e(2020) göre aynı mekanı çeşitlendiren bu öznel algı beynin yukarıdan aşağı doğru çalışma prensibi gereğince. Söz konusu prensipte, bakılan şeylerin fiziksel özellikleri herkesçe aynı şekilde algılanır (beynin aşağıdan yukarı doğru çalışma prensibi). Aynı anda bu fiziksel özelliklerin kültür, yaş, deneyim, vs gibi

faktörlerden dolayı her bir kişi özelinde farklı bir algılanma şekli vardır ve burdan öznel bakış doğar. Öyleyse sahnelerin birinde algılanan bir duygu insanı bu duyguyu yaşadığı anıya götürüyorsa söz konusu beyaz düzlem her bir izleyici sayısı kadar çeşitli mekanı sergilemektedir.

Bu anlamda nötr denebilecek fiziksel bir mekanaynı zamanda anılarda farklı mekanlara dönüşebilmektedir. Bu dönüşüm veya yansıma duygular, duygular da beden ve hareketler aracılığı ile olmaktadır.

## 5.2. Chained to the Rhythm -Katy Perry Video Klibinin Okuması

Katy Perry'nin *Chained to the Rhythm* (Ritme zincirlenmiş) adlı şarkısında Gestalt Tasarım İlkelerinden 'ritim'e rastlanmaktadır. Diğer kelime olan 'zincirlenmek' de oldukça güçlü bir ifadedir. Bu iki somut kelimenin şarkı sözlerindeki anlam ve karşılık geldiği duygulara ve buradan hareketle tasarlanan dans ve mekan kompozisyonlarının ilişkisel bütünlükte olduğu söylenebilir.



Görsel6. *Chained to the Rhythm*, Katy Perry, 2017, Video Klibinden Görüntü

Şarkı sözlerinde günümüz koşullarındaki modern insanın yaşadığı çelişkiler anlatılmaktadır:

*Are we crazy? Living our lives through a lens. Trapped in our white-picket fence. Like ornaments. So comfortable, we're livin' in a bubble, a bubble. So comfortable, we can not see the trouble, the trouble.*<sup>2</sup>(Deli miyiz? Hayatlarımızı bir lensin

<sup>2</sup>Url-2 <<https://www.musixmatch.com/lyrics/Katy-Perry-feat-Lil-Yachty-2/Chained-To-The-rhythm>

içinden yaşıyoruz. Beyaz kazıklı çitlerle tuzağa düşürüldük. Süs eşyaları gibi. Çok rahatlatıcı, bir köpüğün içinde yaşıyoruz, bir köpüğün. Çok rahatlatıcı, sorun görmüyoruz, sorun.)

Sistem konforlu, güvenli ve özgür bir hayat vaadettiğini söylerken aslında pembe bir balonda veya bir koşu çemberinde kısıp kalmış gibi sınırlandırılmış, zorlaştırılmış ve insanı mutlu etmenin aksine sömüren ve hapseden bir düzen yaratmıştır.

Koreografik düzende dansçıların kesik kesik ve tekrarlı hareketler sergileyerek bu sürekliliği kompozite ettiği söylenebilir. Görsel 6'daki gibi sıra sıra insanlar (dansçılar) adım adım ilerlerken bütünde zinciri oluşturmaktadır. Böylece her bir dansçı zincirin halkasını temsil etmektedir. Zincir kavramının dönme dolap, hız treni, korku tüneli gibi tek ve büyük hacim temsilleri olarak yansımaları görülmektedir. Bu büyük hacimler dansçıları tek tek, sıra sıra veya dağınık konumlardaki uçan ve dönen evler, hız treninin oturakları gibi küçük hacimlerin oluşturduğu parça-bütün ilişkisinde konumlandırmıştır. Mekan tasarımında dairesel formlar ile sıkışık kalmışlık ve döngüsellik görülmektedir.

*We're all chained to the rhythm. To the rhythm. To the rhythm.*<sup>2</sup> (Ritme zincirlendik. Ritme. Ritme.)

Şarkıda anlatıldığı gibi sistem sürekli işlemek ve devam etmek ister. Bu durum ritme zincirlenmek olarak vurgulanmıştır. Dolayısıyla, ritim ve zincir kavramları, koreografi ve mekan kompozisyonlarının belirleyicisi olmuştur denilebilir (Görsel 7).



Görsel7. *Chained to the Rhythm*, Katy Perry, 2017, Video Klipinden Görüntü



Dansçuların hareketleri sistemin temsili olan Oblivia isimli lunapark mekanında yer bulmaktadır (Görsel 7). Oblivia kelimesi, kökünde 'farkında olmama, kayıtsızlık, ilgisizlik' gibi anlamlaragelmektedir ve insanların/dansçuların hareket şekilleri bu parktaki mekanlar ve objeler ile net ve kontrollü bir şekilde belirlenmiştir. Oblivia'da eğlence deneyimi için kişilere "sıraya gir, ilerle, dur, ilerle, otur ve kemerini tak, otur ve gözlüğünü tak" gibi dolaylı komutlar verilmektedir. Bu komutlarla belirlenen kesik ve ritmik hareketler de koreografinin de eklemlendiği kontrol edilme, yöne-tilme kavramları etrafında şekillenen atmosferi kuvvetlendirmektedir.

### 5.3. Sia-Chandelier Video Klibinin Okuması

Parça, şarkı sözü olarak melankolik bir temaya sahip ve alkolizmin moral bozukluğunu ve rasyonalizasyonunu bir parti kızının düşünce süreciyle detaylandırıyor:

*Party girls don't get hurt. Can't feel anything, when will I learn?... One, two, three, drink.* (Parti kızları incinmezler. Bir şey hissetmezler, ne zaman öğreneceğim... Bir, iki, üç, iç.)

*I'm gonna swing from the chandelier From the chandelier I'm gonna live like tomorrow doesn't exist Like it doesn't exist I'm gonna fly like a bird through the night Feel my tears as they dry I'm gonna swing from the chandelier From the chandelier<sup>3</sup>* (Avizeden sallanacacağım, Avizeden Yarın yokmuş gibi yaşayacağım Yarın yokmuş gibi Gecenin içinde bir kuş gibi uçacağım, gözyaşlarımın Kuruduğunu hissedeceğim Avizeden sallanacacağım, Avizeden)



Görsel8. Chandelier, Sia, 2014, Video Klibinden Görüntü

<sup>3</sup>Url-3 <<https://www.musixmatch.com/lyrics/Sia/Chandelier>

Yalnızlık kavramı, eski, yıpranmış, terkedilmiş, kirli ve insanın içinde bulunmak istememesine sebep olacak duyguları hissettiren bir atmosferde tasarlanmış bir evde dansçının tek başına olması ile vurgulanmıştır.

Zumthor, "şeylerin kendileri, insanlar, gürültüler, ses, renkler, maddi varlıklar, dokular, takdir edebilecek formlar..." gibi insanların nesnelere etkileşime girdiği "gerçekliğin büyü"ne vurgu yapmaktadır (Zumthor, 2006: 16-19). Bu bağlamda bu klipin tek kişilik koreografisinde (Görsel8), dansçının dans figürleri akışında evin odalarında hareket etmesini ve obje, renk, doku ve formlarla ilişkisi görülmektedir.

Bu video klipte dansçı, bir kız çocuğudur. Sözlere anı, günü yaşamak, yarını düşünmemek ama buna karşın hayatı da ömür boyu yaşama zorunluluğundan bahsedilirken bir paradoks görülmektedir. Melankolik havadaki şarkı sözleri bir kısır döngüyü, kapalılığı, sıkışmışlığı da tariflemektedir. Buna paralel olarak dansçı ilk sahneden son sahneye kadar bu evin içinde odadan odaya dans ederek geçerken görülmektedir. Dansçının dışarıdaki hayat ve başka bir insan ya da insanlarla hiçbir ilişkisi yoktur. Klip boyunca her hareket koreografi akışını oluşturmaktadır. Dansçı, Görsel9'daki gibi bazen delirmiş çesine abartılı vücut figürleri ve yüz ifadelerini kullandığı, modern dans stillerinin ailesi olan yorumlayıcı dansı (interpretive dance) ederken izlenmektedir.



Görsel9. Chandler, Sia, 2014, Video Klipinden Görüntü

Hissedilen bedenın mekansallığı, bedenın maddeselliğinden farklıdır. Bedenin maddeselliğinin intersine hissedilen beden, yüzeysiz ve boyutsuz bir mekansallığa sahiptir. Bu anlamda bedensellik, örneğın büyük bir korku veya şiddetli ağrı anlarında ortaya çıkar. (Kazıg, 2016). Kazıg'ın büyük korku gibi kuvvetli bir psikolojik hal içindeki bedeni hissedilen bedensellik olarak ifade ettiğı üzere burada dansçı alkolizme yenik sayılabilen, melankolik kadının içindeki çocuğı da sembolize edebilir. Fiziksel olarak partide sarhoş olurken içinde eski ve terkedilmiş eve yani o mutsuz bedene hapsedilmiş çocuk da durumdan rahatsız ki delirmiş gibi jest ve mimikler kullanmakta ama hala dans ederek bir şekilde de var olmaktadır denilebilir. Ayrıca çocukluğın saflığı ve sadeliğı, çıplak gibi görünecek şekilde ten rengi bir kıyafet ile tanımlanmıştır.

## Değerlendirme ve Sonuç

Çalışmada birçok unsur ile tasarlanmış olan müzik video klip mekanları atmosfer kavramı üzerinden çözümlenmiştir. Çözümleme ile mekansal bilgi okunmuştur. Seçilen üç farklı video klip örneğinde atmosferik mekanın işitsel, görsel, mekansal ve bunlara ek olarak da duygusal olarak anlatılmak istenen unsurların bütüncül bir yapıda olup ses-hareket-mekanörüntüsünde birbirine eklenerek oluştuğı görülmektedir. Bu bağlamda şarkı sözlerindeki kelimeler, müzikteki melodi, duygusal tema, koreografi ve mekan tasarımı birbirinin uzantısı olmuştur. Her biri bütünde atmosferi oluşturan tasarım öğeleridir.

Çalışmada öznel yaklaşımın yeri önemlidir ve nesnellikten tamamen kopuk olmadığı ve birinin diğerinden daha kapsamlı olduğu düşüncesinden ziyade ikisinin bir aradalığının önemi vurgulanmıştır.

Bu çalışmada ise şarkı sözü, duygu, müzik ile belirlenen bir koreografinin sergilendiğı mekan ile olan uyumuna, beden hareketleri ile mekan öğelerinin birbirinin uzantısı olduğu ilişkiye dikkat çekmek istenilmiştir. Tasarım elemanlarının notalar olduğu kompozisyon sesi (söz ve müziğı), beden olduğu kompozisyon hareketi (dansı), yapısal öğeler ve duygu olduğu kompozisyon mekanı (mimariyi) oluşturan geniş bir ailedir. Bu aileye katkı sağlayan her şey tariflenemeyen ve bir unsura indirgenemeyen atmosfer kavramına da katkı sağlamaktadır. Müzik video klipi özelinde atmosfer kavramı okunurken öznel ve nesnel olmak üzere bütüncül ve ilişkiyel bir yaklaşımla iz sürülmüştür.

## Kaynakça

- Benson, N. C. (2011). Psikoloji: Zihin Ve Davranışlarımızı Anlamak İçin. İstanbul: NTV Yayınları.
- Bolak Hisarlıgil, B. (2008). "Martin Heidegger'de Mekan Düşüncesi: Hermeneutik-Fenomenolojik Bir Yaklaşım", Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 25, 23-34.
- Böhme, G.(2017b). The aesthetics of atmosphere. In J. P. Thibaud (Ed.). New York, Routledge.
- Çalış, E. (2012). Bir Tasarım Ürünü Olarak Video Klip Ve Alıntı, Sanatta Yeterlik Tezi, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Isparta
- Çelikkcan, P. (1996). Müziği Seyretmek: Popüler Müzik Medya İlişkileri Açısından Müzik Videosu ve Televizyonu, İstanbul: Yansımaya Yayınları.
- Ching, F.D.K. (1995). Architecture: Form, Space, and Order. New York: John Wiley & Sons Inc.
- Ekinci, B. T. (2017). "Video Kliplerde Zamanın Ve Mekanın Sunumu: Sinemagraf", Avrasya Sosyal ve Ekonomi Araştırmaları Dergisi (ASEAD), 12, 825-842.
- Heidegger, M.(1996), Being and Time(çev. J. Stambaugh). Suny Press. s.49.
- Hoogstad, J. (1990). Space-Time-Motion: Prolegomena to Architecture.SDU Uitgeverij.
- Kahvecioğlu, H. (1998). Mimarlıkta İmaj: Mekansal İmajın Oluşumu ve Yapısı Üzerine Bir Model, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Kandel, E. R. (2020). Sanat ve Beyin Biliminde İndirgemecilik: İki Kültür Arasında Köprü Kurmak(çev. M. Doğan). Koç Üniversitesi Yayınları.
- Kazig, R. (2016). "Presentation of Hermann Schmitz' paper, "Atmospheric Spaces".
- Kumsar, B. G. (2020). Atmosferik Ruh Halleri Üzerinden Mimari Atmosferi Deşifre Etmek: Alternatif Bir Mekân Okuması, Yüksek lisans tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Lull, J. (2000). Popüler Müzik ve İletişim(çev. T. İblağ) Çeviri Yazıları.
- Pallasmaa, J.(2011). Tenin Gözleri(çev. A.U. Kılıç). YEM Yayın.
- Riedel, F.(2019a). "Affective Societies: Key concepts" Atmosphere. In Slaby, J. & von

Scheve C. (Eds.), (pp. 85-95). New York: Routledge. doi:10.4324/9781351039260.

Riedel, F.(2019b). Atmospheric relations. Theorising music and sound as atmosphere. In Riedel, F. & Torvinen, J. (Eds.), Music as Atmosphere: Collective Feelings and Affective Sounds. (Ambiances, Atmospheres and Sensory Experiences of Spaces) Routledge.

Tedeschini, M.(2019). Atmosphere and taste, individual and environment. In T.Griffero& M. Tedeschini (Ed.), Atmosphere and Aesthetics (pp. 265- 285). Palgrave Macmillan: Cham. doi:10.1007/978-3-030-24942-7

Wang, Z.(2017). 'Atmosphere'as a core concept of eco-aesthetics. In Majetschak, S.&Weiberg, A. (Eds.), Aesthetics today: contemporary approaches to the aesthetics of nature and of arts (pp. 35-50). Berlin, Boston: De Gruyter. doi: 10.1515/9783110540413.

Yelmen, F. (2019). "Seramik Tasarımında Gestalt'in İzleri: Algıda Tamamlama İlkesi Ve "Kaplar Saklar" Serisi Örneği", Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi, 96, 361-382.

Zumthor, P.(2006). Atmospheres: Architectural Environments, Surrounding Objects. Basel, Switerland: Birkhäuser.

## İnternet Kaynakları

1Url-1 <<https://www.musixmatch.com/lyrics/SamSmith/How-Do-You-Sleep>

2Url-2 <<https://www.musixmatch.com/lyrics/Katy-Perry-feat-Lil-Yachty-2/Chained-To-The-rhythm>

3Url-3 <<https://www.musixmatch.com/lyrics/Sia/Chandelier>

## Görsel Kaynakları

Görsel 1, 2, 3, 4, 5: İnternet:[https://www.google.com/search?q=how+do+you+sleep+video&tbm=isch&ved=2ahUKEwib8tK5oKTwAhUSphQKHxbXA-cQ2-cCegQIABAA&oq=how+do+you+sleep+video&gs\\_lcp=CgNpbWcQAzICCAA6BA-gAEEM6BAGAEbhQ9p8jWlWYcWC3tQloAHAAeACAAb0BiAGwBpIBAzAuNpg-BAKABAoBC2d3cyI3aXotaWlnwAEB&scient=img&ei=uRGLYNuxHpLMUvauj-7gO&bih=657&biw=1366](https://www.google.com/search?q=how+do+you+sleep+video&tbm=isch&ved=2ahUKEwib8tK5oKTwAhUSphQKHxbXA-cQ2-cCegQIABAA&oq=how+do+you+sleep+video&gs_lcp=CgNpbWcQAzICCAA6BA-gAEEM6BAGAEbhQ9p8jWlWYcWC3tQloAHAAeACAAb0BiAGwBpIBAzAuNpg-BAKABAoBC2d3cyI3aXotaWlnwAEB&scient=img&ei=uRGLYNuxHpLMUvauj-7gO&bih=657&biw=1366). Erişimtarihi: 26.04.2021

Görsel 6,7: İnternet:[https://www.google.com/search?q=chained+to+the+rhythm+music+video&tbm=isch&ved=2ahUKEwjxyoOCQoTwAhULzBQKHdBI-CSQQ2-cCegQIABAA&oq=chained+video&gs\\_lcp=CgNpbWcQARgAMgYIABA-](https://www.google.com/search?q=chained+to+the+rhythm+music+video&tbm=isch&ved=2ahUKEwjxyoOCQoTwAhULzBQKHdBI-CSQQ2-cCegQIABAA&oq=chained+video&gs_lcp=CgNpbWcQARgAMgYIABA-)

HEB4yBggAEAcQHjoCCAA6BAgAEB46BggAEAgQHICx4gVYzfYFYMGMBmgA-cAB4AIABnQGIAYUHkgEDMC43mAEAoAEBqgELZ3dzLXdpeiIpbWfAAQE&sc-lient=img&ei=XROLYLGoLluYU9DLpaAC&bih=657&biw=1366. Eriřimtarihi: 26.04.2021

Görsel 8,9: Internet:[https://www.google.com/search?q=chandler+video&tbm=isch&ved=2ahUKEwijmP2DoaTwAhUBwOAKHfISDa0Q2-cCegQIABAA&oq=c-chandler+video&gs\\_lcp=CgNpbWcQAzIGCAAQChAYOgIIADoGCAAQBxAeUI7t-DIirhBBgIlcQaABwAHgAgAGkAYgBkAmSAQMwLjmYAQCgAQGqAQQtdnd3Mtd-2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=VRKLYOOZF4GAgwf5pbXoCg&bih=657&-biw=1366](https://www.google.com/search?q=chandler+video&tbm=isch&ved=2ahUKEwijmP2DoaTwAhUBwOAKHfISDa0Q2-cCegQIABAA&oq=c-chandler+video&gs_lcp=CgNpbWcQAzIGCAAQChAYOgIIADoGCAAQBxAeUI7t-DIirhBBgIlcQaABwAHgAgAGkAYgBkAmSAQMwLjmYAQCgAQGqAQQtdnd3Mtd-2l6LWltZ8ABAQ&sclient=img&ei=VRKLYOOZF4GAgwf5pbXoCg&bih=657&-biw=1366). Eriřimtarihi: 26.04.2021







# Tasarım Alanında Sanat Eğitimi Sektör Çalışanlarıyla Değerlendirmek

Dr. Pınar Çınar<sup>1</sup>

Makale Geliş Tarihi: 03.03.2021

Yayıma Kabul Tarihi: 04.01.2022

## Özet

Yükseköğretim kurumlarında eğitimin kalitesinin artırılmasına yönelik olarak yapılan değerlendirme çalışmalarında veri sağlayacak kaynaklardan biri de mezunlardır. Bu çalışmada, Türkiye’de yükseköğretim düzeyinde, moda tasarımı alanında sanat eğitiminin sektörde çalışan mezunların görüşleriyle değerlendirilmesi amaçlanmaktadır. Bu amaçla, sektörde çalışan alan mezunlarının, iş pozisyonlarının gerektirdiği yetkinlikler, alınan eğitimin bu yetkinlikleri kazandırma durumu ve moda tasarımı programlarında verilen sanat eğitimi daha etkili ve yeterli hale nasıl getirilir sorularını yanıtlamaları istenmiştir. Mezun görüşleri doğrultusunda moda tasarımı alanında verilen sanat eğitiminin bir değerlendirilmesi yapılmış ve öneriler getirilmiştir. Araştırma, nitel araştırma deseninde tarama modelinde yapılan bir çalışmadır. Araştırma verilerinin analizinde, ölçme formuyla toplanan verilere, frekans, yüzde dağılım ve çoklu cevap analizi temelinde tanımlayıcı istatistik uygulanmıştır. Mezun görüşlerinin alınmasında ön lisans ve lisans düzeyinde 85 mezuna ulaşılmıştır. Moda tasarımı alanında sanat eğitiminin daha etkin ve yeterli hale gelmesine yönelik sektör çalışanlarının önerisi: okul dışı sektör, tasarımcı vb. ile işbirliğine dayalı, uygulama ağırlıklı, uzmanlık odaklı program yapısı ve uygun derslerle geliştirilmiş bir sanat eğitimi modeli olmuştur.

**Anahtar Kelimeler:** Tasarım, moda tasarımı, sanat eğitimi.

## EVALUATING ART EDUCATION IN THE FIELD OF DESIGN WITH SECTOR EMPLOYEES

### Abstract

Graduates are one of the sources that will provide data in the evaluation studies conducted to increase the quality of education in higher education institutions. In this study, at the higher education level in Turkey at the field of fashion design, art education is aimed to evaluate with the opinions of graduates working in the sector. For this purpose, field graduates working in the sector were asked to answer the questions of competencies required by job positions, the state of gaining these competencies in the education received, and how to make art education provided in fashion design programs more effective and sufficient. Art education in the field of fashion design has been evaluated and suggestions have been made in line with the opinions of the graduates. The research is a survey model study in qualitative research design. In the analysis of the research data, descriptive statistics on the basis of frequency, percentage distribution and multiple response analysis were applied to the data collected with the measurement form. It has reached 85 graduates at associate degree and undergraduate level in receiving alumni views. Suggestion of sector employees to make art education more effective and sufficient in the field of fashion design: out-of-school sector, designer etc. has become an education model developed with a collaborative, practice-oriented, expertise-oriented program structure and appropriate lessons.

**Keywords:** Design, fashion design, art education.

<sup>1</sup> Dr. Pınar Çınar, Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi Ferizli Meslek Yüksekokulu, Tasarım Bölümü, Sakarya. E-Posta: pcinar@subu.edu.tr. ORCID: 0000-0001-5187-0063

## 1.Giriş

Moda tasarımı alanında sanat eğitiminin sektörde çalışan mezun görüşleriyle değerlendirildiği çalışmanın giriş bölümünde Türkiye' de moda tasarımı eğitimi ve moda tasarımında sanat eğitimi alt başlıklarına değinilmektedir.

### 1.1.Türkiye'de Moda Tasarımı Eğitimi

21. yy. bilgi ve teknoloji çağında, ülkelerin üzerinde önemle durdukları ve giderek önem kazanan sektör eğitim olup, toplumların geleceği, verilen eğitimin başarısıyla değerlendirilmektedir. Çağdaş eğitim sistemi bilim, teknoloji ve sanat alanlarında yaşanan gelişmelere paralel olarak yapıcı, yaratıcı ve üretici; bilgi, beceri ve iş alışkanlıklarına sahip, nitelikli insan gücünü yetiştirmeyi amaçlamaktadır. Günümüzde üniversiteler bilim üreten merkezler olma özelliğiyle birlikte toplumun yetişmiş nitelikli insan gücü ihtiyacını karşılama sorumluluğu da taşımaktadır. Üniversiteler, Türkiye'de moda tasarımı alanında eğitim veren başlıca kurumlar arasında yer almaktadır. Moda tasarımı alanında verilen eğitim ile bilimsel araştırma süreçlerini bilen, hedef kitlenin gereksinimlerine uygun, yeni, yaratıcı, estetik, özgün giysiler tasarlayan ve tasarımlarını üretebilme bilgi ve becerisine sahip olan moda tasarımcısının yetiştirilmesi amaçlanmaktadır. Bugün, yükseköğretim kurumlarında verilen moda tasarımı eğitiminin kökleri Cumhuriyetin ilk yıllarına kadar gitmektedir.

Cumhuriyet döneminde başlatılan eğitim seferberliğiyle birlikte, her şehirde kız enstitüsünün açılması, Akşam Kız Sanat okullarının ilçelere kadar yaygınlaştırılması kararlaştırılmıştır. Kız Enstitüleri ile Akşam Kız Sanat okullarının öğretmen gereksinimini karşılamak üzere 1934'te öğretim süresi iki yıl olan Kız Öğretmen Okulu açılmıştır. 1940'ta öğretim süresi üç yıla çıkarılan okul, Kız Meslek Öğretmen Okulu olarak adlandırılmıştır. 1947'de ise öğretim süresi dört yıla yükseltilerek Kız Teknik Öğretim Okulu adıyla yüksekokul haline gelmiştir (Arıç, 2014: 195). Aynı dönemde, endüstriye yönelik verilen sanat ve tasarım eğitiminin okullandırıldığı Bauhaus Okulu'nu ekol olarak alan İstanbul Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu 1957'de eğitim öğretime başlamıştır. Programları arasında tekstil sanatlarının da yer aldığı İstanbul Tatbiki Güzel Sanatlar Okulu, zamanla sanat okulu haline gelen Marmara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'ne dönüşmüştür (Başaran ve Şirin, 2013: 74).

Sonraki yıllarda sayıları artan ve Milli Eğitim Bakanlığı'na bağlı dört yıllık eğitim ve öğretim veren yüksek teknik öğretmen okulları olarak

adlandırılan Kız Teknik Yüksek Öğretmen Okulları; 18.06.1982 sayılı Yasa ile değiştirilerek kabul edilen 28.03.1983 tarihinde çıkarılmış 41 sayılı KHK ile mesleki ve teknik eğitim fakültelerine dönüştürülmüş ve Gazi Üniversitesi'ne bağlanmıştır. İlerleyen zaman içerisinde bu fakülteler diğer bazı üniversitelerde de kurulmuştur. 2009 yılına kadar da bünyelerinde 42 farklı programın uygulandığı mesleki ve teknik eğitim fakültelerinin sayıları 23'e yükselmiştir. 2009 yılında, Yükseköğretim Kurulu (YÖK) ve Bakanlar Kurulu'nun aldığı idari bir kararla, Türkiye'de mesleki ve teknik eğitim alanında öğretmen yetiştirme politikaları yeniden düzenlenmiştir. 13.11.2009 tarih ve 27405 sayılı Resmi Gazete' de yayımlanan 2009/15546 sayılı Bakanlar Kurulu Kararı'na göre, yükseköğretim kurumları bünyesinde bulunan mesleki eğitim fakülteleri, mesleki ve teknik eğitim fakültelerinin kapatılarak, yükseköğretim kurumlarına bağlı yeni fakültelerin kurulması kararı alınmıştır. Bu kararname ile Gazi ve Selçuk Üniversiteleri bünyesinde yer alan mesleki eğitim fakülteleri yerine sanat ve tasarım fakülteleri kurulmuştur. Mesleki eğitim fakültelerinde Giyim Endüstrisi Öğretmenliği, Moda Tasarımı Öğretmenliği, Hazır Giyim Öğretmenliği olarak adlandırılan programlar; sanat ve tasarım fakültelerinde Moda Tasarımı ve Tekstil Tasarımı Programı olarak adlandırılmıştır.<sup>1</sup> Bu yıldan itibaren Türkiye'de yer alan çeşitli üniversitelerde, Sanat ve Tasarım Fakülteleri ya da Güzel Sanatlar Fakültelerinde Moda Tasarımı, Moda ve Tekstil Tasarımı olarak programlar açılmıştır.

Cumhuriyetin ilk ve yıllarında devlet politika ve kalkınma planları ile temelleri atılan tekstil ve hazır giyim endüstrisinde, 1980'li yıllarda Türkiye' nin dış ticarete açılmasıyla, marka yaratma ve özgün tasarımlar sunma çabaları önem kazanmıştır. 1990'larda ise moda ve moda ürünlerinin ülkelerin ekonomileri ve imajları için önemli bir yere sahip olmaya başlaması, 2000'li yıllarda Türkiye'nin hazır giyim ve konfeksiyon ihracatının arttırmasıyla moda ve tekstil tasarımı eğitimi veren kurum ve kuruluşların sayısında da artış yaşanmıştır. Devlet ve vakıf üniversitelerinde önlisans ve lisans düzeyinde ardı ardına moda ve tekstil tasarımı bölümleri açılmaya başlanmıştır (Aygül ve Özüdoğru, 2014: 47-48). 2018 yılı Öğrenci Seçme ve Yerleştirme Merkezi (ÖSYM) Klavuzu'na göre, moda tasarımı eğitimi veren 47 önlisans programı ve 31 lisans programı bulunmaktadır. 47 önlisans programının 31'i devlet, 16'sı vakıf üniversitesinde; 31 lisans programının 15'i devlet, 16'sı vakıf üniversitesindedir.

Hızla değişen ve gelişen günümüz dünyasında yükseköğretim sistemleri bilimsel, teknolojik ve toplumsal değişimin getirdiği yeni koşullara cevap vermek, sisteme katkı sağlamak zorundadır. Bu katkıyı yapabilmesi için

<sup>1</sup> Kemal Yıldırım, "Mesleki ve Teknik Eğitimin Yeniden Yapılandırılması" 2017.

sistemin kendini dönüştürmesi-yenilemesi gerekmektedir. Dönüşümün temelinde ise değerlendirme yer almaktadır. Yükseköğretim kurumlarında eğitim kalitesinin artırılması için gerçekleştirilen değerlendirme çalışmalarında veri sağlayacak kaynaklardan biri de mezunlardır. Mezunların, aldıkları eğitime ilişkin değerlendirmeleri, eğitimin kalitesi ve iş yaşamına uygunluğu hakkında geri bildirim sağlar. Mezunların öğretimin içeriği ve kalitesine ilişkin görüşleri, işe yerleşme oranları, mezuniyet sonrası işe girişte ve mesleğini yaparken öğrenim hayatında eksik ve yetersiz kaldığını düşündüğü konulara ilişkin görüşleri değerlendirme için yararlı ve yönlendiricidir. Yükseköğretim düzeyinde verilen moda tasarımı eğitiminin sanat eğitimi alanıyla, sektörde çalışan görüşleriyle değerlendirildiği bu çalışmanın, moda tasarımı eğitim öğretim kalitesinin iyileştirilmesi yönüyle disipline katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

## 1.2. Moda Tasarımında Sanat Eğitimi

Bireyin yeteneklerini ve yaratıcılık gücünü geliştirerek, duygu, düşünce ve izlenimlerini estetik bir düzeyde anlatabilmesini sağlamak amacı ile yapılan tüm eğitim çabasına 'sanat eğitimi' denir" (Artut, 2001: 89). Resim, heykel, mimarlık, grafik sanatlar, endüstri tasarımı, uygulamalı sanatlar, sinematografi, fotoğrafı, moda tasarımı, video sanatı gibi çeşitli disiplin dallarıyla ilgili olan ve okul öncesinden yükseköğretime kadar her eğitim kademesindeki sanat eğitimi ve öğretimine yönelik gerçekleştirilen kuramsal ve uygulamalı çalışmalar 'görsel sanatlar eğitimi' ya da yalnızca 'sanat eğitimi' olarak adlandırılır (Kırıçoğlu, 2005: 2).

Sanat eğitimi, okul içindeki ve dışındaki eğitimin vazgeçilmez bir parçasıdır. Sanat eğitimi: kültürel okuryazarlık, yaratıcılık ve yaratıcı düşünme yeteneklerinin gelişmesine, bilişsel ve duyuşsal öğrenmeye, estetik duyarlılığın (eleştiri) ve sanatsal yeteneklerin kazanılmasına ve sanat pratiklerinin öğrenilmesine katkıda bulunur (Akın ve Ece, 2015: 8).

Sanat eğitimi, kişiye duygu, düşünce ve izlenimlerini anlatabilmesi, yetenek ve yaratıcılığını estetik bir seviyeye ulaştırabilmesi, estetik yargı yapabilmesi konusunda yardımcı olmayı amaçlarken, gözlem yapma, özgün buluş, pratik düşüncüyü, bireyin el becerisini geliştirir ve bireşim yapmasına yardımcı olur. Var olanları yineleyen değil, yeni olanı yapabileceği yeterlilikleri olan insanları yetiştirmeyi hedefleyen sanat eğitimi sürecinde; algılama, bilgilenme, düşünme, tasarlama, yorumlama, ifade etme, eleştirme davranışları, estetik ilkeler doğrultusunda sanatların dili kullanılarak öğrenilir (Küçüktepeinar, 2014: 28).

Yaratıcılık, malzeme, kurgu, işlev ve estetik arasında kavramsal bir bağ kurabilmeyi gerektirir. Kişide estetik ve yaratıcılık yeterliğini geliştirmek için pek çok süreç birlikte işe koşulmalıdır. Bu anlamda, Uygarlık Tarihi, Sanat Eğitimi Kuramları ve Estetik gibi kavramsal derslerin gereği tartışılmaz ölçüde önemlidir. Bu alt yapı derslerinin zorunlu ve sürekli olarak öğrenciye verilmesi, aynı zamanda uygulamalı atölye derslerinde de konu ve kurgu sırasında tartışma, tekrar ve vurgu gibi geri pekiştiricilerle sürekli gündemde tutulması gerekmektedir. Estetik, doğuştan gelen bir yeti değildir; öğretilen, öğretildikçe gelişen bir yapıdır. Erinç'in (1995) de belirttiği gibi, estetik öğretimi, kişide oluşabilen yanlış estetik beğeni ve değerlerin neden yanlış olduğunun yine estetik yolu ile öğretilmesidir. Uygulamalı sanatlar eğitiminde estetik değerlendirmede ürün işlevsel boyutu ve malzemeye birlikte ele alınmalı, kavramlar boşlukta kalmamalı ve içi doldurulmalıdır (Alp, 2009: 54).

Güzeli görebilen, nesnelere estetik ölçütlerle değerlendirebilen, tercihlerini incelmeye zevkiyle yapabilen, estetik algısı yüksek moda tasarımcısının yetiştirilmesinde farklı sanat alanlarından yararlanılmalıdır (resim, heykel vb). Böylece estetik olanın farklı hallerde bürünmüş hali çok çeşitli biçimlerde sunulmuş olur ve kişi karşılaştırmalar yaparak, farklı biçimlerde de olsa "güzeli" estetik ölçütlerle değerlendirme olanağı bulur. Kişi ne kadar çok estetik uyarana buluşursa, yaşantı geçirirse estetik algısı da o denli gelişir (San, 2003: 24-25).

İncelenen çalışmalar gerek moda tasarımı gerekse de sanat eğitimi alanı uzmanlarının benzer kavramları kullandıkları göstermektedir. Moda tasarımı alanı uzmanları nitelikli moda tasarımcısını, araştırma süreçlerini bilen ve yürütebilen, estetik algısı gelişmiş, yeni, yaratıcı, özgün ürün tasarlayabilen, tasarımını üretebilme bilgi ve becerisine sahip, eleştiri becerisi gelişmiş yetkinliklerle ifade etmektedirler. Sanat alan uzmanları ise sanat eğitiminin bireye, eleştirel düşünme, estetik algı, özgünlük, yaratıcılık, analiz, sentez, yorumlama vb becerilerin kazanılmasında öğrenme ortamı sağladığını ifade etmektedir. Bu durum, nitelikli bir moda tasarımcısı ve moda tasarımı eğitimi için etkin bir sanat eğitiminin önemini ortaya koymaktadır. Bu bilgidен hareketle, moda tasarımı alanında verilen sanat eğitimine ilişkin mezun görüşleri nedir? sorusu araştırmanın problemi olarak ele alınmış ve aşağıdaki sorulara yanıt aranmıştır:

1. Sektörün, yüksek öğretim düzeyi moda tasarımı mezunundan beklediği yeterlikler nelerdir?
2. Alınan eğitimin sektörün gerektirdiği yeterlikleri kazandırma durumu nedir?

3. Moda tasarımı alanında verilen sanat eğitimi daha etkili ve yeterli hale nasıl getirilebilir?

## 2. Yöntem

Bu bölümde sırasıyla araştırma modeli, çalışma grubu ve veri toplama aracı ile ilgili bilgiler sunulmuştur.

### 2.1.Araştırma Modeli

Bu araştırma,Türkiye’de yükseköğretim düzeyinde moda tasarımı verileri alan sanat eğitiminin, sektörde çalışan mezun görüşlerinin ışığında değerlendirilmesini amaçlayan nitel araştırma deseninde ve tarama modelinde bir çalışmadır. "Nitel araştırma, gözlem, görüşme, doküman analizi gibi nitel veri toplama yöntemlerinin kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve bütüncül bir biçimde ortaya konmasına yönelik nitel bir sürecin izlendiği" araştırma olarak tanımlanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 1999: 19). Tarama modeli geçmişte varolmuş veya halen varolan bir durumu, olay nesne ve bireylere müdahalede bulunmadan oldukları gibi tanımlamaya çalışan bir yaklaşımdır. Tarama modelinde veri, nesne ya da bireyin doğrudan kendisinden sağlanabileceği gibi, önceden tutulmuş çeşitli kayıtlar (yazılı belge, resi, ses görüntü kayıtları), eski kalıntılar, alandaki kaynak kişiler yoluyla sağlanabilmektedir (Karasar, 2002: 77). Çalışmanın amacına yönelik olarak, moda tasarımı ön lisans ve lisans düzeyi mezunu, sektörde çalışanlara uygulanan görüş formu ile sektörün beklediği yeterlikler, alınan eğitimin bu yeterlikleri kazandırma durumu ve moda tasarımı programlarında verilen sanat eğitimi daha etkili ve yeterli hale nasıl getirilirsorularına yanıt aranmıştır. Elde edilen bulgularla moda tasarımı alanında sanat eğitime yönelik bir değerlendirme yapılmışve öneri getirilmiştir. Mezun görüşlerinin alınmasında ön lisans ve lisans düzeyinde 85 mezuna ulaşılmıştır. Araştırma verilerinin çözümlenmesinde, ölçme formuyla toplanan verilere frekans, yüzde dağılım, çoklu cevap analizi temelinde tanımlayıcı istatistik uygulanmıştır. Çalışma bulgularıyla moda eğitiminin bugünü ve geleceği açısından alan uzmanlarına veri sağlaması yönüyle önemlidir.

### 2.2. Çalışma Grubu

Türkiye’deki moda tasarımı ön lisans ve lisans mezun görüşlerini almak üzere moda tasarımı, moda ve tekstil tasarımı, giyim vb. program mezunlarından oluşan çalışma grubu belirlenmiştir. Mezun çalışma

grubunun belirlenmesinde kartopu örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Bu yöntem araştırmanın problemine ilişkin zengin bilgi kaynağı olabilecek birey veya durumların saptanmasında etkilidir. Süreç ilerledikçe isimler veya durumlar bir kartopu gibi büyüyerek devam eder, belirli bir süre sonra aynı isimler veya durumlar öne çıkmaya başlar, bu durum araştırmacının yeterli örnekleme ulaştığına işaret eder (Yıldırım ve Şimşek, 2008: 107).

Mezun çalışma grubunun, eğitim düzeyi, mezun olunan üniversite, çalıştığı sektör, iş tecrübesi ve iş pozisyonu bilgileri demografik özelliklerini oluşturmaktadır. Araştırmaya 29 üniversitenin moda tasarımı, moda ve tekstil tasarımı, giyim endüstrisi öğretmenliği vb. alanı mezunlarından oluşan 50 önlisans ve 35 lisans düzeyi mezunu katılım sağlamıştır. Mezun olunan üniversite dağılımında, en yüksek katılım oranının %12.9 ile Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi ve Marmara Üniversitesi mezunu olduğu görülmektedir. Mezun dağılımında bu oranı %11.8 ile Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, %8.2 ile Dumlupınar Üniversitesi, %5.9 ile Nişantaşı Üniversitesi ve İstanbul Aydın Üniversitesi izlemektedir. En az katılım oranını ise %1.2 ile Afyon Kocatepe Üniversitesi, Akdeniz Üniversitesi, Altınbaş Üniversitesi, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Ankara Üniversitesi, Beykent Üniversitesi, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi, Düzce Üniversitesi, Erzincan Üniversitesi, Giresun Üniversitesi, İstanbul Işık Üniversitesi, İstanbul Bilgi Üniversitesi, İstanbul Gelişim Üniversitesi, Munzur Üniversitesi, Selçuk Üniversitesi ve Yeditepe Üniversitesi mezunlarının oluşturduğu görülmektedir.

Mezun çalışma grubunun iş tecrübesine göre dağılımında 1-4, 5-9, 10-14, 15-19, 20 yıl ve üstü olarak beş sınıflama belirlenmiştir. En yüksek katılımı % 44.7 ile 1-4 yıl iş tecrübesine sahip mezunların oluşturduğu görülmektedir. En düşük katılımı ise %7.1 ile 10-14 yıl iş tecrübesine sahip mezunlar oluşturmaktadır.

Çalışılan sektör ve iş pozisyonu bulguları açık uçlu yanıtlardan elde edilmiştir. Verilen yanıtlar sonucunda araştırmacı tarafından kategorize edilmiş ve yanıtlar incelenerek ilgili kategorilere dağıtılmıştır. Çalışma grubundaki moda tasarımı önlisans ve lisans düzeyi mezunların çalışılan sektör dağılımı incelendiğinde en yüksek katılımın %77 oranı ile tekstil sektörü çalışanı yanıtını verenlerin oluşturduğu görülmektedir. Bu oranı %10.6 ile konfeksiyon yanıtını veren çalışanlar izlemektedir. En düşük katılım oranı %1.2 olup triko tekstil ve tekstil kumaş sektöründe çalıştığını ifade eden katılımcılardan oluşmaktadır.

Çalışma grubunun iş pozisyonuna göre dağılımında en yüksek katılımın

%15.3 ile modelist olarak çalışanların oluşturduğu görülmektedir. Bunu %12.9 oranı ile uzman tasarımcı olarak çalışan katılımcılar izlemektedir. En düşük katılımı ise %1.2 oran ile makine nakışçısı, paketleme, üretim şefi, boyama, yıkama uzmanı, laborant, maliyet uzmanı pozisyonunda çalışan mezunlar oluşturmaktadır.

### 3. Bulgular

Moda tasarımı önlisans ve lisans düzeyi mezunların, Sektörün, yükseköğretim düzeyi moda tasarımı mezunundan beklediği yeterlikler nelerdir? Alınan eğitimin sektörün gerektirdiği yeterlikleri kazandırma durumu nedir? ve Moda tasarımı alanında verilen sanat eğitimi daha etkili ve yeterli hale nasıl getirilebilir? sorularına ilişkin görüşlerini içeren bulgular bu bölümde yer almaktadır.

Moda tasarımı önlisans ve lisans düzeyi mezunların iş pozisyonlarının gerektirdiği yetkinlikler için verdikleri yanıtlar aşağıda verilmiştir.

Temel Yeterlikler	Önlisans		Lisans	
	f	%	f	%
Eleştirel olma	28	7.7	22	7.7
Sorgulama	39	10.8	28	9.8
Özgünlük	30	8.3	24	8.4
Yenilik	36	9.9	32	11.2
Estetik algı	34	9.4	27	9.5
Sorun belirleme	34	9.4	23	8.1
Çözüm üretme	47	13.0	33	11.6
Yaratıcılık	34	9.4	29	10.2
Yorumlama	38	10.5	30	10.5
Değerlendirme	36	9.9	30	10.5
Diğer	6	1.7	7	2.5
Toplam	362	100	285	100

\*Katılımcılar birden fazla seçenek işaretleyebildiklerinden, frekanslar çoklu cevap setine göre alınmış ve verilen toplam cevaba göre oranlanmıştır.

Tablo 1. İş Pozisyonunun Gerektirdiği Temel Yeterlikler İçin Verilen Yanıtların Dağılımı

Önlisans düzeyi mezunların iş pozisyonunun gerektirdiği temel yeterlikler için verdikleri yanıtlar, %13 ile çözüm üretme, %10.8 ile sorgulama, %10.5 ile yorumlama ve %9.9 ile yenilik ve değerlendirme yeterliklerinin diğerlerine göre daha gerekli görülüşü bilgisini vermektedir. Lisans düzeyi mezunların ise iş pozisyonunun gerektirdiği temel nitelikler için



verdikleri yanıtlar, % 11.6 ile çözüm üretme, % 11.2 ile yenilik, % 10.5 ile yorumlama ve değerlendirme, % 10.2 ile yaratıcılık yeterliklerinin yüksek oranda gerekli görüldüğü bilgisini oluşturmaktadır. Önlisans düzey mezunlarında yanıtların % 1.7'sini; lisans düzey mezunlarında ise yanıtların % 2.5'ini diğer yanıtı oluşturmaktadır. Araştırmaya katılan mezunların diğer seçeneğine verdikleri yanıtı, işlem hızı, disiplin, objektiflik, liderlik, iletişim ve analitik düşünme olarak ifade etmiştir.

Yeterlikler	Eğitim Düzeyi	Katılım Düzeyi		Kesinlikle katılmıyorum		Kısmen katılmıyorum		Katılmıyorum		Kesinlikle katılmıyorum	
		f	%	f	%	f	%	f	%	f	%
Aldığım eğitim moda tasarımıda eleştiri becerisi kazandırmıştır	Önlisans	-	-	2	4.0	15	30.0	18	36.0	15	30.0
	Lisans	1	2.9	1	2.9	11	31.4	10	28.6	12	34.3
Aldığım eğitim moda tasarımıda sorgulama becerisi kazandırmıştır	Önlisans	-	-	1	2.0	18	36.0	15	30.0	16	32.0
	Lisans	1	2.9	1	2.9	11	31.4	9	25.7	13	37.1
Aldığım eğitim moda tasarımıda yenilik ve özgünlük becerisi kazandırmıştır	Önlisans	-	-	3	6.0	12	24.0	16	32.0	19	38.0
	Lisans	2	5.7	-	-	10	28.6	4	11.4	19	54.3
Aldığım eğitim moda tasarımıda estetik becerisi kazandırmıştır	Önlisans	-	-	4	8.0	8	16.0	18	38.0	20	40.0
	Lisans	1	2.9	1	2.9	8	22.9	11	31.4	14	40.0
Aldığım eğitim moda tasarımıda analiz becerisi kazandırmıştır	Ön lisans	-	-	2	4.0	14	28.0	17	34.0	17	34.0
	Lisans	-	-	2	5.7	8	22.9	10	28.6	15	42.9
Aldığım eğitim moda tasarımıda çözüm üretme becerisi kazandırmıştır	Önlisans	-	-	2	4.0	17	34.0	9	18.0	22	44.0
	Lisans	-	-	2	5.7	10	28.6	9	25.7	13	37.1
Aldığım eğitim moda tasarımıda yaratıcılık becerisi kazandırmıştır	Önlisans	-	-	5	10.0	14	28.0	15	30.0	16	32.0
	Lisans	-	-	1	2.9	10	28.6	10	28.6	14	40.0
Aldığım eğitim moda tasarımıda yorumlama becerisi kazandırmıştır	Önlisans	-	-	4	8.0	12	24.0	13	26.0	21	22.0
	Lisans	-	-	-	-	10	28.6	11	31.4	14	40.0
Aldığım eğitim moda tasarımıda değerlendirme becerisi kazandırmıştır	Önlisans	-	-	4	8.0	13	26.0	14	28.0	19	38.0
	Lisans	-	-	-	-	14	40.0	7	20.0	14	40.0

Tablo 2. Alınan Eğitimin İşin Gerekirdiği Yeterlikleri Kazandırma Durumuna İlişkin Verilen Yanıtların Dağılımı

Tablo 2' de verilen yanıtların dağılımı incelendiğinde, alınan eğitimin işin gerektirdiği yeterlikleri kazandırma durumuna ilişkin verilen yanıtlar, önlisans düzeyinde en yüksek oran % 44 ile çözüm üretme, lisans düzeyinde ise en yüksek oran % 54 ile yenilik ve özgünlük yeterliklerinin kesinlikle kazandırıldığını göstermiştir.

Araştırmaya katılan mezunlar, Tablo 1'de iş pozisyonunun gerektirdiği temel yeterlikler olarak önlisans (çözüm üretme, sorgulama, yorumlama, yenilik ve değerlendirme) ve lisans düzeyinde (çözüm üretme, yenilik, yorumlama, değerlendirme ve yaratıcılık) öne çıkan yeterliklerin, alınan eğitimle kazandırıldığı görüşüne sahip olduklarını ifade etmişlerdir.

Değişkenler	Yanıtların Dağılımı	
	Önlisans f	Lisans f
1.Modu tasarımcılarının deneyimlerini paylaşacakları eğitim ortamları yaratılmalı	2	1
2.Tasarımların analizi çalışmalarına yer verilmeli	1	3
3.Uygulamalı eğitime ağırlık verilmeli	6	4
4.Teknik geziler düzenlenmeli	2	-
5.Yeteneğe göre uzmanlaşmaya dayalı bir program yapısı oluşturulmalı	1	3
6.Güncel ders içerikleri oluşturulmalı	2	5
7.Ders saatleri artırılmalı ve içerikler genişletilmeli	3	-
8.Bilgisayarlı tasarım program eğitimi verilmeli	1	1
9.Daha fazla sanatsal uyararla buluşabilecekleri müze, sanat galerisi vb. gezilere yer verilmeli	2	5
10.Okul dışı staj, sektör, tasarımcı vb. işbirliğine dayalı eğitime yer verilmeli	2	8
11.Verilen eğitimin değerlendirilmesi için sınıf veya okul çapında tasarım yarışmaları düzenlenmeli	-	1
12.Proje temelli ders içerikleri oluşturulmalı	1	1
13. Araştırma ve geliştirmeye yönelik proje çalışmalarına yer verilmeli	-	1
Toplam	23	33

Tablo 3.Modu Tasarımında Sanat Eğitiminin Daha Etkili ve Yeterli Hale Getirilebilmesi İçin Neler Yapılabilir? Sorusuna Verilen Yanıtların Dağılımı

Mezun çalışma grubunun, moda tasarımı eğitiminin daha etkili ve yeterli hale getirilebilmesi için neler yapılabilir? sorusuna verdikleri yanıtlar sonucunda on üç kategori ortaya çıkmıştır. Önlisans düzeyi mezunu 50 katılımcıdan 21 kişi ile % 42, lisans düzeyi mezunu 35 katılımcıdan 23 kişi ile % 65,7 oranında bir katılım sağlanmıştır. Moda tasarımı eğitiminin daha etkili ve yeterli hale gelmesinde, en yüksek tekrara sahip yanıtların, önlisans düzeyinde uygulamalı sanat eğitimi dersleri arttırılmalıdır; lisans düzeyinde okul dışı staj, sektör, tasarımcı vb. işbirliğine dayalı eğitime yer verilmelidir olduğu görülmektedir. Yine yüksek frekansa sahip yanıtlara göre, önlisans düzeyinde ders saatlerinin arttırılıp içeriklerin genişletilmesi; lisans düzeyinde güncel ders içeriklerinin oluşturulması ve daha fazla sanatsal uyararla bir araya gelebilecekleri müze, sanat galerisi vb. yerlere geziler düzenlenmesi moda tasarımı eğitiminin etkili ve yeterli hale gelmesinde katılımcılar tarafından önerilen yanıtlar olmuştur.

Araştırmaya katılan önlisans ve lisans mezunu çalışma grubu, moda tasarımı eğitiminin etkili ve yeterli hale getirilmesi için, okul dışı sektör, tasarımcı, staj vb. işbirliğini, müze, sanat galerisi ve teknik gezileri, ders içeriklerinin güncellenmesini ve uygulamalı sanat eğitimi derslerinin arttırılmasını önermektedir.

#### **4.Tartışma, Sonuç ve Öneriler**

Bu çalışmada, Türkiye’de önlisans ve lisans düzeyinde moda tasarımı alanında verilen sanat eğitiminin sektörde çalışan mezun görüşleriyle değerlendirilmesi ve elde edilen bulgularla daha etkin bir sanat eğitimi için öneriler getirilmesi amaçlanmıştır. Araştırmaya katılan önlisans düzeyi mezunlar iş pozisyonlarının, çözüm üretme, sorgulama, yorumlama, yenilik ve değerlendirme yeterliklerini gerektirdiğini ifade etmiştir. Lisans düzeyi mezunlar ise iş pozisyonlarının öncelikli olarak, çözüm üretme, yenilik, yorumlama, değerlendirme ve yaratıcılık yeterliklerini gerektirdiğini ifade etmiştir.

Araştırmaya katılan mezunlar, iş pozisyonunun gerektirdiği, önlisans düzeyinde öne çıkan çözüm üretme, sorgulama, yorumlama, yenilik ve değerlendirme; lisans düzeyinde çözüm üretme, yenilik, yorumlama, değerlendirme ve yaratıcılık, yeterliklerinin alınan eğitim ile kazandırıldığı görüşündedir.

Sektörde çalışan önlisans ve lisans düzeyi mezunların moda tasarımında sanat eğitiminin daha etkili ve yeterli hale gelmesi için görüşleri: okul dışı

sektör, tasarımcı vb ile işbirliğine dayalı eğitime yer verilmeli, uygulama ağırlıklı ders içerikleri oluşturulmalı, fuar, sergi, sanat galerisi, müze vb yerlere geziler düzenlenmeli, güncel tasarımcılar ve hazır giyim sektörünün çalışma biçimleri incelenmeli ve müfredata eklenmeli, uzmanlaşmaya yönelik bir program yapısı ve ona uygun dersler ve içerikleri geliştirilmeli, olmuştur.

Yurtdışında moda tasarımı eğitiminde önde gelen Fashion Institute of Technology, Central Saint Martins, ESMOD, Instituto Marangoni, Bunka Fashion Collage eğitim müfredatı incelendiğinde, Türkiye' de moda tasarımı mezunlarının daha etkin bir sanat eğitimi için önerdikleri eğitim modelini uyguladıkları görülmektedir. Bu okullar kadın giyim, erkek giyim, çocuk giyim, iç giyim, triko tasarım, moda pazarlama gibi alanlarda uzmanlaşmaya dayalı ve moda endüstrisi ağı, stajlar ve proje çalışmaları ile esnek ve kapsamlı bir öğretim sunmaktadır. Çeşitli moda markaları ve moda tasarımcılarıyla işbirlikleri olup, eğitimin yaklaşık yüzde ellisini, öğrencilerin bu marka ve tasarımcılarla gerçekleştireceği proje çalışmaları ve stajlar oluşturmaktadır. Proje süreçleri içerisinde profesyonellerle gerçekleştirilen çalışmalar, araştırma ile öğrencilere, kişisel estetik, yaratıcılık ve özgünlüklerini ortaya koyup geliştirebilecekleri fırsatlar sunmaktadır (Çınar, 2020: 54).

Başaran da (2013: 96) moda resmi dersi öğretim programını öğretim elemanı ve öğrenci görüşleri ışığında değerlendirdiği çalışmasında, okul dışı sektör ve tasarımcı işbirliğinin gerekliliğini moda resmi dersi için ifade etmektedir.

Uyar (2006: 136) Ankara ilinde bulunan üniversitelerde moda tasarımı eğitimini incelediği çalışmasında, öğrencilerin okullarına tasarımcı ve sektör çalışanının gelmediği ve sektörle işbirliğini yeterli görmedikleri bulgusuna ulaşmaktadır. Uyar'a göre moda tasarımı alanında çalışacak öğrencilerin, bu kişilerin tecrübelerinden faydalanması gerektiği düşünülmektedir. Bunun için de sektörle sürekli işbirliği sağlanmalıdır.

Soysaldı ve Balkanal (2011: 572) Tekstil ve moda sektörüne başarılı tasarımcılar yetiştirmek için önlisans ve lisans programlarında üretim alanlarına göre (lif ve iplik tasarımı-yüzey tasarımı-giysi tasarımı) özel uzmanlık alanları (dokuma, boya, iç giyim, ev tekstili vb) oluşturarak eğitim verilmelidir.

Moda Tasarımı alanında sanat eğitiminin sektörde çalışan mezun görüşleri ışığında değerlendirilmesine yönelik olarak gerçekleştirilen

çalışmada, eğitimin özellikle uygulama ve etkinlikler temelinde eksik görüldüğü sonucuna ulaşılmaktadır. Bu bağlamda, profesyonellerin ve sektörün paydaş olacağı proje, saha uygulamaları, staj, teknik gezi ve etkinlikler ile yapılandırılmış ders içeriklerinin geliştirilip güncellenmesi önerilmektedir.

## Kaynakça

- Akın Z., Ece, Ö. (2015). Sanat Eğitimi Yeniden Düşünürken. Sanat Dünyamız, Sayı 147, 4-15.
- Alp, K.Ö. (2009). Uygulamalı Sanatlar Eğitiminde Tasarım, Yapı, İşlev, Estetik Ve Algı Sorunu. Yüzüncü Yıl Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi, Cilt 6, Sayı 1, 48-59.
- Anı, A. S. (2014). Türkiye’de Kız Enstitüleri: Gelenekten Geleceğe. Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi, Sayı 20, 193-216.
- Artut, K. (2001). Sanat Eğitimi Kuramları Ve Yöntemleri. Ankara: AnıYayıncılık.
- Aygül, Z., Özüdoğru, Ş. (2014). Moda Tasarımcısı Olmak: ‘Yeni mezun moda tasarımcıları üzerine söylemsel bir araştırma’. Mediterranean Journal of Humanities, IV/2, 35-49.
- Başaran, B. (2012). Yükseköğretim Lisans Düzeyi Moda ve Tekstil Tasarımı Programında Görsel Sanatlar Eğitiminin Yeri (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Necmettin Erbakan Üniversitesi, Konya, Türkiye.
- Başaran, B., Şirin, N. (2013). Moda Ve Tekstil Tasarımı Öğretim Programında Görsel Sanatlar Eğitimi. İdil, Cilt 2, Sayı 6, 71-99.
- Çınar, P. (2020). Moda Tasarımı Alanının İhtiyaç Duyduğu Nitelikte Bireylerin Yetiştirilmesine Yönelik Sanat Eğitimi Alanının Değerlendirilmesi ve Geliştirilmesi (Yayımlanmamış Doktora Tezi). Ankara Üniversitesi, Ankara, Türkiye.
- Erinç, S. (1995). Kültür Sanat. İstanbul: Çınar Yayınları.
- Gökay, M. (2004). Modanın Görsel Kültür Ve Sanat Eğitimindeki Yeri. Eğitim ve Bilim. Cilt 29, Sayı 133, 39-46.
- Karasar, N. (2002). Bilimsel Araştırma Yöntemi. Ankara: Nobel Yayınevi.
- Kırıçoğlu, O. T. (2005). Sanatta Eğitim Görmek-Öğrenmek-Yaratmak. Ankara: Pegem Yayıncılık.
- Küçüktepepınar, C. (2014). Sanat Eğitimi Ve Uluslararası Uygulamalar. Erciyes Sanat, Sayı 2, 27-39.
- San, İ. (2003). Sanat Eğitimi Kuramları. Ankara: Ütopya Yayınları.
- Soysaldı, A.; Balkanal, Z. (2011). Tekstil Yüzey Tasarım ve Eğitim Programlarının İncelenmesi. (ss. 568-574). N. Bayraktar, T.İ. İlisulu, E. Tataroğlu ve P. Türkdemir

(Editörler), I. Sanat ve Tasarım Eğitimi Sempozyumu. Erişim adresi: [http://gsf.baskent.edu.tr/kw/upload/324/dosyalar/bildiri\\_kitap\\_2011.compressed\\_v1.pdf?birim=324&menu\\_id=19](http://gsf.baskent.edu.tr/kw/upload/324/dosyalar/bildiri_kitap_2011.compressed_v1.pdf?birim=324&menu_id=19).

Uyar, Ş. (2006). Ankara İlinde Bulunan Üniversitelerde Moda Tasarımı Eğitimi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Gazi Üniversitesi, Ankara.

Yıldırım A.; Şimşek H. (2008). Sosyal Bilimlerde Nitel Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayınevi.

Yıldırım, Kemal “Meslekive Teknik EğitiminYenidenYapılandırılması” 2017, <[w3.çalışma.org](http://w3.çalışma.org)>, (16.05.2019)





# Sürdürülebilir Tasarımların Aktivizme Evrilme Sürecinde Fedakârlığın Rolü: Grafik Tasarımda Altürist Yaklaşımlar

Dr. Öğr. Üyesi Aylin Güngör<sup>1</sup>

Makale Geliş Tarihi: 12.04.2021  
Yayıma Kabul Tarihi: 05.12.2021

## Özet

Bu çalışma, grafik iletişim dili bağlamında sürdürülebilir tasarımların salt sosyal etkilerinin yanında günümüzde aktivist bir yaklaşım gündemi de oluşturmaya başladığını gösteren bir araştırmadır. Bu yüzden yaratılan tasarımların sürdürülebilir değişimi insanlar üzerinde gerçekleştirebilmesi adına, tasarım aktivizminin nasıl metodolojiler sağlayabileceği incelenmektedir. Tasarım disiplininin her geçen gün değişen yapısı ve yeni bir "şey" evrilmesi çeşitli kavramları meydana getirmektedir. Bu kavramlardan biri de "Altürizm"dir. Özgeçilik ve fedakârlık anlamlarına gelen altürizm, tasarımın estetik ve yaratıcı yanının artık neleri değiştirilebileceği üzerine bir tasarım duyarlılığını da ifade etmektedir. Tüm bu bilgiler ışığında çalışmada, öncelikle sürdürülebilirliğin aktivist yanı ele alınarak nitel veriler üzerinden birçok örneğe yer verilmiştir. Daha sonra sürdürülebilirliğin sosyal etkisini tasarımlarda gerçekleştiren duyarlılık olarak "Altürizm" kavramı, grafik tasarım üzerinden yorumlanmıştır. Ayrıca Birleşmiş Milletlerin küresel kalkınma ağı olan BM kalkınma Programının (UNDP) #herkeseanlatçağırısından yola çıkarak Mardin Gençlik ve Kültür Derneği tarafından "Tembel İnsanın Dünyayı Kurtarma Rehberi" projesi için yaratılan afiş ve broşür tasarımları incelenerek araştırma eleştiri ve önerilerle sonuçlandırılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Sürdürülebilirlik, Aktivizm, Grafik Tasarım, Altürizm.

## THE ROLE OF SACRIFICE IN THE PROCESS OF SUSTAINABLE DESIGNS EVOLVING INTO ACTIVISM: APPROACHES IN GRAPHIC DESIGN

### Abstract

This study is a research that shows that sustainable designs in the context of graphic communication language have started to create an activist approach agenda besides the purely social effects. For this reason, it is examined how design activism can provide methodologies in order for the created designs to realize sustainable change on people. The changing nature of the design discipline and its evolution into a new "thing" create various concepts. One of these concepts is "Alturism". Alturism, which means sacrifice and tuism, also expresses a design sensitivity about what the aesthetic and creative side of design can now be changed. In the light of all this information, the study primarily deals with the activist side of sustainability, and different examples are included based on qualitative data. Later, the concept of "Alturism" as the sensitivity that realizes the social impact of sustainability in designs was interpreted through graphic design. In addition, the poster and brochure designs created by the Mardin Youth and Culture Association for the project "The Lazy Man's Guide to Saving the World" based on the call of the UN Development Program (UNDP), which is the global development network of the United Nations, was examined and the research was concluded with criticism and suggestions.

**Keywords:** Sustainability, Activism, Graphic Design, Alturism.

<sup>1</sup> Dr. Öğr. Üyesi Aylin Güngör, Balıkesir Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Sanatlar Bölümü.  
E-posta: aylin.gungor@balikesir.edu.tr ORCID: 0000-0001-8204-2092

“Eski geçmişte her şey yolundaydı...  
Çünkü eski geçmişte tasarımcı yoktu”  
(Schmidt ve Drommert, 2009).

## 1.GİRİŞ

İnsanların yaratımları, ister bir tasarım olsun ister günlük hayattaki herhangi bir şey genellikle belirli bir *işlev* çerçevesinde üretilmektedir. Eğer bu çerçeve, işleve dayalı geliştirilmezse tasarım bağlamından uzaklaşarak hemen sanatın gözetimi altına girdiği görülür. Böylece tasarım, faydacı bir propagandayı işlevsel olarak üretirken; sanat, estetik bir söylemi işlevden bağımsız görsel bir öge olarak üretmektedir. Özellikle Sanayi Devriminden sonra seri üretimle birlikte, tasarım odaklı düşünme fikrinden uzaklaşılarak çevreyi önemsemeyen salt piyasa politikalarına hitap eden bir yaklaşım benimsenmiştir. Dolayısıyla Modern İnsanın doğumu, doğanın ölümünübaşlatan sürecin ilk adımı olmuştur. Çünkü ekoloji, “modernin aşırılıkları ve sınırlılıklarıylameydana gelen felaketleri ortaya döker” (Myerson, 2004: 1). Günümüzde ise iklim değişimi, yoksulluk, salgın gibi konuların küresel çapta artışıyla birlikte sürdürülebilirlik kavramının ve ekolojik konuların giderek önemi artmaktadır. Grafik tasarımcılar, artık yalnızca kurumlara reklama dayalı basılı yayınlar üreten kişiler olarak görülmemekte, sürdürülebilir tasarımlar üreterek sosyal ve kültürel sorunlara dikkat çeken bir *aktivist* olarakta gösterilebilmektedirler. Zira tasarım, “kendini ifade etmeye değil, birçok kişi tarafından paylaşılan bir sorunu keşfetmeye ve çözmeye çalışmak üzerine kuruludur” (Chick ve Micklethwaite, 2011: 13). Grafik tasarımın, sorunları çözerken kullandığı görsel iletişim dili tasarımların aktivizme evrilme sürecinde daha da kolaylık sağlamaktadır.

Nitekim tasarım aktivizmi, çeşitli sosyal ve çevresel bağlantılı olguların yaratıcı tasarımlarla insanlarda ve toplumlar üzerinde sürdürülebilir değişimi sağlamak ve mevcut düzeni değiştirmek için görsel yolla *eleştirel ya da hicivli bir iletişim* dili aktarmasıdır. Örneğin; Victor Papanek, “Design For The Real Wolrd” adlı kitabında; aktivizm içerikli tasarımların “sosyal fayda” yönünün ve toplumun savunucusu rolünün olduğunu belirtmiştir (Papanek, 1997: 146). Fakat grafik tasarım bağlamında sürdürülebilirlik düşüncesi, önceleri aktivizmden bağımsız olarak sektördeki kağıt ve mürekkep gibi malzemelerin kullanımındaki aşırılığın doğaya verdiği zararı üzerinden anlatılmaya çalışılmıştır. “Halbuki bugün elektronik

cihazlardan silinen sanal dosyalar ya da verilerin hepsinin tam anlamıyla yok edilemediği ve üretimlerinde kullanılan gereçlerin ekolojik dengesi bozduğu da bilinmektedir” (Aktaran Twemlow, 2011: 57). Bu yüzden “tasarımcılar, hem üretici hem de tüketici olduklarından, değişime teşvik etme güçleri ikna edicidir ve her tasarımcının *grafik tasarımın sürdürülebilirliğinin* ne anlama geldiğini bilmesi gerekmektedir”<sup>1</sup>. Ayrıca bir meslek olarak grafik tasarım, halkı çevresel sürdürülebilirlik konusunda teşvik etmek ve eğitmek dışında onu uygulamaya, sürece aşılama ve onu sorumlu tasarımın temel bir değeri hâline getirmeye giden doğru davranışı geliştirmeye de sevk etmektedir. Örneğin; çoğu grafik tasarımcı, “II. Dünya Savaşı’nda ve 1970’lerin ilk çevre hareketi sırasında üretilen afişlerde rol oynayan aktivist dilin bugünkü sürdürülebilir düşünceyi nasıl etkileyebildiğinin farkında olduklarını” belirtmiştir (Siegel ve Morris, 2010: 9).

Günümüzde ise tasarımın sürekli gelişen ve değişen yanı yeni bir iletişim dilinin ihtiyacını ortaya koymaktadır. Çünkü “*artık kurumların, ülkelerin, dünyanın ve canlılığın sürdürülebilmesi için çalışacak bir iletişim mekanizması*” gerekmektedir (Saydam, 2016: 129). Özellikle grafik tasarımcıların bu yeni iletişim dilini sürdürülebilir tasarımlarda sağlayabilmesi için de *altürist* bir tasarım duyarlılığına sahip olmaları beklenmektedir. Başkalarının yararını kendi yararı kadar gözetme anlamına gelen altürizm kavramı, bu araştırma makalesinde grafik tasarım disiplini içerisinde yer alan sürdürülebilir tasarım anlayışının aktivizme evrilmesinde yeni bir metot geliştirilebilmesi ya da bakış açısı kazandırma adına öneri niteliği taşıyan bir yaklaşım olarak ileri sürülmektedir.

### 1.1. Araştırmanın Teorik Çerçevesi

Bu makalede iki teorik çerçeve kullanılmıştır. Birincisi, sürdürülebilir çalışmaların grafik iletişimde her geçen gün sosyal ve kültürel etkilerinin yanında aslında aktivist düşünceyi de desteklediği teoridir. İkinci teori ise; sürdürülebilirliğin aktivist yanının tasarımlarda ya da tasarımcıda olması gereken altürist yaklaşımın benimsenmesi ile daha kolay gerçekleştirilebileceği üzerinedir.

### 1.2. Araştırma Metodolojisi

Bu çalışma için seçilen araştırma yöntemi niteldir ve toplanılan veriler; gözlem, arşiv doküman tarama yoluyla uygulanmıştır. Ayrıca Thomas Kuhn tarafından oluşturulan bilimsel araştırmaların incelenmesinde model ve dizin önerisi sağlayan paradigmalardan *yorumlayıcı paradigma* araştırmanın metodolojisi

<sup>1</sup> (Benson, 2007: 1).

için uygun bulunmuştur. Çünkü “yorumlayıcı paradigma, bilimsel gerçeklerin zamana, mekana ve insan davranışına bağlı değişken yapılar üzerine kurulu olduğunu savunmaktadır” (Kozak, 2018: 13).

### 1.3. Araştırmanın Amacı

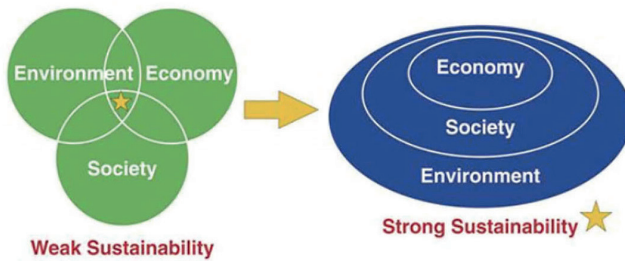
Geçmişten günümüze araştırıldığında grafik tasarımcılara verilen eğitim, görsel kültür ve program bilgisinin birleşimidir. Bu bağlamda tasarımcılar genelde sürdürülebilir eğitimden geçmişte uzak kalmışlardır. Bunun nedenleri ise; tasarımcılardan sürdürülebilir tasarımlar yaratmak yerine kâr elde etmelerini sağlayan trend merkezli işler üretmelerinin istenmesi ve çoğu tasarımcının lisans eğitimi sırasında sürdürülebilir düşünceyi öğrenemeyerek onu gereksiz bulmasından kaynaklanmaktadır (Ndem, 2019: 251). Son yıllarda yurt dışında Alanus Üniversitesi gibi pek çok kurum güzel sanatlar alanında sürdürülebilir düşünceyi sadece tasarım öğrencilerine değil resimden heykele lisans eğitimi sırasında multidisipliner bir program olarak bütün öğrencilerine yönelik vermektedir. Bu makale, tasarımcıların grafik iletişim dili bağlamında aktivist kimliklerini de gözeterek sürdürülebilir ve ekolojik çözümler üretmesini teşvik etmeyi amaçlamaktadır.

### 2.Sürdürülebilir Tasarımdan Tasarım Aktivizmine

Dünyanın geçirdiği evrimsel süreçlerle birlikte sürdürülebilir yaklaşımların küresel ısınma, açlık, salgın, ormansızlaşma gibi olguları içermesi insanlığın bugün yüzleşmek zorunda olduğu ve artık sadece geleceği ilgilendiren bir konu olarak değil, şu anda harekete geçilmesi gereken bir eylemsel durumu ifade etmektedir. Bu eylemsel duruma katkı sağlamada insanları en çok teşvik edecek kişiler ise görsel iletişim olanaklarını kullanmada sınır tanımayan grafik tasarımcılardır. Sürdürülebilir grafik tasarım alanında önde gelen uzmanlardan biri olan Brian Dougherty'e göre; “Sürdürülebilir kelimesi onu destekleyen sistemleri bozmayan ve bu nedenle sonsuza kadar devam edebilen herhangi bir eylem için geçerli olabilir” ifadesini kullanmıştır (Dougherty, 2008: 28). Ayrıca 1987 yılında Dünya Çevre ve Kalkınma Komisyonu tarafından “Our Common Future” (Ortak Geleceğimiz) adıyla yayınlanan Brundtland Raporunda: “gelecek kuşakların gereksinimlerinin karşılanmasına bir sınır getirmeden, günümüz insanların gereksinimlerini karşılayacak biçimde doğal kaynakların kullanılması” olarak tanımlanan *sürdürülebilir kalkınma* kavramı da bulunmaktadır (Tekeli ve Ataöv, 2017: 5). “Bu nedenle sürdürülebilir bir çevre inşa etmek, işlevsel, iyileştirilebilir ve estetik açıdan duyarlı sürdürülebilir kalkınmayı içerir” (Ebezener, 2019: 21). Grafik tasarımcıların sürdürülebilir tasarımlar bağlamında her geçen gün değişen

rolü, artık onları yalnızca estetik şeylerin üreticileri olarak değil, problem çözme becerileri ve işletmelerin/ kuruluşların strateji oluşturmalarına yardımcı birer «görsel iletişimci» olduklarının da hesaba katılması gerekmektedir. Bu açıdan özellikle Türkiye’de lisans eğitimi sırasında sürdürülebilir tasarım düşüncesi ve metodolojileri hakkında eksik eğitim bilgisiyle mezun olan grafik tasarımcılar, sadece proje bazlı sürdürülebilir ürünler yaratarak bu tasarım zorluğunun üstesinden gelmek için hazırlıksızdırlar. Çünkü yurt dışında birçok üniversite, “sürdülebilir tasarım” bölümleri kurarak pek çok sanat ve tasarım uygulamasında bu durumu eğitimlerine yansıtılabilmektedir.

Sürdürülebilir tasarım düşüncesine grafik tasarım disiplininin katılmasının başlangıcı ise 1964 yılında Ken Garland tarafından yazılan ve 21 görsel iletişimci tarafından imzalanan “First Things First” (İlk Öncelikler) manifestosuna dayanmaktadır. “Manifestonun üstünde durduğu ayırıcı nokta, insanlara ulaştırılması gereken verinin kominükasyon yoluyla tasarım veya inandırma yoluyla tasarım arasındaki farkta saklı olduğudur”<sup>2</sup>. Bu nedenle grafik tasarımcıların büyük şirketlere hizmet etmek yerine kültürel müdahalelere, sosyal kampanyalara ve çevresel krizlere destek olması gerektiği vurgulanmıştır. Ayrıca grafik tasarımın yalnızca ticari bir araç olmasının önüne geçilmek istenmiştir. Daha sonra 1999 yılına gelindiğinde Adbuster tarafından güncellenen bu manifesto, 33 görsel iletişimci tarafından yeniden imzalanarak grafik tasarımda *sosyal bilincin* önemine dikkat çekmiştir. Bu imzacılardan biri olan Milton Glaser, “tasarımcı olarak çalışırken zor olanın; profesyonel yaşamın gerçekliğinin dengelenmesi, hayatın nasıl kazanılacağı ve bireyin zarar vermeme arzusu olduğunu” açıklamıştır (Aktaran Stepsy, 2012: 16). Bu anlamda sürdürülebilir tasarımlarda bir grafik tasarımcının çevreye zarar vermeme duygusu ise “altürist” yaklaşımlarla geliştirilebilir. Bu bilgilerin yanı sıra çağdaş sürdürülebilirlik modelleri araştırıldığında; *çevre, toplum ve ekonomiden* oluşan üç boyutlu bir süreci içerdiği de görülmektedir. Bu modeller akademik literatürde zayıf ve güçlü sürdürülebilirlik yaklaşımları olarak belirtilmiştir (Görsel 1).



Source: Maureen Hart - Sustainable Measures

Görsel 1: Sürdürülebilirliğin zayıf ve güçlü yanları.

<sup>2</sup> (Dedi ki, 2002).

Sürdürülebilirlik, genellikle “yeşil” ve “eko” tasarım olarak literatürde bahsedilmektedir. Özellikle “yeşil grafik tasarım” da David Sargent tarafından geliştirilmiştir (2013: 79) ve “birçok grafik tasarımcı üretim yöntemlerinde sürdürülebilirlik ilkelerini gayretle benimsemiştir” (Bonsu, Chisin ve Cronje, 2020: 61). Bu yüzden grafik tasarım disiplini içerisinde, önceleri sürdürülebilir yaklaşımların tasarımlarda gösterilmesi doğaya zarar vermeyen ürünlerle ve kullanılan malzeme tüketimiyle (kağıt, mürekkep, vs. gibi) ilgiliyken bugün artık sürdürülebilirliğin tasarımlarda “sonradan ilave edilen” ya da “eklenmiş” bir yaklaşım olmaması gerektiği ile ilgili ifadelerde mevcuttur. Örneğin; Giresun Üniversitesi Görele Güzel Sanatlar Fakültesi Grafik Tasarımı Bölümünde yürütülen GTBL-311 ambalaj tasarımı dersinde üçüncü sınıf öğrencilerinin ürettikleri tasarımlarda sürdürülebilirlik düşüncesini aktivist bir yaklaşım olarak değil ürün bazlı geliştirebildikleri görülmüştür (Görsel 2). Bu durumun öğrencilerin yaşadıkları çevre ve aldıkları eğitimle de ilgili olduğu unutulmamalıdır. Amy Dritz’in “Sürdürülebilirlik Açığının Kapatılması: Sürdürülebilir Grafik Tasarımcının Ortaya Çıkan Rolü” adlı yüksek lisans tezindeki bulgularda da belirtildiği gibi, “sürdürülebilirlik kavramının grafik tasarım çalışmasına pratik olarak nasıl uygulanacağına dair bir anlayış dâhil olmak üzere, grafik tasarımcılar arasında sürdürülebilirlik eğitiminde bazı boşluklar bulunmaktadır” (Dritz, 2014: 47). Dolayısıyla hem bu boşlukların doldurulması hem de grafik tasarımcıların sürdürülebilir bir şekilde pratik yapabilmeleri için sadece yenilenebilir/geri dönüştürülebilir/yeniden kullanılabilir ürün bazlı tasarım anlayışının yanında insanları ikna etme gücünü görsellikten alarak grafik tasarımda *aktivist* bir düşünce de geliştirmeleri gerektiği bu araştırma makalesinde ileri sürülen görüşler arasında yer almaktadır.



Görsel 2: Giresun Üniversitesi GGSF Grafik Tasarımı Bölümü'nde üretilen Lipton ambalaj Tasarımı Dersi Vize Öğrenci İşleri (Medine Şan, Ayşe Nur Karakayalı, Elvan Yıldız).

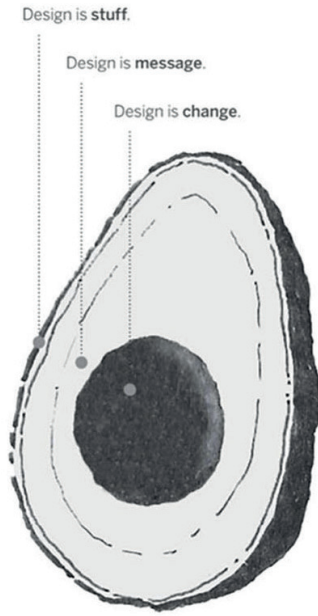
## 2.1. Tasarım Yoluyla Aktivizm Üretimi

Aktivizm, yıllarca yalnızca sanatla ilişkilendirilen bir akım ya da alan olarak nitelendirilmiştir. Hatta toplumdaki çoğu kişi aktivizmi, medyadan edindikleri yanlış bilgilerle birlikte tamamıyla politik konuları içeren eylemsel bir durum olarakta görmektedir. Bir görüşün savunulması olan aktivizm, görsel/dilsel bir problemin kültüre ve topluma geri kazandırılması olarakta ifade etmek mümkündür. Tasarım kavramının her gün değişen yapısı, ekolojik konuların grafik tasarım disiplince çözümlenmesi gibi olgularla birlikte, bugün grafik tasarımcılar aktivizmde merkezi bir rol oynamaktadırlar. Aktivizmin tasarımda oynadığı bu rol, hedef kitle üzerinde sosyal değişimi başlatmak, görsel yolla ikna etmek ya da farkındalık yaratmakla ilgilidir. Rick Poynor'ın da belirttiği üzere "zaten grafik tasarımın standart hedeflerinden biri davranışsal değişimi teşvik etmektir" (Poynor, 2008: 33). Aslında Brain Dougherty'de bu durumu doğrulayarak grafik tasarımcıların değişen rolleriyle ilgili şu açıklamalarda bulunmuştur:

Bir grafik tasarımcının rolü hakkında düşünmenin üç farklı yolu vardır. Bir şeylerin manipülatörü olarak tasarımcı; mesaj oluşturucu olarak tasarımcı; ve değişimin temsilcisi olarak. Tasarımı büyük, olgun bir avokado olarak düşünmeyi seviyorum. Bu avokadonun dış tabakası, kağıt ve baskının fiziksel dünyasını temsil eder. Bu tasarımın hemen görülen en bariz kısmı yani, malzeme katmanıdır. Yine de avakadonun derisini soyarsak eti keşfederiz. Bu marka ve bilgi alanıdır. Dış kısmındaki tüm bu şeyler, bilgiyi iletmek, tüm mesajların ve tasarım malzemelerinin etrafında döndüğü merkezi zorluğu sunmak için gerçekten vardır (Dougherty, 2008: 14) (Görsel 3).

Kuşkusuz bir tasarımcının sürdürülebilir bir yaklaşım geliştirebilmesi için günümüzde tasarımında kullandığı; illüstrasyonu, tipografiyi, fotoğrafı sadece trend merkezli ya da müşteriye yönelik işler olarak değil, yaygın ve güncel sürdürülebilir davranışa teşvik eden aktivist bir düşünce biçimi olarakta çalışmalarında yansıtması gerekmektedir. Örneğin: bugün bazı tasarımcılar, grafik tasarım disiplinde üretilen işlerle dünyanın kurtarılabilceği üzerine söylemlerde bulunurken bazıları da böyle bir durumun söz konusu olamayacağını iddia etmektedirler. John Hudson, "Grafik tasarım dünyayı kurtarabilir mi?" sorusuna "elbette olamaz diyerek, bunu yapabilmek için bir tasarım problemine daha sorumlu bir

ethos uygulamak için yerinde beceri, bilgi ve anlayışa ihtiyaç olduğunu” ifade etmiştir. (CreativeBloqStaff, 2022). Ellen McMahon ise 2014 tarihli bir makalesinde “Tasarımcılar gezegeni kurtarabilir” diye yazarak: “Tasarımcıların eğitim şekli değiştirilmeli, böylece kendilerini işe alınacak sanatçılar olarak değil, daha büyük bir fayda için çalışan bilgili ve yaratıcı güçler olarak düşünebilmeleri gerekmektedir” ifadesinde bulunmuştur<sup>3</sup>. Bu yüzden grafik tasarımda yaşanan bu çok boyutlu sürecin aktivizm açısından sürdürülebilir tasarım anlayışının gelişmesine katkı sağladığı ve dünyayı ekolojik olarak kurtardığı söylenebilir. Dolayısıyla Aktivist bir tasarımda, tasarımcının emek ve uzmanlığına dayalı etik tutumu, kendi müdahale ettiği/savunduğu düşüncesini yaratmak için kullanılır. Bu estetik ve görsel müdahalenin amacı, hedef kitlede olağandışı bir güç yaratmak, hep aynı olanı yıkmak ya da belirli kalıpların dışına çıkmak olarak yorumlanabilir.



Görsel 3: Brian Dougherty, *Tasarımın Katmanları, Avokado Örneği* (Dougherty, 2008: 16).

Tasarım tarihine bakıldığında Sanayi Devrimi ile birlikte gelen seri üretim fikri grafik tasarımı, toplumu reklam afişleri ve ambalajlarla tüketim kültürüne yönlendiren bir alan hâline dönüştürmüştür. Ancak 21. yüzyıla gelindiğinde ise doğanın sınırlı bir kaynak olduğu fikri grafik tasarımda,

<sup>3</sup> (McMahon, 2014).



sürdürülebilir bağlamda aktivizmin kapılarının açılmasını sağlamıştır. Bu nedenle tasarım aktivizmi, artık “eskiden *tasarım reformu* olarak nitelendirilen şeyin *yeni ve moda*ya uygun bir terimi”dir (Less-Mafi, 2019: 90). Ayrıca tasarım aktivizmi, dünya çapında birçok bilim insanı tarafından bir dizi söylem, uygulama ile hayata geçirilmiştir. Alastair Fuad Luke göre tasarım aktivizmi, “pozitif sosyal, kurumsal, çevresel veya ekonomik değişim yaratmayı ve dengelemeyi amaçlayan bir karşı anlatı yaratmak için bilerek veya bilmeyerek uygulanan tasarım düşüncesi, hayal gücü ve pratiği” olarak tanımlanmıştır (Luke, 2009: 26). Böylece tasarımcılar, ister tek başlarına ister bağlı oldukları ajans veya kurumlarda aktivizme hizmet eden herhangi bir tasarım anlayışına işlerinde yer verdikleri anda “tasarım odaklı aktivizm” hareketine geçmiş olarak kabul edilmektedir. Hatta toplumdaki sorulara ve sorunlara olası yanıtları keşfetmek için tasarımı kullanmakta “tasarım aktivizmi” hâline gelmiştir<sup>4</sup>. Ann Thorpe ise; “sosyoloji ve siyaset bilimi alanındaki bazı araştırmacıların, “tasarım aktivizmi”ni duyduklarında, bunun “*kötü tasarımı protesto etmek*” anlamına geldiğini varsaydıklarını” belirtmiştir. Bu bağlamda geleneksel aktivizm ve tasarım aktivizminin aynı normları içermediğini ifade etmek mümkündür. Örneğin; 2010 yılında Greenpeace, Meksika Körfezi petrol sızıntısının ardından ekolojiye verilen zararın grafik iletişimle görselleştirilebilmesi için BP logosunun yeniden tasarlanmasıyla ilgili aktivist bir kampanya düzenlemiştir. Görsel 4’te yaratılan logolar incelendiğinde, petrolün gerek hayvanlar üzerindeki gerekse doğa üzerindeki olumsuz etkileri tüm açıklığıyla vurgulanmaya çalışılmıştır. Ayrıca logolarda genellikle, BP logosunun orijinal görüntüsü üzerinden piktografik ve illüstratif bir dil kullanılmıştır (Görsel 4).



Görsel 4: BP logosunun tasarım aktivizmine bağlı olarak yeniden düzenlenmesi.

<sup>4</sup>(Nguyen, 2017).

Tasarım aktivizminden bağımsız olarak geçmişte günümüze ülkelerin kendi aldıkları kararlarla sürdürülebilirlik ve ekoloji ile ilgili pek çok konferans, sanat çalışması ya da uygulama da gerçekleştirilmiştir. Bunlar; Kyoto Protokolü, Birleşmiş Milletler İnsan Çevresi Konferansı, İklim Değişikliği Çerçeve Sözleşmesi, Biyolojik Çeşitlilik Sözleşmesi, Rio Beyannamesi gibi dünyanın daha iyi bir yer olmasını sağlamada atılan adımlardır. Yine günümüzde de olduğu gibi "Marks&Spencer plastik torbalar için insanlardan para talep etmiş, Design Council sürdürülebilirliği "esas" öncelik olarak belirlemiş, egzoz emisyonu yüksek olan taşıtlara devletler tarafından bazı ceza vergileri getirilmiş, Londra 2012 Olimpiyatlarında ilk defa "sürdürülebilir anlayış" benimsenmiştir<sup>5</sup>. Tasarım aktivizminde sorgulanması gereken asıl konu ise; tasarım üretiminin müşteri ve hizmet ilişkisine dayanmasıdır. Tasarım aktivizmi üreten gruplara/tasarımcılara/kuruluşlara bakıldığında, daha çok bu konu üzerine eğilen serbest sanatçılar olarak yayılım göstermektedir.Örneğin; İngiltere'de kurulan Plane Stupid adlı aktivist grup, 2009 yılında "gereksiz ve sürdürülemez uçuşları" eleştirmek adına bir video çekmiştir. Videoda, gökyüzünden kutup ayıları gökdelenlerin arasından sarsıcı bir şekilde uçarak şehre düşmektedir (Görsel 5). Video'nun sonunda ise; "ortalama bir Avrupa uçuşu, her yolcu için 400 kg'dan fazla sera gazı üretir. Bu da yetişkin bir kutup ayısının ağırlığına eşittir" metni çıkmaktadır. Böylece "tasarımcılar, aktivist anlayışı çalışmalarında gösterip daha derin değerler ararken, tasarımdan bağımsız serbest çalışan aktivistler, tasarımın kendi özel amaçlarını ilerletmede oynayabileceği rolün giderek daha fazla farkına varmaktadırlar" (Chick ve Micketwaite, 2011: 62).



Görsel 5: Plane Stupid, Polar Bear, 2009.

<sup>5</sup> (Gerber, 2008).

Her geçen gün deęişen tasarım kavramının anlamı, sürdürülebilir bir dünya için toplumlarda sorumluluk algısında oluşmasını hedeflemektedir. Grafik tasarımcılar ve görsel iletişim tasarımcıları için bu durum, insanları tasarım aktivizmi aracılığıyla bilgilendirmek, harekete geçirmek ve küresel toplumu iyileştirmek gibi sorumluluk bilinci kazandırmakla başlamaktadır. Bu bağlamda gerçek sürdürülebilirlik, "sorumluluk bilinci kapsamında insan sağlığını hesaba katar, yalnızca fiziksel refahı deęil, aynı zamanda güçlü sosyal altyapı, mutluluk ve memnuniyete götüren sosyal bağları da hesaba katmaktadır" (Benson ve Perullo, 2017: 6).

Grafik tasarımcıların, etkili görsel iletişim kurallarını bilmesi ve pazarlama yöntemlerini insanlar üzerinde iyi kullanmasına yazık ki bazı metodolojik güvenlik açıklarının ve etik olmayan sorunlarında doğmasınasağlamıştır. Örneğin; sigara şirketleri bu metodolojik açığın en güzel örnekleridir. Camel sigara şirketi, 1987 yılında sigaraları için "Deve Joe" adında bir maskot yaratmıştır (Görsel 6). Bu maskot, sigara afiş ve ambalajlarında yansıtılan görsel ifadesiyle son derece genç ve yakışıklı, kızları peşinden sürükleyen eğlenceli bir karakter olarak resimlenmiştir. Grafik tasarımın pazarlama yöntemleri kullanarak yaratılmış olan bu maskot, insan sağlığı ve çevre için son derece zararlı sigaranın tüm dünyada daha çok satılmasını sağlamıştır. Fakat daha sonra 2000'li yıllarda, tasarım aktivizminde yaşanan gelişmelerle birlikte Deve Joe'nun hasta ve yaşlanmış hâli resimlenerek sigaranın zararlı etkileri tüm gerçekliği ile gözler önüne serilmiştir (Görsel 7). İşte tüm bu bilgilerden yola çıkarak, grafik tasarımcılara büyük bir sorumluluk düşmekte ve sürdürülebilir tasarımların aktivizme evrilme sürecinde fedakâr bir bakış açısıyla konuyu ele almaları gerekmektedir.



Görsel 6: Deve Joe, Camel Sigara Şirketi, 1987.



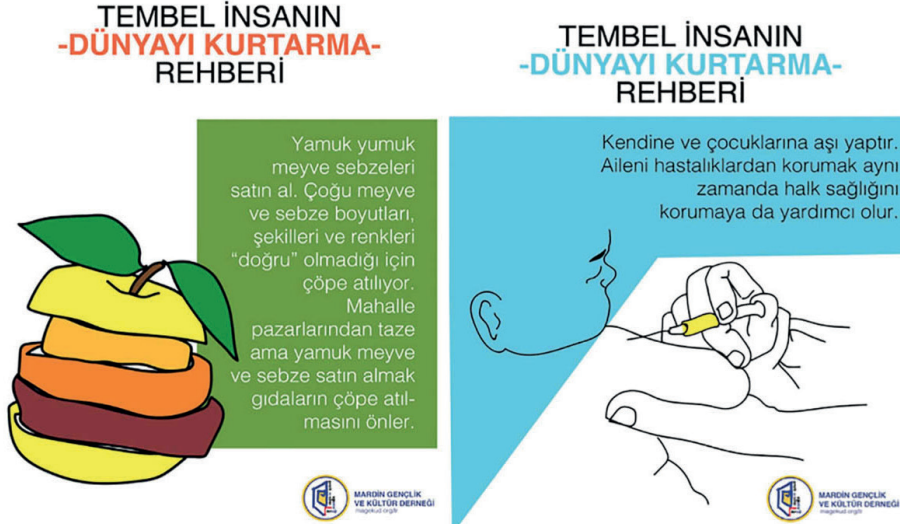
Görsel 7: Deve Joe, Sigaranın yıkıcı sonuçları, 2001.

### 3. Grafik Tasarımda Altürizm: Tembel İnsanın Dünyayı Kurtarma Rehberi

Grafik tasarım mesleği, yalnızca iyi bir görsel oluşturmak veya hedef kitleye bir şekilde mesaj iletmek değildir. Bu meslek, kimi zaman içine toplumsal ve kültürel konuları katarak geleceğe yön veren, yaratılan tasarımlarla bir markanın kimliğinin yıllarca akılda kalmasını sağlayan, ürünlerin ambalaj tasarımları ile sağlık işlevine önem veren, kampanyalarla doğayı daha iyi bir yer hâline getiren çok yönlü bir disiplindir. Bir anlamda “grafik tasarım mesleği başlı başına bir ekosistemdir” (Benson ve Perullo, 2017: 15). Bu ekosistemin içinde fotoğrafçılar, illüstratörler, tipografistler, metin yazarları, danışmanlar, kağıt üreticileri, matbaacılar gibi işbirliği ile çalışılan pek çok meslek bulunmaktadır. Dolayısıyla sürdürülebilir tasarımlar üretilirken bütün bu ekosistemin içinde yer alan meslekler, grafik tasarımı yeni bir yapıya kavuşturmakta ve geçirgenliğini artırmaktadır. Artık tasarımların odak noktası, ürün bazlı yaratım değil aktivist temelli yaklaşım gündemi oluşturmaya başlamıştır. Sürdürülebilir tasarımlar üretilirken toplum üzerinde algısal bir farkındalık yaratmak, değişimi başlatmak ve çözüm odaklı davranış kalıpları geliştirmek gibi aktivist yaklaşımların gerçekleştirilmesi için tasarımcıların bireysel *fedakâryönünü* ortaya çıkararak *altürist* bir anlayış benimsemeleri gerekmektedir. Böylece insanlığın en eski kolektif içgüdülerinden biri olan fedakârlık, sürdürülebilir tasarımların aktivizme evrilme sürecinde bu araştırma makalesinde yeni bir metot olarak sunulmaktadır.

Tarihte ilk defa August Comte (1875) tarafından bahsedilen fedakârlık kavramı, “başkaları için yaşama eğilimi ve arzusu” olarak tanımlanmıştır. Daha sonraları bu tanımlamaya “başkalarının çıkarlarının, bireyin kendi çıkarlarından daha önemli olması” anlamı da eklenmiştir (Rand, 1961: 36). Çoğu ekolojiste göre; “fedakârlık yalnızca insan popülasyonları arasında değil, aynı zamanda sürünün gençlerini korumak ve savunmak için birlikte hareket eden kurtlar gibi diğer yüksek memeli türleri arasında da var olduğu açıklanmıştır” (Stairs, 2005: 6). Bugün birçok tasarımcı, çalıştığı ajans ve kurumlarda, müşteri odaklı ve ürün bazlı tasarımlar yapmasından dolayı fedakâryönünü ortaya koyamayarak geleneksel kâr amaçlı tasarımlar yaratabilmektedir. Bu bağlamda “tasarım fedakârlığı, piyasaların ihtiyaçlarından yararlanma taahhüdü ile temelde motive edilen tasarım pratiği ve teorisi” (Chick ve Micklethwaite, 2011: 66). Ayrıca tasarım fedakârlığı, özellikle Türkiye gibi gelişmekte olan ülkelerde sürdürülebilir tasarım, tasarım aktivizmi ya da ihtiyaç için tasarım, kalkınma için tasarım gibi özgecil projelerle de desteklenmektedir. Bu projeler yaratılırken özellikle yurt dışında ICOGRADA, Design For The Real World gibi dernek veya kuruluşlarca gerçekleştirilmektedir. Aslında ICOGRADA, tasarımcıların profesyonel davranış kuralları arasında, “bir tasarımcının topluma karşı sorumluluklarının müşterisinden önce ve onun üzerinde olduğunu” vurgulamaktadır (Stairs, 2005: 8). Bu durum özgeciliğin, her tasarımcıda bir tasarım duyarlılığı olarak geliştirilmesi gerektiğini ortaya koymaktadır. Örneğin; Türkiye’de Mardin Gençlik ve Kültür Derneği tarafından Birleşmiş Milletlerin kalkınma ağı olan BM kalkınma programının #herkeseanlat çağrısından yola çıkarak “Tembel İnsanın Dünyayı Kurtarma Rehberi” projesi için yaratılan afiş tasarımları ve broşürlerde sürdürülebilirlik konusu aktivizm ve fedakârlık odaklı ele alınarak insanlarda değişimi başlatmayı ya da teşvik etmeyi hedeflemişlerdir (Görsel 8, 9, 10). Yapılan afiş tasarımı ve broşürlerde sürdürülebilirlik; yamuk yumuk sebze almak, kendine ve çocuklarına aşı yaptırmak, kağıt para kullanımını bırakmak, elektronik aletleri bir prizde toplamak, enerji tasarruflu ampuller kullanmak, çıktı yerine dijital pos-it kullanmak, çakmak yerine kibrit kullanmak, alışveriş yaparken kendi çantayı kullanmak, televizyon izlerken ışıkları söndürmek, duşta kısa kalmak, işyerinde stk'lara dayalı projeler üretmek, bir restorana gittiğinde sürdürülebilir ürünler yemeği tercih etmek, çöplerini geri dönüştürmek, kadınların eşit ücret ve iş politikası ile çalışabilmesini sağlamak gibi durumsal konuları içermektedir. Afişler grafik tasarım bağlamında değerlendirildiğinde, tarz olarak sadelik ve tek renk kullanımı dikkat çekmektedir. Bu durum minimal bir tasarım anlayışında afişlerin üretildiğini göstermektedir. Afişlerde kullanılan tipografiler, serifsiz ve ilk bakışta okunaklılığı sağlayan fontlar

olarak tercih edilmiştir. Konu bütünlüğüne göre de tipografide kullanılan renkler, her afişte değişmektedir. Görsel 8’de konumlandırılan afişlerde, sol tarafta “yamuk yumuk kesilen meyve illüstrasyonu” ile birlikte “yamuk yumuk sebzeleri satın alın” metni dikkat çekmekte, sağ tarafta ise; “aşı olurken çizgilerle resimlenen bir bebek figürü ve “kendine ve çocuklarına aşı yaptır” metni yer almaktadır.



Görsel 8: “Tembel İnsanın Dünyayı Kurtarma Rehberi” adlı proje için yaratılan afiş tasarımı ve broşürler. Mardin Gençlik ve Kültür Derneği, 2018.

Genel olarak afişler, bir slogan ve bir illüstrasyon üzerinden yaratılmış ve insanlarda sürdürülebilir bilincin başlamasına teşvik etmeğe yönelik üretilmiştir. Mardin Gençlik ve Kültür Derneğinin logosu ise afişlerin sağ köşesine konumlandırılmıştır (Görsel 9). Renk, biçim, metin ve illüstrasyonların yerleştirilmesi bakımında afişlerde ortak bir “grafik dil” hâkimiyeti de görülmektedir.

Bir tasarımcı, özgecil çalışmayı profesyonel hayatına hangi şekilde entegre ederse etsin, değer duygusu ve kimliği üzerinde kalıcı bir etkiye sahiptir. Bu nedenle tasarımcıların fedakâr yanı, tasarımları anlamlandırabilmelerine ve pratikte faydalı bir iş yapabilmeye duygusunu da benliklerine katmalarını sağlar. Bu durumun sonucunda da özgecilik, “tasarımcıların ticari olarak yönlendirilen müşteri ilişkilerinden uzaklaşarak kendi sınırlarının ötesini görebilmelerine olanak tanır” (Chick ve Micklethwaite, 2011: 66).

## TEMBEL İNSANIN -DÜNYAYI KURTARMA- REHBERİ

Kullandığın eski aletleri enerji tasarruflu modeller ve ampullerle değiştir.



## TEMBEL İNSANIN -DÜNYAYI KURTARMA- REHBERİ

Hatırlaman gereken şey mi gördün? Çıktı alma. Bilgisayarına kaydet ya da daha iyisi dijital post-it notu kullan. Gereirmedikçe kağıt harcama.



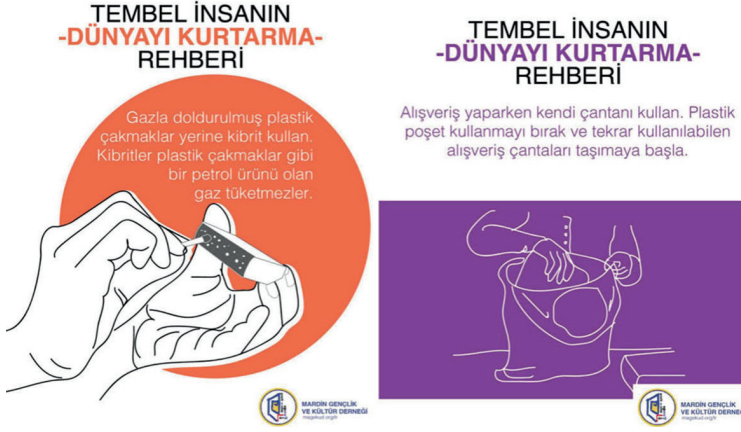
Görsel 9: “Tembel İnsanın Dünyayı Kurtarma Rehberi” adlı proje için yaratılan afiş tasarımı ve broşürler. Mardin Gençlik ve Kültür Derneği, 2018.

Şüphesiz tasarımcılar, mesleki yeterliliklerini bu gibi projelerde gösterdikçe ve buna değer olduğunu düşündükleri bir amaca hizmet ettikçe tasarımın geleceği maddi kazançtan uzaklaşarak sürdürülebilir tasarım aktivizmine dayalı daha çok tasarımın üretilmesini sağlayacaktır. Bu açıdan “Tembel İnsanın Dünyayı Kurtarma Rehberi” adlı projeden yola çıkarak oluşturulan afiş ve broşür tasarımları, özünde maddi kazançta dayanmayan tamamıyla sürdürülebilir yaşam biçiminin insanlara aktarımında tasarım aktivizminin fedakâr yönünün çok iyi gösterildiği bir çalışma olmuştur (Görsel 10). Ayrıca afiş ve broşürlerde gösterilen, sürdürülebilir tasarımların aktivizme evrilme sürecinde yansıtılan fedakâr değerler ve etkili grafik iletişim dili insanlara kazandırılması beklenen davranış değiştirme becerisinin faydalı bir yaşam pratiği olarak dönüştürülebileceğine işaret etmektedir.

Bu proje kapsamında, hem internet üzerinden web sitesi<sup>6</sup> ile birçok kişiye ulaşılmış hem de sergide yer alan afiş tasarımları ve broşürler ile bireyler yaptıkları her bir sürdürülebilir davranışı #herkeseanlat hashtag’i çatısı altında sosyal medyada paylaşmışlardır. Proje, sürdürülebilir bir yaşam için geleceğe dönük ve günlük uygulanabilecek basit davranış biçimleri ile küresel amaçların haritasını çıkarmıştır. Ayrıca yaratılan afiş ve broşürlerde, kâramaçlı tasarım uygulamalarından bağımsız olarak

<sup>6</sup> (Küreselamaçlar, 2021).

hem grafik tasarımında hem de aktivist yapısında altürüst bir yaklaşım görülmektedir. Böylece sürdürülebilir tasarımların aktivizme evrilme sürecinde tasarımlar kadar tasarımcıların da fedakâr bir yaklaşım diline sahip olmaları gerekmektedir.



Görsel 10: “Tembel İnsanın Dünyayı Kurtarma Rehberi” adlı proje için yaratılan afiş tasarımı ve broşürler. Mardin Gençlik ve Kültür Derneği, 2018.

Örneğin; birçok tasarımcı fedakâr/özgecil işler üretmekten korkmaktadır ve “patronum benden bunu yapmamı istemedi”, “iyilik yapmam için bana para ödemiyo” gibi şeyler söylemektedirler (Dougherty, 2008: 20). Eğer tasarımcılar, günümüzde sürdürülebilir düşünceyi içerecek bir şekilde “fedakârlığı/özgeciliği” her tasarımda aktivist bir yaklaşımla ele alırlarsa bu özdevimsel olarak işlerinin bir parçası hâline dönüşecektir. Kuşkusuz bu proje yorumlayıcı paradigma üzerinden ele alındığında da, afiş tasarımları ve broşürlerin izleyiciler üstünde davranış değişikliğine ve bilgi aktarımına sebep olması küçük bir alandan büyük bir evrene dönüşümün başladığını da göstermektedir. Zaten yorumlayıcı paradigmadaki amaç, sosyal hayata ilişkin bir kavrayış geliştirerek, insanların gündelik hayatlarında kurdukları mana bağlantısını nasıl yorumladıkları üzerine” bir ifadedir (Çıvık ve Sezel, 2018: 4). Ancak sürdürülebilir anlayışı, Türkiye’de ve Dünya’da uygulayan kişiler araştırıldığında genellikle eğitilmiş kişilerin bu konular üzerine dikkat çektiği söylenebilir. Bu nedenle proje kapsamında yaratılan afiş ve broşür tasarımlarının, davranış değişikliğini herkes üzerinde gerçekleştirebileceğine dair bir iddia da yoktur. Yorumlayıcı paradigma açısından bu durum, “her bireyin toplumsal olayları anlamlandırma biçiminin farklı olmasından” kaynaklandığını ileri sürmektedir (Yakut, 2014: 18). Fuad Luke’a göre: “Tasarım aktivizmi de gerçek yaşam durumlarında ve akademik çevrelerde uygulama veya keşiflerin bir sonucu olabilecek



bir şey olarak düşünülebilir” (Luke, 2009: 84). Böylelikle sürdürülebilir tasarımların aktivizme evrilme sürecinde fedakârlık bilincinin gelişmesinde, sektörde yer alan tasarım uygulamaları ile akademi arasında belirgin bir farkın olduğu da bu araştırma makalesinde ulaşılan bulgular arasındadır.

## 5.SONUÇ

Tasarımla uğraşan herkesle birlikte grafik tasarımcıları ve görsel iletişim tasarımcılarını da içeren tasarım topluluğu, bugün sürdürülebilirlik gündeminin giderek daha fazla aktivizme evrildiğinin farkına varmaktadır. Tasarımcılar, sürdürülebilirliği tasarım aktivizmine bağlı ele alırken sadece ürün bazlı grafik üretimin yeterli olmadığını bunun yanı sıra hedef kitlede sürdürülebilir değişimi başlatması için tasarım duyarlılığı olarak altüst bir yaklaşımı benimsemeleri gerektiğini de anlamaya başlamışlardır. Bu bağlamda aktivizmin grafik tasarımdaki rolü, sürdürülebilir konularda görsel iletişim dilini değiştirmek ve alışıla gelmiş tasarım çözümleri dışında farklı olanı yakalayabilmektir. Aktivistler ve tasarımcılar, sürdürülebilirliği araştırırken neler yapabileceklerini ve tasarım aracılığıyla nasıl güçlü bir biçimde cevap verebileceklerini de daha iyi kavramalıdır. Böylece sürdürülebilir yaklaşımların tasarım aktivizmine evrilme sürecinde tasarımcıların, aktivist kimliklerine dayalı kendilerine bazı sorular yönelterek projelerde sürdürülebilir düşüncenin eklenti bir tasarımdan öteye gitmesini sağlamalıdır Bu durum grafik tasarımcıların, yalnızca iş hayatına başlamadan önce, lisans eğitiminden itibaren kendilerini bu yönde geliştirerek ve “müşteri ile patron ne söylese o yapılır” mantığından uzaklaşarak gerçekleştirilebilir. Nihayetinde sürdürülebilir tasarım aktivizmi, tasarımcıların dünya görüşü olarak tasarladıkları her şey ve fedakâr yanlarını sergiledikleri tasarım duyarlılıklarıdır.

Dünya çapındaki tasarımcılar, aktivist kimliklerini keşfettikçe çeşitli ilham verici işler üretip disiplinlerarası alanlarda ortak işbirliği de sağlamaya başlamışlardır. Günümüzde grafik tasarım bağlamında ihtiyaç duyulan şey, sürdürülebilirlik ve tasarım aktivizmi konusunda ortak ilkelerin belirlenmesidir. Bu ilkeler doğrultusunda tasarımcıların, reklam ve kampanyalara hizmet etme dışında, insan odaklı fakat küresel temaları önemseyen projeler üretmesi gerekmektedir. Ayrıca aktivizm olarak sağlam bir tasarım tanımının yapılması, teorik ve uygulamalı bilgilerin aktarımında da kolaylık sağlayacaktır. Aktivizm, insanları harekete geçirerek motive etmekle ve onları dönüştürmekle ilgilidir. Hatta tasarım aktivizmi, değişen teknoloji akışı ile birlikte insanlar ve tasarımlarla bağlantı kurmak, yeni medya mecralarını kullanarak ulaşılabilir kişi sayısını artırmak, aktivist tasarımcıdaki ve tasarımdaki fedakârlığı önemsemek anlamına gelebilir. Bu

nedenle tasarımcılar, aktivist niyet ve hedefleri belirlerken sürdürülebilirlik düşüncesinin başarılı olması için özgecil benliklerini ortaya koymalıdır. Gün geçtikçe tasarımın aktivizmle olan ilişkisi küresel bir hareketten ayrılarak yerel sorunlara ve zorluklara hitap eden bir dil de geliştirmektedir. Böylelikle tasarımcılar, aktivist olguların tasarımlarda gösterilmesini yansı bir yaklaşım olarak değil fedakâr bir tutumda ele almaları, tasarımları sıradan ve eğreti hâlden uzaklaştırabilir.

Nitekim aktivizmin tasarımdaki rolü, çok oyunculu bir sahneden oluşan kolektif bir performanstır. Bu performansın sergilenmesinde bir tasarımcıdan illüstrasyon sanatçısına, tipografistten matbaacıya kadar pek çok mesleğin iş birliği çatısı altında özveri ve fedakârlık gereklidir. Tasarım ve tasarım fedakârlığı arasındaki fark ise; tasarım, tasarımcılar tarafından müşterilerinin isteği doğrultusunda para karşılığında üretilen bir çıktırken tasarım fedakârlığı, tasarımcıların aktivist kimlikleri altında gelişen kendinden çok başkalarını önemseme duyarlılığının tasarımlarda gösterilmesidir. Fakat akademik literatürde grafik tasarımın ekolojik sorunları önemseme açısından gündelik ve geleceğe dönük sorumluluğunu ne kadar üstlenebileceği ve pratikte tasarımla nasıl bütünleştireceği de sorgulanmalıdır. Ayrıca grafik tasarımda, sosyal etki için tasarım ve tasarım fedakârlığıda birbirine karıştırılmamalıdır. Tüm bu verilerden yola çıkarak bu araştırma makalesi grafik tasarımın ve tasarımcının özünde aktivist kimliğini de benimseyebilmesine odaklanmaktadır. İncelenen örnekler, hem sanat alanında hem de tasarım disiplininde aktivist olmayı amaçlayan ancak pratikte zaman zaman piyasa politikalarına bağlı kalınarak ticari tasarım kültürüne yönelik işlerinde üretildiğini doğrulamaktadır. Dolayısıyla tasarımdaki ticari kaygının bırakılarak aktivist tasarımların önünün açılabilmesi için tasarımcıların özgecil benlik algısıyla işler üretmesi bu araştırma makalesinde savunulan görüşler arasındadır. Daha çok tasarımcı, aktivist kimliklerini de gözeterik sürdürülebilir ve ekolojik çözümler üretmeye teşvik edilmelidir. Tasarım aktivizmi, içindeki kapsamı ve etkinliğini genişletmek için grafik iletişimin hedef kitleye kendi sorunlarını çözme ve çevreleriyle sürdürülebilir etkileşim olanakları sunma gücünü veren bilgilendirici bir uygulama alanı olarak görülmelidir. Sürdürülebilirliğin genellikle halktan insanlar yerine eğitilmiş kişilerin ilgisinde bir alan olduğu ve uygulama boyutunda akademi ve piyasa arasında temel ayrımlarının olduğu unutulmamalıdır. Sonuç olarak sürdürülebilir grafik tasarımdaki aktivist eğilimlerin gerçekleştirilebilmesi için tasarımda reform sağlanarak, tasarımcıların altürit/özgecil/fedakâr bir tasarım duyarlılığına sahip olması gerekmektedir.

## **Teşekkür**

Bu çalışmayı oluşturmamda görsel veri paylaşımı ile katkı sağlayan Mardin Gençlik ve Kültür Derneğine, Robin Askara sonsuz teşekkürlerimi sunarım. Ayrıca Giresun Üniversitesi GGSF Grafik Tasarımı Bölümü 3. Sınıf öğrencilerimden Medine Şan, Ayşe Nur Karakayalı, Elvan Yıldız'a GTBL-311 ambalaj tasarımı dersinde göstermiş oldukları çabadan dolayı kutlar ileriki hayatlarında da aynı başarıyı ve özveriyi göstermelerini dilerim.

## KAYNAKÇA

Benson, E., Perullo, Y. (2017). Design to Renourish: Sustainable Graphic Design in Practise. Boca Raton: CRC Press.

Bonsu, A. G., Chisin, V. A. ve Cronje, J. (2020). "Challenges to Sustainability in the Graphic Design Practices of a Developing Nation", Design and Culture, 12(1), 57-81.

Chick, A. ve Micklethwaite, P. (2011). Design for sustainable change, How design and designers can drive the sustainability agenda?. Switzerland: Ava Publishing.

Comte, A. (1875). System of Positive Polity .London: Longmans, Green and Co.

Çıvık, B. ve Sezerel, H. (2018). "Araştırma Paradigmaları ve Turizm Yansıması", Tourism Academic Journal, 5(1), 1-14.

Dougherty, B. (2008). Green Graphic Design. New York: Allworth Press.

Dritz, A. (2014). Closing Sustainability Gap: The Emerging Role of Sustainable Graphic Designer, Master Thesis, Minneapolis College of Art and Design, USA.

Ebezener, O. (2019). "Graphic Design Principles and Theories Application in Rendering Aesthetic and Functional Installations for Improved Environmental Sustainability and Development", I.J. Engineering and Manufacturing, 9(1), 21-37.

Kozak, M. (2018). Bilimsel Araştırma: Tasarım, Yazım ve Yayın Teknikleri. Ankara: Detay Yayıncılık.

Less-Mafi, G. (2012). "Reflections on Design Activism and Social Change", Massachusetts Institute of Technology Design Issues, 28(2), 90-92.

Luke, A. F. (2009). Design Activism: Beautiful Strangeness for a Sustainable World. London: Earthscan Publishing.

Myerson, G. (2004). Ekoloji ve Postmodernliğin Sonu. İstanbul: Everest Yayınları.

Ndem, E. J. (2019). "The Place of Graphic Designer In Environmental Sustainability", International Journal of Engineering Applied Sciences and Technology, 4(4), 251-257.

Papanek, V. (1997). Design for The Real World. London: Thames and Hudson Publishing.

Poynor, R. (2008). "Warm Regards", Print, 33-34.

Rand, A. (1961). For the New Intellectual: The Philosophy of Ayn Rand. New York: Signet.

Sargent, D. (2013). "Green Design as Unsustainable Design", Studio Research, 1(1), 77-86.

Saydam, A. (2016). Sürdürülebilirlik, İletişimin Derin Mavisi. İstanbul: Boyut Yayıncılık.

Schmidt, P. ve Drommert, J. (2009). "Klein Design", L.H. Exclusive, 12, 38-46.

Siegel, D. ve Morris, E. (2010). Green Patriot Posters: Image for a New Activism. Los Angeles: Metropolis Books.

Stairs, D. (2005). "Altruism as Design Methodology", Design Issues, 21(2), 3-12.

Stepsy, M. (2012). An Agent of Change: Sustainability and Social Entrepreneurship in 21st Century Graphic Design, Master Thesis, Cork Institute of Technology, Ireland.

Tekeli, İ. ve Ataöv, A. (2017). Sürdürülebilir Toplum ve Yapılı Çevre. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Twemlow, A. (2011). Grafik Tasarım Ne içindir?. İstanbul: Yem Yayın Evi.

Yakut, İ. (2014). "Yorumlayıcı Paradigma Yaklaşımı Kavramlarıyla Sinema Sanatı Üretimine Bakış", Ulakbilge Sosyal Bilimler Dergisi, 2(4), 15-29.

## İNTERNET KAYNAKLARI

İnternet: AIGA, (2009). What are the Living Principles for Design?. Vandermol, Web: [https://vandermol.com/downloads\\_files/AIGA\\_The\\_Living\\_Principles\\_Framework-2.pdf](https://vandermol.com/downloads_files/AIGA_The_Living_Principles_Framework-2.pdf) adresinden 26.01.2021 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Benson, E. (2007). What is sustainable graphic design?. Academia, Web: [https://www.academia.edu/181397/What\\_is\\_sustainable\\_graphic\\_design](https://www.academia.edu/181397/What_is_sustainable_graphic_design) adresinden 25.01.2021 tarihinde alınmıştır.

İnternet: CreativeBloqStaff, (2012). Can Graphic Design Save The World?. Web: <https://www.creativebloq.com/computer-arts/can-graphic-design-save-world-8127886> adresinden 27.01.2021 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Dedi ki, (2002). İlk önce öncelikler.GMK, Vol. 02. Web: <http://gmk.org.tr/uploads/news/file-14466674451023275305.pdf> adresinden 27.01.2021 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Gerber, A. (2008). Tasarım ve Sürdürülebilirlik, Grafik Tasarımın Rolü ve Sorumlulukları.GMK, Vol.81. Web:<https://www.kisa.link/Q3f9> adresinden 27.01.2021 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Küreselamaçlar, (2021). Tembel İnsanın Dünyayı Kurtarma Rehberi. Web: <https://www.kureselamaclar.org/harekete-gec/adresinden> 28.01.2021 tarihinde alınmıştır.

İnternet: McMahon, E. (2014). Designers Can Help Save The Planet. PSMAG, Web: <https://www.kisa.link/Q3fuadresinden> 27.01.2021 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Nguyen, A. (2017). Design Activism. The Student Publication, Vol. 39. Web:<https://www.kisa.link/Q3ftadresinden>28.01.2021 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Parker, H. (2020). Sustainable Decision-making and Protected Reserve Land: An Ecologically Sustainable Approach to Governance. Web: <https://www.kisa.link/Q3fG> adresinden 26.01.2021 tarihinde alınmıştır.

## GÖRSEL KAYNAKLARI

Görsel 1.<https://www.kisa.link/Q3fD> adresinden 26.01.2021 tarihinde alınmıştır.

Görsel 2.Giresun Üniversitesi GGSF Grafik Tasarımı Bölümü 3. Sınıf GTBL 311-Ambalaj Tasarımı Dersi Vize Öğrenci İşleri (Medine Şan, Ayşe Nur Karakayalı, Elvan Yıldız).

Görsel 3. Dougherty, B. (2008). Green Graphic Design. New York: Allworth Press.

Görsel 4.<https://www.kisa.link/Q3oX> adresinden 26.01.2021 tarihinde alınmıştır.

Görsel 5.<https://www.kisa.link/Q3oZ> adresinden 26.01.2021 tarihinde alınmıştır.

Görsel 6.<https://www.kisa.link/Q3p9> adresinden 26.01.2021 tarihinde alınmıştır.

Görsel 7.<https://www.kisa.link/Q3pbadresinden> 28.01.2021 tarihinde alınmıştır.

Görsel 8. Bu görseller, 2018 yılında Robin Askar'dan email yoluyla alınmıştır.

Görsel 9.Bu görseller, 2018 yılında Robin Askar'dan email yoluyla alınmıştır.

Görsel 10.Bu görseller, 2018 yılında Robin Askar'dan email yoluyla alınmıştır.







# Sanatta Espas-Mekân İlişkisi: Mehmet Kavukcu Örneği

Ahmet HARMANCI <sup>1</sup>

Özlem GÜRPINAR <sup>2</sup>

Ahmet DEMİR <sup>3</sup>

Makale Geliş Tarihi: 29.07.2021

Yayıma Kabul Tarihi: 25.10.2021

## Özet

Mehmet Kavukcu, çağdaş sanatın önemli performans ve enstalasyon sanatçılarında biridir. Çalışmalarında göze çarpan espas durumunun uzantıları, tuvaldeki figürlerden kamusal mekânlarda oluşturulan enstalasyon işlerine kadar farklılık gösteren mekânlarda devam etmektedir. Kavukcu espas durumunu; çağdaş, modern ve geleneksel ruha sahip mekânlara nesnelere yerleştirerek espasın sınırlı ve sınırsızlık ilkesi üzerine sorgulama yapmaktadır. Bu yaklaşım çerçevesinde çalışmanın ilk kısmında espas ve mekân kavramlarının disiplinler arası alanlardaki tanımları üzerinden değerlendirilmiştir. Çalışmanın devamında ise espas kavramının gerçek mekânla olan ilişkisi üzerine bir değerlendirme olarak Mehmet Kavukcu'nun çalışmalarına yer verilmiştir. Sanatçının çalışmaları çağdaş ifade biçimleri ile güncel konu veya sorunları dile getirerek izleyiciye düşünsel olarak farkındalık kazandırmaktadır. Bu bağlamda çalışma, espas olgusunu birey ile mekanların kültürel değerleriyle olan devinimi üzerine yeni bir yorum ve espası etkileyen etkileşimleri analiz etme amacı taşımaktadır. Bu amaç çerçevesinde ele alınan konu yani, Kavukcu'nun kamusal ve kültürel mekânlarda gerçekleştirdiği çalışmaları, espas ve mekân kavramları üzerinden ele alınarak incelenmesi, literatüre ampirik bir katkı sağlayacaktır.

**Anahtar Kelimeler:** enstalasyon, uzam, mimari yapı

## PLACE-SPACE RELATIONSHIP IN ART: EXAMPLE OF MEHMET KAVUKCU

### Abstract

Mehmet Kavukcu is one of the important performance and installation artists of contemporary art. The extensions of the space situation that stand out in his works continue in spaces that differ from the figures on the canvasto the installation works created in publicspaces. Kavukcu spacestatus; by placing objects in contemporary, modern and traditional spaces, he questions the limit edandun limited principle of space. Within the framework of this approach, in the first part of the study, thedefinitions of space and space concepts in interdisciplinary fields were evaluated. In thecontinuation of thestudy, Mehmet Kavukcu's works areincluded as an evaluation on there lationship between the concept of space and realspace. The artist's works raise intellectual awareness to the audience by expressing contemporary issues or problems with in contemporary expressions. In this context, the study aims to analyz ethephenomen on of space with a new interpretation on the movement of the individualand the places with the cultural values and the inter action that affect the space. The subject discussed within the frame work of this purpose, namely Kavukcu's studies in public and cultural spaces, will be examined through the concepts of space and space, will provide an empirical contribution to the literature.

**Keywords:** installation, space, architecturalstructure

<sup>1</sup>Arş. Gör. Ahmet Harmancı, Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Resim Eğitimi Bölümü.

E-Posta: aharmanci@agri.edu.tr. ORCID: 0000-00002-6173-3481

<sup>2</sup> Arş. Gör. Özlem Gürpınar, Ardahan Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Kars.

E-posta: ozlemgurpinar@ardahan.edu.tr. ORCID: 0000-00003-1771-2509

<sup>3</sup> Arş. Gör. Ahmet Demir, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Erzurum.

E-posta: ahmet.demir@atauni.edu.tr. ORCID: 0000-00001-9741-4741

## Giriş

Fransızca “espace” kelimesinden dilimize geçen *espas* kavramı, kelime anlamı olarak “Alan, bütün objeleri (varlıkları) çevreleyen ve içine alan sınırsız alan. Ya da; genişlik, sınırlı alan, bir noktadan diğer bir noktaya olan uzaklık. Önceden yerleştirilen noktalar arasındaki açıklık. Ölçülebilir uzaklıklar. Zaman gösterme. Yazı eğitiminde harf aralıkları arasındaki ölçü” (Artut, 2013:365) olarak ifade edilmektedir. Tanımdan da anlaşılabilir gibi, birçok alan için değerlendirilmesi bulunan *espas* kavramı, bilimde “sınırsız ve sürekli” olarak kabul edilmektedir. Geometride ise *espas*, Öklid geometrisinin üç boyutluluğuna dayanarak sınırsız kabul edilmiştir. Bunun yanı sıra, müzikte notalar arasındaki boşluk için kullanılırken, grafikte yazı karakterlerinin etkisini azaltıp artırmak için bırakılan uygun boşluklar olarak değerlendirilmektedir. *Espas* (Uzam), aynı zamanda kendi içerisinde; keskin ve giderek azalan detay, boyut, pozisyon, üst üste binme, şeffaflık, geçişme, parçalı temsil, birleşen paraleller, doğrusal perspektif ve sezgisel uzam gibi uzamsal göstergelere sahiptir. Bu göstergeler içerisinde çizgi, şekil, değer, doku ve renkle bütünleşerek kendini tamamlamaktadır.

*Espas* kavramı, geçmişten günümüze birçok alan için araştırılan bir kavram olmuştur. Bu durum aynı zamanda her alan için farklı bir tanımla gerekliliği kılmaaktadır. Bunun sonucunda ise *espas* açıklama basit bir kavram değerlendirilmesi yapılamamaktadır ve sonsuz sayıda var olan *espas* kavramının varlığını kabul etmek gerekir. *Espas* kavramı üzerindeki yaklaşımların çeşitliliği aynı zamanda farklı yaklaşımlardaki düşünürlerin ve bilim adamlarının *espas* hakkındaki düşünceleri, *espas*ın temel bir tanımının yapılamayacağı destekler niteliktedir. Bu noktada;

Locke, *espas*ın görülür ve dokunulabilir olduğunu, Leibniz, madde ile karışmayacağını, madde ile *espas*ın durumlarının düzenli olduğunu, Clark bağımsız ve mutlak olan *espas*ın varlıklara bağlı olduğunu, Newton uzay ve zaman ayrı olduğundan madde ile hareketin eşit olmadığını, birbirlerinden soyutlanmış olduklarını, Kant *espas*ın duygusallığın formu olduğunu, Einstein uzay, hareket ve zamanı kapsayan *espas*ın bir madde olduğunu ve içinden geçilen zamanın da *espas* olduğunu söylemişlerdir (Ülker, 2014:28).

Düşünürlerin ve bilim insanlarının *espas* kavramına olan farklı yaklaşımları, aynı doğrultuda sanatçının da irdelediği bir konu olmuştur. Bu noktada sanatçı, *espas* üzerindeki değerlendirmesini yaparken ihtiyaç duyacağı mekânın ve

boşluğun bilgisine de başvurmaktadır. Bu durumda çalışma içerisinde espası anlamlandırabilmek için, espasın yanı sıra mekân ve boşluk gibi kavramların da tanımlarıyla birlikte değerlendirilmesi ve birbirleri ile olan ilişkilerin de irde-lenmesi gerekmektedir. Aynı zaman da çalışma bireyin çevresini nasıl algıladığı sorusuna cevap olarak ulaşacağımız yanıtın bir parçasını oluşturmaktadır.

## **I. Mekân, Boşluk ve Espas (Uzam) Kavramları**

Bireyin çevresini algılamaya başlaması ile birlikte farklılaşan, değişen ve gelişen kavramlar silsilesi, bu kavramların kendi içerisindeki soyut ve somut dünyala-rında; mekân, boşluk, nesne, özdek, perspektif ve espas gibi kavramlarla bü-tünleşerek bireyin algı dünyasını geliştirmektedir. Bireyin çevresini algılaması noktasında ise Lacan'ın da ifade ettiği gibi boşluğun kavranılması ile mümkündür;

Lacan'a göre özneyi ontolojik bir düzlem ile kesiştiren ana unsur, boşluktur. Boşluk, öznenin 'yapılanmaya başladığını' gösteren ilk ögedir. Her şeyden önce bilinmelidir ki, Lacanyen ontolojide boşluk bir arkhe ya da töz değildir; boşluk, çokluğun ilk belirlenimidir" (Kaçar, 2019:80).

Bu bağlamda bireyin algılama süreci doğrudan boşlukla başlarken nesnelere ilişkili olarak devam edebilmektedir. Bu süreçte birey, nesnelere ve özdeklerle bütünleşen "mekân" kavramını anlamlaştırır. İçerdiği cisimlerle bütünleşerek algılanan ve sınırlılığını doğrudan duygular ve kavramlarla belirlenebilen mekân, "bir bütündür, bu bütün içinde bulunan tüm elemanlarla birlikte onların arasındaki ilişkileri ve boşluğu kapsar" (Ülker, 2014:5).

Mekân terimi, birçok alan için kendine ait anlamsal farklılıklarla tanımlanabilmektedir. Bunun sonucu olarak da mekân terimi için genel bir tanım kullanmak zordur. Gerçek ortamda oluşan mekân ve boşluk gerçek uzamı oluşturur. Gerçek uzamda realite dünyası varken betimsel uzamda yanılısalar dünyası vardır. Gerçek mekândaki nesnelere ile boşluklar birbirlerinin taşınabilirliğini ortaya çıkarır. Gerçek mekân ve betimsel mekân arasındaki fark belirtildiği gibi kavramın tanımlanmasında çeşitliliği de artırmaktadır. Bu noktada Mimar Neutra'nın görüşüne göre mekân ele alınırken vurgulanan nokta daha çok yapının görünen yapısı ile ilişkili olarak değerlendirilmektedir. Şöyle ki; "Mekânın simetrik olmayan, lakayt olmayan bir istikameti vardır. Sağ, sol değildir. Gözle-rimizle idrak edilen önümüzdeki mekân, arkamızdaki görünmeyen mekândan farklıdır" (Neutra, R. Aktaran; Yılmaz, A.Nahide, 2020:177). Diğer taraftan Lefebvre ise mekânı algılama noktasında, bireyin bütün duyu varlığının mekân

ile etkileşime geçmesiyle mümkün olduğunu öne sürmektedir. Lefebvre'nin bu yaklaşımı ile birlikte mekânı ele alırken, şu şekilde değerlendirmektedir:

Mekân üretimi ve mekânın üretimi süreci varsa, tarih de vardır... Mekânın tarihi, mekânın "gerçeklilik" olarak üretiminin, biçim ve temsillerinin tarihi, "tarihsel" (belli bir tarihe bağlı) olguların nedensel zincirleşmesiyle, ya da gelenek ve yasaların, fikir ve ideolojilerin, sosyo-ekonomik ya da kurumsal yapıların (üstyapılar)-ereklilikli ya da erekliliksiz- ardışıklığıyla karıştırılmamalıdır. Üretici güçler (doğa, çalışma ve çalışmanın örgütlenmesi, teknik ve bilgiler) ve elbette üretim ilişkileri, mekân üretiminde-belirlenmesi gereken-bir role sahiptirler. Bir üretim tarzından diğerine geçiş çok büyük önem taşıdığı önceden belirtilmişti; çünkü bu, mekânı altüst ederek mekâna dâhil olabilen toplumsal üretim ilişkileri içindeki etkisidir. Her üretim tarzı-hipotez gereği-kendine uygun mekâna sahip olduğundan, bu geçiş sırasında yeni bir mekân üretilir (Lefebvre, 2014: 75).

Mimari alanda ele alınan mekân teriminde ise "insanı, çevreden belli ölçüde ayıran ve içinde yaşam, etkinlik ve eylemlerini sürdürmesine elverişli toprak, hava ve sudan oluşan çevre" (Gülovalı, 2011:816) olarak tanımlanmaktadır. Fakat diğer alanlarda her ne kadar zorunlu olarak görülmesi de mekân, mimarlıkta temel yapının özünü oluşturmaktadır. Aynı zamanda mimari yapılar diğer alanlardan farklı bir getiri olarak "bir iç mekâna sahiptir ve tek başına ya da başka yapılarla birlikte bir dış mekânın oluşmasına katkıda bulunur" (Tanyeli, 2008:1020).

Resim sanatında, iki boyutlu düzlem üzerinde bulunma durumunun aşılma çabasıyla eşdeğer olarak görülen mekân kavramı, resimde kompozisyonun tamamını kapsayarak "betilerin, hep birlikte üçüncü boyut yaratacak biçimde oluşturup konumlandırılmaları" (Gülovalı, 2011: 816) olarak tanımlanmaktadır. Bunun yanı sıra mekânı belirlemek için resimde gerekli olan "nesnelere bakış noktasından uzaklaştıkça küçülmüş gibi görülmeyi sağlayan optik yanılgıyı resim düzlemi üstünde yeniden üretmekle başarılabilir. Bu amaçla kullanılan ilk teknik Rönesans'ın geliştirdiği tek kaçıslı perspektif olmuştur" (Tanyeli, 2008:1019). Resim yüzeyindeki mekân, temsili ve yanılısamalı olarak değerlendirilmektedir. Bunun sonucu olarak resimdeki mekânı tanımlamada; resim, yüzey ve derinlik (perspektif) ile birlikte bütünleşmektedir. Ayrıca bireyin resim yüzeyi üzerindeki mekânı algılaması, üretilen çalışmanın farklı zamanlarda ya da farklı anlayışlar içerisinde üretilmiş olmasına göre şekillenen bir yaklaşıma neden olabilmektedir. Bu noktada resim yüzeyi üzerindeki mekân, dokunsal veya yanılısamacı olarak iki farklı tutum ile de tanımlanabilecektir.

Resimde derinlik yanılması iki temel biçimde ifade edilebilir: dokunsal üslupta soyutlama ile biçimler ele alınır, yanılmacı üslupta ise öykünme yoluyla temsil gerçekleşir, soyutlama, üç boyuttan iki boyuta indirgeme anlamında kullanılır. Her iki üsluba ait araçlar, soyutlama içerir ve tarihsel dönemlere ya da akımlara göre birbirlerine tercih edilebilir. Mark Rothko, dokunsal anlayışta, havanın adeta katı bir cisim gibi biçimlerin aralarında bulunduğunu söyler. Ona göre soyutlama yoluyla derinlik görme, gözün fizyolojisinden kaynaklanan yanılmalara bağlı olarak, kendiliğinden, özellikle de renge bağlı olarak gerçekleşir (Ülker, 2014:16).

Mimari ve resim alanlarındaki “mekân” yaklaşımı dışında metafizikte mekân terimi, bu iki alanda da ilişki kurabilecek boşluk kavramıyla birlikte değerlendirilebilmektedir. Ahmet Cevizci ise mekânı açıklarken İngilizce: *Space*, Almanca: *Raum*, Fransızca: *Espace* karşılıklarını vererek; “var olanın içinde yer aldığı, tüm sınırlı büyüklükleri içine alan uçsuz bucaksız büyüklük. Sınırsız ortam, sonsuz büyük kap ya da hazne. Üç boyutlu, yani eni, boyu ve derinliği olan hacim” (Cevizci, 2017: I 302) olarak tanımlamaktadır. Mekân konusunda üç temel yaklaşım öne süren Cevizci; ilk yaklaşımda mekânı, içinde bir şey olup olmadığına bakılmaksızın var olan ve içine şeylerin konulabileceği boşluğu barındıran kap olarak değerlendirmektedir. İkinci yaklaşım olarak şeylerin bulunduğu yerde mekânın varlığından söz edilebilen bağıntısal mekân görüşünden bahsetmektedir. Bu görüşte “mekânın yalnızca birlikte var olan şeyler arasındaki dışsal bir bağıntı olduğunu söyler. Buna göre mekân aralıklarında hiçbir şey olmadığı zaman var olanlar arasındaki şeydir” (Cevizci, 2017) yaklaşımını sunar. Bunun sonucu olarak şeylerin var olmadığı ortamda zamanın ve mekânın var olduğu ileri sürülemez. Üçüncü yaklaşım olarak Cevizci, ilk görüşteki “kap olarak mekân” ile ikinci görüşteki “bağıntısal mekân” yaklaşımlarını birleştiren mekân ile şeylerin birbirlerini tamamladığı “çok yönlü mekân” anlayışını sunmaktadır.

Mekân, boşluk ile bir bütün olarak değerlendirilebilmektedir. Mekânın değerlendirilmesinde karşımıza çıkan nesnelere durumu boşluğu ele alırken de karşımıza çıkmaktadır. “Boşluk nesnelere tanınır hale getirirken nesnelere boşluğu görünür kılar. Böylece boşluk sayesinde dünyayı algılayabiliyoruz” (Kara, 2012:14). Boşluğun tanımlanmasında ve üzerinde durulması noktasında Heidegger, mekânı nesne ile ilişkilendirerek vermektedir. Bu noktada boşluğun kavranmasında güçlüklerin oluşacağı açıktır; çünkü bireyin doğada algılayabileceği boşluğun bulunmadığı sonucuna ulaşılabilir.

Heidegger’in bazı metinlerinde mekân, ‘nesnenin kapladığı yer’, ‘kaplanan boşluk’ olarak geçer. Kaplanan yer ve boşluk meselesi çetrefillidir, çünkü aslında felsefi

anlamda ve fiziksel olarak doğada boşluk yoktur. İçinde hiçbir özdeğin bulunmadığı uzaya boşluk denir, ancak uzay veya hava da bir özdek olduğundan 'boşluk' varsayımı, doğa ile çelişiktir. Bunun mantıksal sonuçları, doğada 'boşluk' bulunamayacağı ve iki 'özdek'in aynı anda aynı yeri kaplayamayacaklarıdır. Bu mantık, resim yüzeyinde biçimin dışında kalan alanların mekân olarak algılanmasını ve bir nesneden eksilen parçanın, diğer bir nesnenin parçası olarak tamamlanmasını getirir (Ülker, 2014:6).

Heidegger üzerinden “boşluk” kavramı, nesne, mekân ve kaplanan boşluk yaklaşımı ile değerlendirilirken, Cevizci tarafından metafizik açıdan özellikle “ilk çağ yunan felsefesinde içinde bir şeyin bulunmadığı mekân; Demokritos ve Epikuros gibi atomcuların ‘varlık’ adını verdikleri, ezeli-ebedi, maddi ve bölünmez atomların içinde hareket ettiklerini var saydıkları boş mekân” (Cevizci, 2017:355) olarak açıklamaktadır. Atomcular maddenin en küçük bölünmez birimi olan atomun hareketlerini ve değişimlerini gerçekleştirmelerini sağlaması nedeniyle boşluğu ilke olarak kabul etmişlerdir. Bunun sonucu olarak boşluğa, varlıkla aynı anlam içerisinde var olmayan şey ya da yokluk adını vermişlerdir. Platon ve Aristoteles tarafından tutarsız bir kavram olarak değerlendirilip reddedilen boşluk ya da boş mekân “her ne türden olursa olsun, hiçbir niteliğe, hiçbir güce ve hiçbir potansiyele sahip değildir. O içinde mutlak olarak içinde hiçbir şeyin bulunmadığı boş mekândır” (Cevizci, 2017:355).

Mekân ve boşluk kavramları; resim ve mimari gibi birçok alanda farklı tanımlarla karşılık bulsalar da anlamsal olarak birbirlerini tamamlamaktadırlar. Bunun yanı sıra mekân ve boşluk kavramlarıyla iç içe değerlendirilen espas (uzam) da, birey, nesnelere ve özdeklerle bütünlük oluşturmaktadır. Espas, mekân kavramı gibi her farklı alan için yeni tanımları beraberinde getirmektedir.

Günlük yaşantımızda espas, nesnelere bize yakın-uzak olma durumlarıyla alakalı olarak nesnelere belli hacimlerini algılamamızı sağlamakta olan bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durumu Neşe Erdok; “Figüratif Resimde Bakış Diyalektiği, Bakış Espas ilişkisi” kitabında “çevremizde algıladığımız nesnelere bize belli bir alana, belli bir hacme, belli bir biçime sahip ve bize nazaran ve birbirlerine göre belli uzaklıkta yer almış olarak gözükürler” (Erdok, 1977:11) olarak açıklamaktadır. Bunun sonucunda Erdok, deneysel olarak üç boyutlu espasın bulunup algılanabileceğini sunarken, iki boyutlu bir yüzeyi espas açısından değerlendirilemeyeceğini vurgular.

Espas (uzam) kavramı Sanatın Temeli kitabında “Dekoratif Uzam” ve “Plastik Uzam” olarak ikiye ayrılmıştır. İki boyutlu düzlem üzerinde büyük oranda

yükseklik, genişliğin olduğu küçük bir oranda ise derinliği kapsadığı “Dekoratif Uzam” uzam kaygısı olmadan resmin düzlüğü ile sınırlı görülen görüntülerin ya da öğelerin çok düz yüzeyler olarak işlenmesinden kaynaklanır. Plastik uzam ise üç boyutlu bir yanılsama vermesi için biçimlenmiş ya da yapılmış olanı ifade etmektedir. “Sığ Uzam” ve “Derin Sonsuz Uzam” olarak ikiye ayrılan plastik uzam, sanatçı çalışmasında derinlik yaratmak isteyip bununla beraber alımlayıcının resimsel uzamı kavrayışını sınırlamaya çalışmasıyla oluşur. Derin ve sonsuz uzam da ise sanat yapıtındaki izleyicinin bakışını resimsel alandan daha uzaklara doğru götürme çabası vardır. Atmosferik perspektifle birlikte sonsuz uzam kavramı Rönesans’ın başından on dokuzuncu yüzyıla kadar batı sanatına egemen olmuştur. Bu dönemde Boticelli, Ruisdael, Rembrandt ve Bierstadt gibi sanatçıların birçoğu görsel gerçeklik uyum içinde olan uzamsal derinlik yanılsamasını geliştirmişlerdir (Ocvirk, 2015: 225-227).

## **2. Mehmet Kavukcu’nun Çalışmalarında Espas-Mekân İlişkisi**

### **2.1. Bir Bireyin Mekânı Algılama Durumu**

Kelime anlamı, “bir şeye dikkati yönelterek o şeyin bilincine varma, idrak” (TDK, 2005:5) olarak tanımlanan “algı” bireyin bulunduğu yeri tanımlayabilmesinde önemli bir nokta olmaktadır. Bireyin belli bir süreç içerisinde bulunduğu mekânı algılayabilmesi bulunduğu konuma göre farklılık göstermektedir. Bununla birlikte insanın bilinçli ve bilinçdışı zihinsel süreci, algılamanın seyrini değiştirmektedir. Bu yaklaşımla uyku ve uyanıklık arasındaki fark algılamadaki durumu özetler niteliktedir.

Uykudan uyanmaya başladığımızda yani; bilinçsiz olma durumundan bilincin açılma anına geçme sırasında bulunduğumuz yeri ve durumu algılama çabamız, gün içerisinde uyku hali dışındaki herhangi bir zamanda çevremizi algılama durumundan çok daha farklı bir yapıya sahiptir.

Bilincin açılması sırasında bulunulan yeri algılama durumu, çevremizde tanıdık nesnelerin bulunup bulunmaması ile ilişkili olarak farklı algılama seviyelerinde olabilmektedir. Bu algı durumu çevremizdeki nesnelere ile ilişkili iken aynı zamanda nesnelerin; bize yakın ya da uzak olmaları, karanlık yada aydınlık bir mekânda bulunması gibi durumlara göre değişebilmektedir. Bu farklılıkları algılamamız boşluğu (espas) kavramakla mümkün olabilmektedir.

Karanlık bir ortamda gözlerimizi açmış olmamız çevreyi algılamamızı azaltırken aynı zamanda boşluğu kavramamızı da oldukça güç bir duruma getirmektedir. Yakınlığı veya uzaklığı ayırt edemememiz ve bunun sonucu olarak boşluğu al-

gılayamama durumunda bizi gerçeğe bağlayan, kısacası bizi boşluktan ayıran tek temasımız, bir zemin üzerinde bulunuyor olma durumumuzdur. Boşluğun buradaki ince çizgisi bilinç ile bilinçdışı arasındaki konumudur. Baudelaire göre, “tüm görünür evren, sadece hayal gücünün olanak ve göreceli bir değer kazandıracağı bir imgeler-işaretler vitrini hale gelir” (Read, 2018:111) İnsanın boşluğu algılama biçimi tamamen zihinsel yetilerinde yatmaktadır.

Zihinsel olarak gözün karanlığa alışması ile birlikte boşluğu algılama durumumuz giderek artmaktadır. Bu durum bireyin bulunduğu yeri daha önceden biliyor veya bilmiyor oluşuna göre farklılıklar gösterecektir. Nesnelere yerlerine ve ortama aşına olduğumuz karanlık bir ortamda gözlerimizi açtığımızda, karanlığa az bir miktarda alışmış gözlerle bulunduğumuz ortamın boşluk (espas) ya da derinlik algısını kavrayabilmemiz olasıdır. Fakat bilinmeyen bir ortamda gözler açıldığında, karanlığa az bir miktarda alışmış gözlerle bakmamız, mekândaki boşluğu algılamamızda farklılıklar oluşturacaktır. Bu durumda yine kurtarıcı olarak zemine temas etme durumumuz, bu mekânı algılamada ve espas algımızdaki farkındalığımızı artırmadaki en önemli bağımız olacaktır. Bu durum göremeyen birinin boşluğu (espas) anlamlandırabilmesi için gösterdiği çaba gibidir. “kör birisi için espas kavramı dokunma duyusu hareket, ses ile ilgili bir kaynaktan gelir” (Erdok, 1977: 11).

Bilinen ya da bilinmeyen bir mekân da nesnelere temas ile oluşan tahmin edebilme duygusu ve zemin ile temasımız olmayan, nesnelere bulunmadığı karanlık bir boşluk içinde gözlerimizi açtığımızda hissedeceğimiz boşluk (espas) algısı aynı olmayıp sonsuz olacaktır. Gözlerimizi açıp açmadığımızı fark edemeyeceğimiz bu karanlık ortamda zihnimiz açısından daha farklı bir algılama durumu ortaya çıkacaktır. Yani hareket etme ihtiyacı hissetmekle birlikte her hareketimizde vücudumuzun herhangi bir yerini bir şeye çarpacakmış hissini uyanması durumudur. Bu durum sınırlı bir mekân içerisinde bulunup bulunmamamız olgusuna da bağlıdır.

Boşlukta herhangi bir nesne ile temasımız bulunmadığı karanlık bir ortamda gözlerimizi açtığımızda, boşluğu (espas) ya da mekânı algılama durumumuz ne olur? Sonsuz bir boşluk (espas) ya da mekân mı? Yoksa bunların aksine, hiç hareket edemeyecek kadar dar bir alandaymış gibi hissetmenin sonucu çok sınırlı bir boşluk algısı mı? Bu durumda zihnimizde espas algısının bir şekilde oluşmuş olması gerekmektedir. Farklı yaklaşımlarla açıklayabileceğimiz bu durumdaki espas algısını üç kısımda değerlendirebiliriz:

1. Sadece görme duyumuz ile algılamaya çalıştığımız espas algısı. Karanlık ortamdaki espasın sonsuz bir boşluk ya da sınırlı bir boşluk olarak algı-



lanması gibi her iki durumda da aynı sonuca ulaşmamızı sağlayacaktır. Yani göz duyusu ile karanlık ortamda algıladığımız espas ister bizi çok yakından tamamen çevreleyen bir ortamda olsun ister olmasın göz ile algılayacağımız espas (boşluk) hissi veya algısı sonsuz olacaktır. Hiçbir şeyin var olduğunu görmediğimiz bu karanlık durumdaki boşluk “her ne türden olursa olsun hiçbir niteliğe, hiçbir güce ve hiçbir potansiyele sahip değildir. O içinde mutlak olarak hiçbir şeyin bulunmadığı, boş mekândır” (Cevizci, 2017:355).

2. Zihin ve göz organı birlikte değerlendirildiğinde espas algısı, zihnimize göre şekillenerek bilme durumu ortaya çıkacaktır. Karanlık ortamdaki hiçbir nesneyi görememe sonucunda; ya çok yakından çepeçevre sarılı olduğunu düşünerek çok sınırlı bir espas içerisinde hissedecek ya da yine sonsuz bir espasın içerisinde olduğunu kabul edecektir.

3. Zihin, göz ve dokunma birlikte değerlendirildiğinde, algılamaya çalıştığımız aynı ortamda, espas algımızdaki değişiklik dokunabilir bir nesne ya da sınır buluncaya kadar farklılık göstererek devam edecektir.

Espası algılama durumu üzerinden belirtilen, (göz organı, zihin-göz organı, zihin-göz organı-dokunma duyusu) üç algılama yaklaşımı; yapay ya da doğal ışıkla aydınlatılmış bir mekândaki (görüyor olma durumumuzla birlikte) boşluğu algılama durumunun, karanlık bir ortamdaki espas algısına göre farklı olması sonucunu ortaya koyacaktır.

Espası algılama noktasında, belirtilen yaklaşımlar çerçevesinde sanatçılar tarafından irdelenmesi ise kaçınılmaz olarak söz konusudur. Bu kapsam çerçevesinde sanatçılar tarafından oluşturulan çalışmalar, nesne, mekân, ve espasın birbirleri ile ilişkisi üzerinden irdelenmektedir. Bu noktada çalışma kapsamında ele alınacak olan Mehmet Kavukcu eser örnekleri, bu üç kavramın bir bütün olarak görülebildiği bir yaklaşım sergilemektedir.

## 2.2. Mehmet Kavukcu'nun Çalışmaları Üzerine Bir Değerlendirme

Gün ışığıyla görebildiğimiz ve etkileşime geçtiğimiz tüm nesnelere bizdeki espas algısını oluşturmada temel kaynak durumundadır. Bu durumda yine bulunduğumuz konum yani mimari bir iç mekânda ya da bunun dışındaki bir yerde olma durumumuza göre espas farklılık göstermektedir. Bu yaklaşım içerisinde ele alınan Mehmet Kavukcu'nun işleri boşluk (espas) kavramının sorgulanması adına etkili bir örnek olarak karşımıza çıkmaktadır.

Mehmet Kavukcu'nun ilk çalışmalarıyla birlikte espasa olan vurgu göze çarpmaktadır. Espas kavramı üzerinden ele alacağımız Kavukcu'nun çalışmalarında tuval yüzeyi içerisinde ele alınan figürün varlığı etrafındaki boşlukla birlikte öne çıkmaktadır. Çalışmalarıyla birlikte yüksek lisans ve doktora tezinde ele aldığı espas konusu, ilk işleri olan tuval yüzeyinde oluşturulmuş üç boyutlu küçük figürlerle birlikte belirginleşerek oluşan boşluğun derinliğine izleyiciyi çekmektedir. Figürleri tuval yüzeyinde siyah ve beyaz zemin üzerine minimal boyutta yapması izleyiciyi düşünsel anlamda boşluğa bırakmaktadır. Bu durumla birlikte figürün, belli bir mekân içerisinde bulunmaması ve boşluk içerisindeki konumu, etkisini daha da artırır. Bu bilinmez bir boşluğun içerisindeki figürler dinamik halleriyle sonsuz boşlukta yüzen bir nesne ile özdeşleşmektedir. Sanatçının figüratif yaklaşımının yanı sıra devam eden çalışmalarında ise uzamsal mekânlarda yer verdiği yerleştirmeleriyle de özellikle tuval dışında gerçek mekânı tercih etmesi, zaman ve izleyicinin hareket durumuyla değişen algı durumu sanatta yeni ifade olanaklarını sorgulatmaktadır.

Kavukcu, tuval çalışmalarında yer alan boşluk içerisinde yüzen figürlerinin ardından Erzurum'da bir iş merkezinde gerçekleştirdiği "Göndermeler" (1997) ve bir muadilini de Ankara'da Kızılay tesisleri inşaatında "Enstalasyon" (1998) (Görsel 1-2) adıyla uyguladığı yerleştirmelerinde olduğu gibi beyaz boşluğun içerisinde yüzen küçük figürlere yer vermektedir. Sonraki çalışmalarında özellikle yerleştirmelerinde açık veya kapalı mekânın espasını gözlemleyebileceğimiz ve sorgulayabileceğimiz çalışmalara yönelmiştir.



Görsel 1. Mehmet Kavukcu, Enstalasyon, 1998 Kızılay Sosyal ve Rant Tesisleri İnşaatı  
Kızılay Ankara (Sanatçının İzniyle)



Görsel 2. Enstalasyon detay, (Sanatçının İzniyle)

Kavukcu, genellikle tarihi mekânların içinde veya dışında geometrik form olan küreleri kullanarak espas-mekân ilişkisi üzerine bir bağ oluşturmaktadır. Seçmiş olduğu mekânların atmosferik yapısını kullanması, dış faktörlerle (rüzgâr, ışık, ses, yağmur, karanlık, aydınlık vs) işin hareket etmesi espasın durumunu, günlük hatta saatlik olarak değiştirmektedir. Mekânlarda yapılan işler espas çeşidi olarak “sınırsız espas” içerisine girmektedir. Bunun yanı sıra sınırsız espas boyutu, sanatçının çalışmalarında kullanılan ışığın yardımıyla beraber daha da derin bir etki bırakmaktadır. Bu bağlamda sanatçı, gerçek mekândaki sınırsız espası gerçek nesnelere birlikte kullanarak çağdaş bir ifade biçimine dönüştürmüştür. Gerçek mekân içerisinde sınırsız boşluğun boyutunu algılanabilir hale getirebilmek için mekân içerisinde konumlandırılmış nesnelere arasındaki espası doğru biçimlendirmek gerekmektedir. Bu yaklaşım içerisinde, sanatçının çalışmalarında yakaladığımız geometrik yapılarla oluşturulmuş nesnelere birbirlerine olan yakınlığı, uzaklığı, alçak veya yüksek oluşu mekân içerisindeki espası daraltmakta veya genişletmektedir. İç mekânlarda konumlandırılan nesnelere, fiziki anlamda durağandırlar. Ancak mekân içerisindeki alımlayıcıların hareketliliği, mekânda sabit olarak konumlandırılmış olan nesnelere arasındaki espas durumunu değiştirerek farklılıklara sebep olmakla birlikte algılamada çeşitlilik sunmaktadır. Dolayısıyla sanatçının çalışmalarında gerçek mekânda konumlandırılmış olan nesnelere, küreler ve mimari yapıyı oluşturan bölmelelerin içerisindeki boşluğu dolduran espas algısı alımlayıcının konumu, bakış açısı ile bir bütün olarak değerlendirilmektedir. Bu durumu yukarıda bahsettiğimiz

Demokritos ve Epikuros gibi ilk çağ felsefecileri içerisinde yer alan atomcuların kabul ettiği boşluk ilkesiyle de bağlantılıdır. Bu bağlantıyı kürelerin çevresi ve boşlukla olan ilişkisi içerisinde değerlendirip yorumlamak mümkündür.

Kavukcu'nun bu kapsam içinde ele alınan, 2000 yılında Erzurum'da tarihi bir mekân olan Çifte Minareli Medrese'de gerçekleştirdiği "Arayış" (Görsel 3-4) isimli çalışmasında, mekânın hem kapalı alanını hem de medresenin ortasında yer alan açık avlusunu kullanmıştır. Mekân içerisinde kullanılan kapalı ve açık alanlar "espas"a olan iki farklı yaklaşımı (sınırlı-sınırsız espas) belirgin bir şekilde ortaya koymaktadır. Bu noktada dış mekânda, sanatçı tarafından kullanılan kürelerle yeni baştan ele alınan espas durumu, kapalı mekândaki sınırlı olan espas algısından farklı bir biçimde açık avluda gökyüzünün sınırsız espası ile bütünleştirilerek vurgulanmış ve alımlayıcıya daha geniş bir espas algısını açıkça hissettirmiştir.



Görsel 3. Mehmet Kavukcu, Arayış, Çifte Minareli Medrese, 2000, Erzurum (Sanatçının İzniyle)



Görsel 4. Arayış Detay, (Sanatçının İzniyle)

Gerçek, tarihsel ve anıtsal bir mekân olmasıyla birlikte güncel sanatın yeni dokunuşlarıyla bütünleşen Çifte Minareli Medrese'deki bu çalışma; "İlk yurt, Arayış, Yeniçağ Cumhuriyet" kapsamında gerçekleştirilen ikinci sergi olarak karşımıza çıkmaktadır. Çalışmanın galeri mekânından uzakta tarihsel bir mekân içerisinde gerçekleştirilmiş olması Kavukcu'nun da "düşlem gücü devreye sokulduğunda, içinde bulunduğumuz zaman ve mekânın dışında, gerçekliğin anıtsal düzlemine çekiliriz"<sup>1</sup> (Kavukcu, 2001) ifadesiyle bir bütünlük kazanması, imgesel anıtsallığın sınırsız espası ile birlikte gerçek mekândaki anıtsallıkla vurgulanan espası alımlayıcının karşısına çıkarmaktadır. Bu yaklaşımla birlikte hem anıtsallığın hem espas sorgulamasının hemde tarihi bir mekânın bir araya getirildiği bütünlük, sanatçı tarafından Çifte Minareli Medresede oluşturulan "Arayış" çalışmasında ortaya konulmuştur.

Enstalasyon, Çifte Minareli Medrese'de 1000 adet beyaz topla oluşturulmuş, medresenin oda ve eyvanlarında tuval, sac ve maket kartonu üzerine minimal yaklaşımli rakursi figürlerin beyaz yüzeyde yer aldığı resimlerle tamamlanmıştır. Tarihsel mekânın yaklaşık 700 yıllık geçmişi, avluya asılan 700 adet topla temsil edilmiş, 300 adet top ise mekânın iç kısmında kullanılmıştır. Bu açıdan etkinliği tarihsel yapının bütün çağrışımlarıyla günümüz anlayışının ürünü olan müdahalenin ortak hareketi olarak ya da tarihsel mekânın günümüz anlayışıyla alımlanması olarak değerlendirmek mümkün(Utku, 2012:64).

<sup>1</sup> <http://minesanat.com/mehmet-kavukcu-sanat-eylemi>

Kar yağışı ile de özdeşleştirilen beyaz kürelerle ön plana çıkan çalışma aynı zamanda uzayın sonsuzluğuyla bütünleşirken

kar yağışı aşağıya inen uzaysal mekân, aynı objelerle adeta insanı yukarı çekmektedir. Kavukcu'nun alan kurgusu tuvale yansıyan rakursi figürlerin beyaz yüzeyde yer almasıyla, yani iç doğanın yüzeye yansmasıyla üç boyutlu gerçek malzemenin mimari mekânla birlikteliğinin sunduğu kompozisyonla yeni bir evren oluşturmaktadır<sup>2</sup> (Kavukcu, 2001).

Dış mekândan iç mekâna geçiş veyahut kopuş ile birlikte sınırlanan espas algısı mekânın mimari yapısının çevreyle ilişkili olması, medrese avlusunun gökyüzü ile bütünleşmesi dışarıda bıraktığımız sonsuz espasla tek bağlantımız olarak karşımıza çıkmaktadır. Bu durum (sonsuz espasın varlığına ulaşabilmek için yukarı doğru bakma zorunluluğu) çalışma ile bir bütün oluşturarak espasın varlığını hem kapalı alan içerisinde hem de dikdörtgen avlunun açık üst kısmıyla bütünleşmesi alımlayıcıyı sınırlı espastan sonsuz espasa ulaşmasını sağlamaktadır.

Gün içerisindeki ışığın etkisi, mekân içerisinde bulunduğumuz konumla birlikte espas algımızı şekillendirmektedir. Beyaz renkle oluşturulan küreler ve mimari yapının düzenli aralıklarla yerleştirilmiş sütunları “mekân içerisindeki espas algımızı” nesnelere ile birlikte değerlendirmemizi gerektireceği için iki boyutlu bir düzlem üzerindeki çalışmalarından farklı olarak algılanacaktır. Yani bu durum düz bir zemin üzerindeki yanlısalı alanda bulunan temsili mekân anlayışını ve espası algılama durumumuzdan daha farklıdır. Yakın veya uzak olarak görüp değerlendirdiğimiz nesne durumundaki küreler arasındaki boşluk, mimari yapıyla birlikte bulunduğumuz ortamdaki espası açıklamada gerekli veriyi sağlamaktadır. Nesnesiz galeri mekânındaki espas algımız, dolu olandan daha fazladır. “Arayış” adlı yerleştirme içerisindeki espas durumu, izleyici ile mimari yapının duvarları arasında oluşan mesafe ile açıklanabilmektedir. Bunun yanı sıra yukarı doğru baktığımızda bize yakın ve uzak birçok kürenin ardından belirginleşen gökyüzü espasın sonsuz halini bize sunmaktadır. Bu durumda mimari mekânın yapısı ve küreler yani etrafımızda bulunan tüm bu nesnelere boşluk içerisinde kendilerinden çok boşluğun (espasın) anlamlandırılması için yerleştirilen birer imge konumundadır.

Bulduğumuz konumda ışığın bulunup bulunmamasına göre espas algımızda farklılıklar oluşmaktadır. “Arayış” adlı çalışma içerisinde bir bireyin gündüz bulunduğu konum ile gece vakti bulunduğu konumu arasındaki farklılıklar espas algısını değiştirmektedir. Yapay ışıklandırmaya ek olarak ay ışığının ve yıldız-

<sup>2</sup> <http://minesanat.com/mehmet-kavukcu-sanat-eylemi>

larının oluşturduğu ışık uzaysal bir bütünlük sağlamaktadır. Kürelerin ve dört bir yanımızı kaplayan karanlığın varlığı espas durumunu değerlendirmemize sebep olmaktadır. Sonsuza uzanan bu espas algısı içerisinde küreler yardımı ile belli bir alanı kapsayan boşluğu kavramamız mümkün olmaktadır. Bu çerçevede içerisinde üzerine bastığımız zeminle birlikte kapalı bir alandan gökyüzüne açılan bir sonsuzluk vurgusuyla, sanatçının arayışının espasla birlikte şekillendiğini vurgulayabiliriz.

Kavukcu, Çifte Minareli Medrese 'de yapmış olduğu çalışmanın bir benzerini de İstanbul'da Ayasofya Cami'nin güneyinde yer alan Yerebatan Sarnıcı'nda gerçekleştirmiştir. Yerebatan Sarnıcı, tarihi ve sanatı içerisinde barındıran önemli bir kültür imgesi ve müzesidir. Kavukcu, "Alan Kurgu" (Görsel 5-6) isimli enstalasyonun yerleştirilmesinde galeri mekânını kullanmayıp yerine tarihi bir mekânı kullanması sanat algısında alımlayıcının farklı deneyim yaşamasına sebep olurken sanat nesnesinin mekânla ilişkisini tarihi bir bağlantıyla sunmuştur. Yerebatan Sarnıcı, tarihi yapısı içerisinde yer alan sanatsal imgeleriyle bir bütün olarak günümüze ulaşmış önemli bir kültürel miras olarak hizmet vermektedir. 2004 yılında Yerebatan Sarnıcı'nda oluşturduğu "Alan Kurgu" isimli işiyle Kavukcu, tarihi yapının günümüze ulaştırdığı kültür kodları ile günümüz dünyasının kültür kodlarını bağdaştırarak kapalı bir mekân içerisindeki yapay ışıklarla bütünleşmiş kürelerin varlığıyla espasın görünürlüğüne vurgu yapmaktadır.



Görsel 5. Mehmet Kavukcu, Alan Kurgu Sergisi, 2004, Yerebatan Sarnıcı, İstanbul  
(Sanatçının İzniyle)



Görsel 6. Alan Kurgu Sergisi, Detay (Sanatçının İzniyle)

Sanatçı, “Arayış” ve “90. Yıl Alan Kurgu” adlı enstalasyonların da mekânı dolduran doğal ışığı daha görünür bir şekilde ön planda iken, “Alan Kurgu” sergisinde mekânın aydınlanmasını sağlayan yapay ışıklardan yararlanmıştı. Bu çalışmada kullanılan yapay ışık, kürelere yol gösterirken mekân içerisindeki boşluğu değerlendirmemiz için de boşluk hissi verir. Yerleştirilen kürelerin varlığı ve boşluk durumu ışığın yardımı sayesinde algılanmaktadır. Işık ortamın ruhunu değiştiren bir araçtır. Örneğin; bu mekânda kullanılan ışık ortama dinginlik katmıştır. Bu dingin atmosferin gizemli vurgusu ile birlikte mekânda kullanılan farklı boyutlardaki küreler loş ışıkla birleşerek yüzen bulutlara benzemektedir. Alımlayıcı ise yanılmalardan dolayı kendisini sonsuz bir mekân içerisinde bulmaktadır. Oluşan bu sonsuz mekân algısında tarihi mekânın yapısal özellikleriyle birlikte yerleştirilen küreler bir bütünlük oluşturmaktadır. Bütünlük durumu, tarihin silinmez izlerini bir kez daha güncellemiştir. Alımlayıcının tarih ile güncel arasındaki hissettiği hissiyat alan kurgu sergisiyle birlikte insanoğlunu her zaman tarihi kültürle bir ilişki içerisinde olduğunu göstermektedir.

Kavukcu'nun çalışmasını tarihi binanın yapımında çalışan insanlarla da ilişkilendirebiliriz. Kavukcunun kullanmış olduğu kürenin rengi, boyutu, sayısı, yerleştirme biçimleri tarihi mekânın yapısıyla ilişkili olarak yerleştirilmiştir. Kavukcu, gerçek tarihi bir mekânda gerçek bir nesne kullanarak bir bütünlük oluşturmuş, elde edilen derinlik algısıyla da alımlayıcıya farklı bir bakış açısı ile bakma fırsatı sunmuştur.



Kavukcu, Yerebatan Sarnıcı ve diğer yaptığı yerleştirme işleri hakkındaki ifadeleri ise şu şekildedir:

Benim aktivitelerim kendi hayat mantığımı ortaya koyuyor. Yani ben iş yapmazsam rahatsız oluyorum. Hayat amacımın içinde doğrudan yer alan bir durum. Eğer doğrudan yer almasa ben başka bir meslekte bunları devam ettiriyor olabilirdim. Tabi, bu sadece Erzurum için yeterli değil ama birkaç boyutlu çalışmalarım oldu. Öne çıkanlardan birisi Yerebatan Sarnıcı İstanbul'da orda Sarnıca yedi bin küreyi yerleştirmiştim. Bir anda algıyı değiştiriyor. Tabi mekân içinde algıyı değiştirmek gibi bir çabam var. Amacım algıyı değiştirirken mekânı bozmak değil, çünkü orası tarihi bir mekân. Ya da TBMM'de, ülkemizin en önemli yapılarından birisi o mekânda da mekânı bozmadan algıyı değiştirmek, mekânla bütünleşen bir algıdan bahsediyorum. Bu dış mekânda da aynı, iç, mekânda da aynı. Dış mekânda da iklim şartlarını kullanıyorum.<sup>3</sup>

Kavukcu'nun bir mekân içerisinde yerleştirilen kürelerle oluşturulmuş çalışmalarından bir üçüncüsü olarak ele alınan TBMM binasındaki "90. Yıl alan kurgu" çalışması, (Görsel 7-8) modern mimari yapısal özelliği ile yukarıda bahsettiğimiz diğer iki tarihi mekân yapısından farklılık göstermektedir. Bulduğumuz çağın mimari özelliklerinin bir getirisi olarak içinde yer aldığımız mekânın etrafını saran görsel dünyada ilginizi çeken objeler çoğunluktadır. Yapay halde bulunan bu küreler, ilginizi uyandırmanın yanı sıra estetik algımızı ve davranışlarımızı şekillendiren objelerdir.



Görsel 7. Mehmet Kavukcu, TBMM 90. Yıl Alan Kurgu, 2010, TBMM Şeref Holü ve Dış Kulisler, Ankara (Sanatçının İzniyle)

<sup>3</sup> Tekin, S. (2016, 25 Ocak), Çalışmazsam Rahatsız Olurum, Pusula haber Bülteni, Erişim Adresi:<https://www.gazetepusula.net/2016/01/25/25620>, erişim tarihi:22.10.2020



Görsel 8. Mehmet Kavukcu, TBMM 90. Yıl Alan Kurgu Detay (Sanatçının İzniyle)

Kavukcu Ankara'da neoklasik bir yapı olan TBMM binasında gerçekleştirdiği "90. Yıl Alan Kurgu" isimli yerleştirmesi, alımlayıcının ilgisini ve estetik algısını etkileme de önemli bir ifade aracı olmakla birlikte, bu çalışma çağdaş ile klasik üslubu temsil etmede önemli bir yer kaplamaktadır. Kavukcu, TBMM Meclis Binası içerisinde TBMM'nin 90. yıl Etkinlikleri için, 9 bin adet kırmızı ve beyaz renklerdeki kürelerle enstalasyon kurgulamıştır. Sanatçı, kürelerin kırmızı ve beyaz renklerden kullanmış olmasını, renklerin birbirleri içerisinde ayrılmaz bir bütün olduğunu ve ulusal milli renkler olan kırmızı ve beyaz renklerin Bayrak ve Cumhuriyet ile olan ilişkisi olduğunu söyler. Yine 9 bin adet kürenin alan kurguda yerleştirilmiş olması da mekân içerisinde kompozisyona uygun olarak yeterli sayı olduğunu ve kürelerin geçmişten günümüze kadar mecliste görev almış olan milletvekillerini temsil ettiğini ifade etmektedir.<sup>4</sup>

TBMM binası kapalı bir mekâna sahip olduğundan dolayı belirli sınırlılıklar içerisinde bulunmaktadır. Bu sınırlı espas yapısı mekânın mimari yapısı gereği pencereler ile genişletilmiş ve mekânın dar anlamdaki espasını daha sınırsız hale getirmiştir. Bu özellik alan kurguda düzenlenen kürelerle mekân arasındaki espası sonsuz boyutta genişletmiştir. Ayrıca, mekânda bulunan objelere daha yakından ilgilenirsek arasındaki boşlukların mesafesini uzaklık yakınlık ilişkisini ve bütünü içerisinde oluşan parçaları görebiliriz. Kapalı mekânda bireyin etrafını saran küreler, meclis binasının zemininde bulunan geometrik yapılar ile denge sağlayarak alımlayıcıda üç boyutlu mekân algısı oluşturmaktadır. Alımlayıcıda bu

<sup>4</sup> Mehmet Kavukcu, (2010.5.Ocak), TBMM'ye 90.yıl Sebebiyle 9 Bin Küre, Haber 7, internet haberi, Erişim Adresi: <https://www.haber7.com/siyaset/haber/468969-tbmmye-90-yil-sebebiyle-9-bin-kure>, erişim tarihi:7.12.2020

alan kurgunun ayrılmaz bir parçasıdır. Nesne, mekân ve alımlayıcı bir bütün olarak hareket eder. Kürelerin birbirlerine olan mesafeleri uzun-kısa ve yakın-uzak olarak ayarlanmıştır. Kürelerin farklı konumlarda yerleştirilmiş olması her birinin kendi içerisinde etrafını saran espasını da özelleştirir. Bu anlamda nesnelere mekân içerisinde birbirlerine ne kadar yakın olursa o kadar espas daralır. Bu çalışmada birbirlerine yakın olan küreler, hem mekân içerisindeki espası azaltmıştır hem de kendi aralarındaki boşluğu doldurmuştur.

## Sonuç

Düşünürler, bilim adamları ve sanatçıların farklı yaklaşımlarıyla gelişen espas kavramı, bireyin çevresini nasıl algıladığı sorusuna cevap olarak ulaşacağımız yanıtın bir parçasını oluşturduğu ortaya çıkmaktadır. Birey her daim merak içerisinde yeni arayışlara yönelirken hareket ettiği boşluğu yok saymamış, bunun üzerine araştırmalarda bulunmuştur. İnsan var olduğundan beri içinde bulunduğu mekânda etrafını saran nesnelere ile sürekli bir iletişim halinde olmuştur ve bulunduğu mekânda bilinçli ya da bilinçsiz olarak sürekli boş olan bir yerleri doldurmaya çalışmıştır. İnsan konumlanmış olduğu ortam içerisinde etrafını saran boşluk mekânlar, nesnelere, mimari yapılar ile beraber çeşitli bölmeler, parçalanmalar, birleştirmeler, sınırlandırmalar ile mekân içerisinde espas alanını daraltmış veya genişletmiştir. Espasın nesne ile olan ilişkisi ve bu ilişki ile bağıntılı olarak ortaya koyduğu düşünceler, farklı zamanlarda felsefi, edebi veya sanatsal gibi yeni anlamsal yaklaşımları ortaya koymuştur. Bu yaklaşımlar espası kavramının ne olduğu bilgisine ulaşma gayesi yanında, üzerine yüklenen yeni anlamları yorumlamada özellikle sanat gibi farklı yorumlama araçlarını kullanmaya itmiştir. Bireyin çevresini algılamaya başlaması ile şekillenen ve değişen kavramlar içerisinde yer alan espas; enstalasyon, resim, heykel, mimari ve kaligrafi gibi birçok alanda yer almıştır. Mehmet Kavukcu'nun çalışmalarında bu bağıntılar ile kavramları enstalasyon içerisinde ilişkilendirildiği görülmüş ve bütün oldukları sonucuna varılmıştır.

Sanatçının enstalasyon çalışmaları, yerleştirdiği nesne ile bağlamın yanına mekânın da çalışmaya dahil olması yeni dil olanaklarını tetikleemektedir. Mekân kimliğinin kullanılması sanat yapıtı olarak bağlamın da kendisiyle bütünleşmesinde önemli bir etkidir. Bu dönüşüm, sanat nesnesine dönüşen mekân, sanat yapıtını saran gerçek bir espas, mimari dil içerisindeki gerçeklik, sanat yapıtı ile birlikte şekillenmiştir. Mehmet Kavukcu'nun üç boyutlu nesnelere ile mekân arasında kurduğu ilişkide iletmek istediği kavram ve düşüncenin önemli olduğu sonucuna varılmıştır. İfade edilecek düşünce mekânla birlikte ilişkilendirilir. Yerebatan Sarnıcı ve Çifte Minareli Medresede olduğu gibi mekân-nesne

fikrin dilidir. Düşünce; mekân, nesne ve şehirle özdeşleştirilir. Birbirlerine yabancı olmazlar. Sanatçı, enstalasyonlarında izleyicinin algılama durumunu anlık şaşkınlığa uğratar veya mimari ve şehirselle yapının atmosferiyle birlikte izleyicinin düşünmesine sebep olur. Sanatçı söylenilmesi gereken söylemi sanat bağlamından koparmadan dile getirmeye çalışır. Mekân içerisinde espas alanını algılama durumu bireyin mekân içerisinde nerede, nasıl konumlandığı veya mekânın içerisinde ya da dışarısında nesnelere olan yakınlık-uzaklık ilişkisi ciddi derecede önemlidir. Bu çalışmalar, alımlayıcının da kendi içinde bulunduğu “mekân”la bütünleşmesi, belli bir mekân içerisinde-dışarısında ya da karanlık-aydınlık ortamın etkisiyle veya yapay-doğal ışık arasındaki farklılıklarla yorumlanıp hissedilen espasın, sanatçı tarafından yorumlanmasını görünür kılmaktadır. Ayrıca birey, espası kendi duyuları aracılığıyla dış dünyayı fiziksel olarak algılamanın yanı sıra zihinsel olarak da espas durumunu tasarlayabilir. Tüm bu yaklaşımların gözlemlenebildiği Kavukcu'nun çalışmaları, bireyi ve çevresini algılama durumunu sorgulatmaya itmektedir.

Bu kapsamda; tarihi mekânların her zaman işlenmiş bir ruhu, ifadesi, geçmişle gelecekle buluşturma mantığı vardır. Sanatçı, geleneğin çağdaş dilini kullanarak mekânın yaşanılmışlığını yerleştirme işleriyle birleştirilerek düşünceyi gün yüzüne çıkarmaktadır. Bu noktada sanatçı, toplumsal değerleri ve kavramları vurgulamaya çalışmaktadır. Mekân, şehir, espas, nesne gibi elemanları kullanarak enstalasyon aracılığıyla düşünceyi alımlayıcıyla buluşturarak hem görsel hem de zihinsel anlamda alımlayıcıyı düşündürmektedir. Bu da, mekân, nesne ve espas arasındaki etkileşimin daha kalıcı bir sanatsal üslupla alımlayıcının zihninde kalıcı olarak yer edinir.

## Kaynakça

- Artut, K. (2013). Sanat Eğitimi Kuramları ve Yöntemleri. Yedinci Basım, Ankara: Anı.
- Cevizci, A. (2017). Büyük Felsefe Sözlüğü. İstanbul: Say.
- Erdok, N. (1977). Figüratif Resimde Bakış Diyalektiği, Bakış Espas ilişkisi. İstanbul: İstanbul Devlet Güzel Sanatlar Akademisi No:70.
- Gülovalı, Ç. (2011). Türkçe Bilim Terimleri Sözlüğü Sosyal Bilimler. Ankara: Tüba.
- Kara, D. (2012). Mehmet Kavukcu 1991-2012 Katalog. İstanbul: Atatürk Üniversitesi.
- Kaçar, Erman. (2019). Öznenin Trajedisi: Aynanın Ötesine Geçmek. Dört Öge. s. 80. Erişim: 15.12.2021. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/dortoge/issue/48449/582750>,
- Ocvirk, O. G. (2015). Sanatın Temelleri Teori ve Uygulama. İzmir: Karakalem Kitabevi
- Read, H.(2018). Sanat ve Toplum. (Çev. Kök E.). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- Tanyeli, U. (2008). Mekân. 2.cilt Eczacıbaşı Sanat Ansiklopedisi, İstanbul, Yem
- TDK, (2005). Türk Dil Kurumu Türkçe Sözlük, Ankara, Türk Dil Kurumu
- Utku, A. (2012). Minimal Provokasyon. İstanbul: Atatürk Üniversitesi Yayını.
- Lefebvre, Henri. (2020). Mekânın Üretimi. (Çev. Ergüden I. ). İstanbul: Sel Yayıncılık.
- Ülker, D. (2014). Mekân Yanılsamasından Resim Yüzeyine Espas. Yüksek Lisans Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Yılmaz, A.Nahide. (2020). Sanat Tarih Estetik-Kesişen Denemeler. Ankara: Ütopya Yayınları.

## İnternet Kaynakları

İnternet: Kavukcu, M. (5.Ocak, 2010), TBMM'ye 90.yıl Sebebiyle 9 Bin Küre. Haber 7 Haber Bülteni, Web: <https://www.haber7.com/siyaset/haber/468969-tbmmye-90-yil-sebebiyle-9-bin-kure> adresinden 7 Aralık 2020'de tarihinde alınmıştır.

İnternet: Tekin, S. (25 Ocak, 2016). Çalışmazsam Rahatsız Olurum. Pusula Haber Bülteni, Web: <https://www.gazetepusula.net/2016/01/25/25620/> adresinden 22 Ekim 2020'de alınmıştır.

İnternet: Kavukcu, M. (10 Ekim, 2001). Sanat Eylemi, Mine Sanat Galerisi. Bahariye, Web: <http://minesanat.com/mehmet-kavukcu-sanat-eylemi/> adresinden 13 Ağustos 2020'de alınmıştır.



# Acemhöyük Sarıkaya Sarayı Kerpiç Koruma Ve Onarımında Nano Kireç Ve Yumurta Akı Kullanımı

Ali Ç. İDİL<sup>1</sup>  
N.Cansen KILIÇÇÖTE<sup>2</sup>

Makale Geliş Tarihi: 14.09.2020  
Yayıma Kabul Tarihi: 24.05.2021

## Özet

Kerpiç, Anadolu'da tarih boyunca kullanılmış bir yapı malzemesidir. Ancak zaman içerisindeki doğa koşullarından etkilenen kerpiç özellikle arkeolojik alanlarda büyük bir koruma sorunu haline dönüşmektedir. M.Ö. 2000 yıllarına tarihlenen Acemhöyük Sarıkaya Sarayı da böylesi bir koruma sorunu ile karşı karşıyadır. Bu araştırmada, kireç/ kil gurubu bileşikleri ve su ilişkisinin yıllar içindeki etkisi sonucu yapıda oluşmuş çatlak ve boşlukları doldurmak için kullanılabilir malzeme önerileri getirilmeye çalışılmaktadır. Yapıdan alınan küçük boyutlardaki örneklerde jeo-kimyasal bileşik, parçacık dağılımı ve yoğunluk analizleri yapılmıştır. Sonrasında kerpiç yapı malzemesinin temel ögesi olan sönmüş kireç, Nano-kireç ve yumurta akı ile hazırlanan karışım üzerinde temel sağlamlaştırma deneyleri yapılmıştır. Sonuçta, Saray duvarlarındaki çatlak ve boşluklarda kullanılmak üzere "Temel onarım çözültisi" ve "imitasyon onarım harç /sıva karışımı" olarak ayrı ayrı onarım reçeteleri hazırlanmıştır. Temel süspansiyon çözültisi duvar yüzeyine uygulanmış ve doğa koşullarına açık bırakılarak beş yıl gözlemlenmiştir. Hazırlanan reçetelerin genel bilgileri özet olarak yazımız içinde de verilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Acemhöyük, NanoKireç, Yumurta Akı, SEM ve XRD Analizleri

## THE USE OF NANO LIME AND EGG WHITES FOR THE CONSERVATION AND RESTORATION OF MUDBRICK AT ACEMHÖYÜK SARIKAYA PALACE

### Abstract

Mudbrick is a construction material that is used in Anatolia throughout the history. However, especially in archaeological sites, mudbrick which is affected by the natural conditions over time becomes a major conservation problem. AcemhöyükSarıkaya Palace which dates 2000 BC also faces such a conservation problem. In this research, it is tried to bring compound suggestions that can be implemented to fill cracks and gaps occurred in palace as a result of the effect of lime/clay group compounds and water interaction over the years. Geochemical compound, particle distribution and density analyzes were held on small sized samples taken from the building. After that basic reinforcement experiments were carried out on the mixture prepared with lime which is the basic element of mudbrick, Nano-lime and egg whites. Finally, two conservation material prescriptions were prepared as "basic conservation solution" and "imitation repair mortar/plaster" for use in cracks and gaps on the mudbrick walls of the palace. The basic suspension solution was implemented to the wall surface and was left open to natural conditions for five years for observation. General information of the prepared prescriptions is also given in this article.

**Keywords:** Acemhöyük, Nano Lime, Egg Whites, SEM and XRD Analysis

<sup>1</sup>Ali Çetin İdil. E-posta: alicedil@hotmail.com.tr. ORCID: 0000-0001-9315-4432

<sup>2</sup> N. Cansen Kılıçöte, Yarı Zamanlı Öğretim Görevlisi, Atılım Üniversitesi Güzel Sanatlar Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, Ankara, E-posta: cansenk@yahoo.com, ORCID: 0000-0002-2577-3101

## GİRİŞ

Toprak İlk çağlardan günümüze gelen seramik endüstrisinin ilksel maddesidir. Ayrıca mimarlık mirası eserlerinin birçoğunda yapı malzemesi olarak kullanılmıştır. Dünyanın tepesi Himalaya Dağlarından (Ahluwalia, Chattapadhyay ve Mandal, 2009:35) GöbiÇölüne (Xudong,2010:351), beş kıta üzerinde arkeolojik alanlarda, şehirlerde sivil yapılarda, surlarda (Zhao, Li, Han, Sun ve Wang, 2007:28) toprak esaslı siva, tuğla, kerpiç kullanıldığını görmekteyiz. Bugün Dünya nüfusunun % 30-40'ının kerpiç malzeme ile yapılmış yapılarda yaşadığı bilinmektedir (Öztürk,1992:65).

Toprak esaslı sanat eserleri, duvar resimleri ve taş eserlerin koruma ve onarımında çok yönlü araştırmalar yapılmaktadır. Avrupa'da oluşturulan EU-Stoncare araştırma grupları taş ve duvar resimleri onarımında kullanılan sentetik maddeler yerine doğal malzemelerin kullanılması üzerinde çalışmaları sürdürmekte ve sonuçlarını tüm Avrupa Birliği Ülkeleri ile paylaşmaktadır. Bununla birlikte kerpiç yapı malzemesinin koruma ve onarımı için bireysel, grup ve enstitülerin desteklediği çalışmalar bulunmaktadır. Yezd'de (İran) ICCROM ve UNESCO katılımı ile düzenlenen 1972 yılındaki ilk konferansa ancak 30 kişi katılmıştır. 2008 yılında Barmako'da (Mali) yapılan 10. konferansa ise 400 kişi katılmıştır (Houben,2011:1-4). Getty Koruma Enstitüsü ve New Mexico-Devlet Anıtlar Müzesi işbirliği içerisinde 1989-1995 yılları arasında Selden Kalesi'nin kerpiç koruma ve onarım araştırma projesi yürütülmüştür. Samara'da toprak esaslı mimarlık eserlerinin korunması ve onarımı üzerine araştırmalar yapılmıştır (Rainer ve Rivera,2004:5-12). 1983 yılında ICCROM, UNDP/ UNESCO bölgesel iş birliği ile Lima'da (Peru) uluslararası kerpiç koruma sempozyumu ve çalışma grubu oluşturulmuştur (Erder, 1983:7-8).

## NANO-KİREÇ VE KİREÇ

Benli nanoteknolojinin“en az bir boyutunda metrenin milyonda birine inebilen maddenin incelendiğiveya işlendiği bir bilim dalı” olduğunu yazmaktadır (Benli, 2008:143). Bilim insanları, nanodeğerinin  $\text{mgr/l} = \text{ppm}$  değerinden  $10^{-3}$  daha küçük olduğunu açıklamaktadır.

1960 yılından itibaren koruma uzmanlarının çalışmalarında nano-kireç kullanmaları konuya yeni bir bakış açısı getirmiştir. 2010-2013 yıllarında yürütülen araştırmalar kireç taşı ve kireç esaslı sıvaların onarımında kireç suyunun fiziksel ve kimyasal olarak uyum sağladığını göstermiştir.D'Armada,Hirst kalsiyum hidroksitin fiziksel ve kimyasal özellikleri üzerinde çalışmış ve lapa kireç



ile nano-kireç arasındaki parçacık büyüklüklerini karşılaştırarak nano-kirecin kullanılmasındaki kolaylıkları açıklamıştır. Taş ve sıva onarımı için lapa kireç kullanılması halinde yüzeyde kuruma, nem, tuz ve kristalleşme gibi sorunlar oluşmaktadır (D'Armada ve Hirst, 2012:63-64).

Kireç üzerinde ilk bilimsel tanım Marcus Vitruvius Pollio tarafından yapılmıştır. M.Ö. 1. yüzyılda yaşadığı bilinen Vitruvius'un sıva için kirecin nasıl söndürüleceği ve kullanılacağı hakkındaki bilimsel anlatımları günümüze kadar gelmiştir (Vitruvius, 1990:144-146).

Kireç taşı ( $\text{CaCO}_3$ ) 1000 °C de yakılınca kalsiyum oksite ( $\text{CaO}$ ) dönüşmekte ve kalsiyum oksit ( $\text{CaO}$ ) suda eritilerek en az 6 ay bekletilmektedir. Lapa haline gelen kısım sönmüş kireç olarak bilinmekte ve su ile karıştırıldığında sulu kireç oluşmaktadır.

Kireç taşı ( $\text{CaCO}_3$ ) ----->  $\text{CaO} + \text{CO}_2$  Sönmemiş kireç) + Karbon dioksit

Kireç ( $\text{CaO}$ ) + Su ( $\text{H}_2\text{O}$ ) ----->  $\text{Ca}(\text{OH})_2$  Sönmüş kireç

Sönmüş kireç  $\text{Ca}(\text{OH})_2 + \text{CO}_2$  ----->  $\text{CaCO}_3$  Kalsiyum Karbonat

Sönmüş kireç kesme/moloz taş duvarlarda, harç ve sıvalarda, duvar resimleri ve mozaik onarımlarında kullanılmaktadır. Havadaki karbondioksit ( $\text{CO}_2$ ) ile zaman içinde tekrar kalsiyum karbonat ( $\text{CaCO}_3$ ) oluşmaktadır.

1960-70 yıllarında İtalya'da uzmanlar duvar resimleri üzerinde yaptıkları onarımlarda kazein ile sulu kireç karışımı kullanmıştır (Mora, Mora ve Philippot, 1984: App.1,2).

1984 yılında İtalya'da Santa Maria Assunta Kilisesi mozaiklerinin onarımında bir akrilik reçine olan Primal AC-33 malzemesi ile sulu kireç karışımı kullanmıştır (İdil, 1984:1).

Londra'da Wells koruma grubu kalker kabartmaların onarımında kireç kullanmışlardır. Sönmüş kireç suyu içindeki parçacıkların lapa kireç parçacıklarına göre daha başarılı sonuç verdiğini saptamışlardır (Pesce, Morgan, Odgers, Henry, Allen ve Ball, 2013:214). Frogberg Avrupa 7. Çerçeve Programı kapsamında trakit olan Roma tütünün onarımında nano-kireç kullanıldığını yazmaktadır (Frohberg, 2016:22).

Goffer Ortadoğu'da toprak malzemenin bitüm ile karıştırıldığını yazmaktadır. Kullanılan toprağın fazla oranda kil bileşikleri içermediği ve yaşam yerlerine yakın yörelerden temin edildiği bilinmektedir (Goffer, 2007:145-146).

## TÜRKİYE'DE KERPİÇ HARÇ/ SIVA KULLANILMASI

Anadolu'da eski çağlardan beri toprak malzeme kullanıldığını arkeolojik belgeler göstermektedir. Kerpicing toprak, kireç, saman veya uzun bitkisel elyaf ile karıştırıp güneşte kurutulurak yapıldığını günümüze gelen sözlü ve yazılı belgelerden öğrenmekteyiz. Ahşap hatıl üzerine sırası ile hasır kil+kireç toprak, saman karışımı yayılarak konutların tavanı yapılmaktadır. Yöresel adı 'dam' olan bu çatıların üzerinde bulunan taş silindir, yağmur sonrası kabaran yumuşamış alanlar üzerinde gezdirilerek su dışarı atılır. Alanya Kalesi Orta Mahalle'de, Eskişehir'deki Nasrettin Hoca Köyü evlerinde ve Anadolu'nun pek çok yöresinde bu kullanım görülmektedir.

1974 yılında başlatılan ICCROM ve Kültür Bakanlığı ortak girişimi ile Kapadokya Kaya Kiliseleri duvar resimleri onarım çalışmaları sırasında Tokalı Kilisenin doğaya açık üst örtüsünde fırça ile yapılan procem çözeltisi uygulaması başarılı olmuştur (İdil, 1995:141).

1978 yılında Nevşehir Orta Hisar Araştırma Değerlendirme Koruma Projesi kapsamında mimarlık, turizm ve jeomorfolojik doku incelemiştir (Akçura,1975:5). 1980 yılında ICOM, ICOMOS ve ODTÜ iş birliği ile uluslararası kerpiç sempozyumu düzenlenmiştir (Üstüncök ve Madran, 1980: 1-290).

2016 yılında İstanbul'da Kerpiç 16 konferansında dayanıklılık, deprem sismik müdahale, güçlendirme konuları tartışılmış, katılımcılar Diyarbakır Surları, Yezd (İran) şehirdeki yapılarda kerpiç malzeme araştırmalarını sunmuşlardır (Işık,2016:72-78).

Bilim insanları, su ile toprağı oluşturan bileşiklerin fiziko-kimyasal reaksiyonlarını Wander-Walls yasaları ile açıklamaktadır (Toracca, 1982:3). Ayrıca kil teknolojisi bu bileşiklerin tane dağılımı üzerinde çalışmalar yapmaktadır (Kuşçu,Cengiz veŞener,2007:1-725).

## ACEMHÖYÜK KAZISI VE SARIKAYA SARAYI

Acemhöyük Anadolu'nun Kapadokya bölgesinde Aksaray ilinin Yeşilova kasabası sınırları içindedir. Tuz Gölü, Melendiz Çayı ve İhlara Kanyonu'na yakın olan Acemhöyük Koloni Çağı'nın yaşam belgelerini taşımaktadır.

Acemhöyük kazılarına 1962 yılında, Kültür ve Turizm Bakanlığı Eski Eserler ve Müzeler Genel Müdürlüğü ile Ankara Üniversitesi adına, Prof. Dr. Nimet Öz-

güç başkanlığında bir ekiple başlanmıştır (Özgüç, 1968:3).Kazılar, 1989-2019 yılları arasında da Prof. Dr. Aliye Öztan başkanlığında yürütülmüştür (Öztan, 1991:247).

Kazı alanı“Höyük” ve “Aşağı Şehir” olmak üzere iki bölümden oluşmaktadır. Yerleşimin Höyük bölümünün boyutları kuzey-güney yönünde 650 m, doğu-batı yönünde 700 m’dir. Aşağı Şehir bölümü ise Höyüğün kuzey ve doğu tarafında, Yeşilova kasabası yapılarının altındadır. Yapılan sondaj çalışmaları Aşağı Şehir alanının Höyükten daha büyük olduğunu göstermektedir. Höyük deniz seviyesinden 970 m yüksektir. Orta kısmı düz, yan kısımları dört ayrı yükseltiden oluşur.Anıtsal nitelikli yapılar bu yükseltelerde yer almaktadır.

Bugüne kadar Höyük bölümünde 12 tabaka gözlenmiştir. Eski Tunç Çağı II (ETÇ II)’ye tarihlenen XII. ve XI. yapı katları AcemHöyük’ün yerleşim yeri olarak seçilmesine yönelik en eski verileri taşımaktadır. Prof. Dr. Nimet Özgüç başkanlığındaki kazılarda Asur Ticaret Kolonileri Çağı’nda kentte inşa edilmiş anıtsal yapılardan Sarıkaya Sarayı ve Hatipler Sarayı açığa çıkartılmıştır. Prof. Dr. Aliye Öztan başkanlığı döneminde yapılan kazılarda da yine aynı döneme tarihlenen Hizmet Binası açığa çıkartılmıştır. Sarıkaya Sarayı Höyüğün en yüksek yeri olan güney kesiminde yer almaktadır. Sarıkaya Sarayı’nın kuzeybatı yönündeki yükseltide Hatipler Sarayı yer almaktadır.Hizmet Binası ise Sarıkaya Sarayı’nın kuzeyindeki yükseltidedir. Sarıkaya Sarayı, 6 tabaka olarak saptanan Koloni Çağı’nın IV. tabakasinda bulunmaktadır Yapı arkeolojik buluntularla da uygunluk gösteren M.Ö. 2000 yılları başına tarihlenmektedir (Görsel I) (Öztan veArbuckle, 2013:279).



Görsel I. Acem Höyük Anıtsal Yapılar(Kaynak: Kazı Arşivi)

1965-66 yılı çalışmalarında açığa çıkarılmış Sarıkaya Sarayı MA-VA/41-48 plan karelerinde yer almaktadır. Bugüne kadar sarayın kuzey-güney yönünde 59 m doğu-batı yönünde 61 metrelik bölümü açığa çıkartılmıştır. Günümüze ulaşabilen 3095 m<sup>2</sup> oturma alanı sarayın kuzey ve güneyinde yer alan bölümleri ile batı duvarları geç dönem müdahaleleriyle zarar görmüştür. İzlerine ulaşılmış olan revaklı avlusu ile birlikte düşünüldüğünde dikdörtgen planlı yapının toplam oturma alanı 5467 m<sup>2</sup>'ye ulaşmaktadır (Özgüç, 1977:357).Yapım teknikleri, malzeme kullanımı ve yapıda saptanan izlere göre, özgününde iki katlı olduğu anlaşılmaktadır. Plan ve kesit ölçümlerinde duvar yükseklikleri bazı mekânlarda 3,80 m ye ulaşmaktadır(Özgüç, 1968:9).

Sarıkaya Sarayı'nın yapımında taş, kerpiç ve ahşap kullanılmıştır. Temel görevi gören alt bölümde, genişliği 3,30-4,00 m arasında değişen, ortalama 50 cm yükseklikte, yüzeyleri düzeltilmiş tek sıra taş döşenmiş ve üzerinde duvar genişliğinde ahşap hatıllar dizilmiştir (Özgüç, 2015:7). Bu sistem ortalama 1,5 m kalınlığındaki yapı duvarların altının sağlam olmasını sağlamıştır. Yapının duvarlarının ana malzemesi farklı boyutlardaki kerpiçtir. Bu boyutlar 30-40x25-36x10-14 cm aralığında değişmektedir. Ancak duvarda yalnızca kerpiç bloklar kullanılmamış, kerpiçler ahşap bir kaset sisteminin içine doldurularak duvar örülmüştür (Görsel 2). Kaset sistem için alt bölümdeki ahşap hatıllara dik olarak ve 90 cm aralıkla ahşap dikmeler yerleştirilmiştir. Böylece ahşap iskelet oluşturularak kerpiç duvarın yekpareliği nedeni ile oluşabilecek statik sorunlar engellenmiştir. Düşeyde ise alt bölümden yaklaşık 2m yükseklikte ahşap hatıl kullanılmıştır. Birbiri üzerine bindirilerek çakılan bu hatıllar aynı zamanda tavan ve üst kat döşemesinin kirişlerinin bağlandığı elemanlar olarak kullanılmıştır.



Görsel 2. Ahşap Kaset Sistem ve Kerpiç Blokları

Acemhöyük'te M.Ö. 18. yy. da yaşanan büyük yangında saray duvarlarının ahşap elemanların yanması ile oluşan yüksek sıcaklık kerpicingin kimyasal yapısını değiştirmiş, yer yer erimiş ve yarı pişmiş tuğla bloklar oluşmuştur.

## **SARIKAYA SARAYI'NIN FİZİKİ DURUMU**

Sarıkaya Sarayı M.Ö. 2000 yıllarında aktif kullanılmış sonra terk edilmiş, 1968-70 kazı mevsimlerinde ortaya çıkarılmıştır. Rüzgâr, kar suyu, yağmur gibi doğa etkenlerine açık olarak günümüze kadar gelmiştir.

Kullanıldığı yıllarda yangın geçiren ve yüzyıllarca doğa koşullarına açık olan yapının özgün durumunu korumak amacıyla kazı mevsimi içinde bozulan bölümlerde basit onarımlar yapılmaktadır. Yanmış ahşap hatıl ve dikmelerin oluşturacağı statik hareketleri önlemek için boşluklar geçici olarak cüruf ile doldurularak sağlamlaştırma yapılmıştır.

1988 ve 1989 yıllarında önceki yıllarda yıkılmış bölümlerde ve alt kısmı boşalmış, yıkılmak üzere olan bölümlerde tamamlama yapılmıştır. Bu tamamlamalarda dağılmış özgün malzeme kullanılmış, yetişmediği yerler için benzer boyutta yeni kerpiç üretilerek duvar örülmüştür (Öztaş, 1991:247-248).

Duvarlar, kazı mevsimi dışında önleyici koruma yaklaşımıyla jeotekstil malzeme ile örtülerek korunmaktadır. Yangın sırasında ahşap elemanların yok olması ile oluşan hatıl boşlukları yapının statik dengesini bozmuş, yer çekimine karşı direnemeyen kütlelerin ayrışması gerçekleşmiştir. Ayrıca tüm duvarlarda yer yer kerpiç malzemenin kaybindan oluşmuş boşluklar bulunmaktadır.

Kerpiç bloklarda gözlenen farklı ölçüler incelenmiş, imalat ile kullanım yeri arasında ilişki olmadığı saptanmıştır (Özgüç, 2015:7).

## **ANALİZLER**

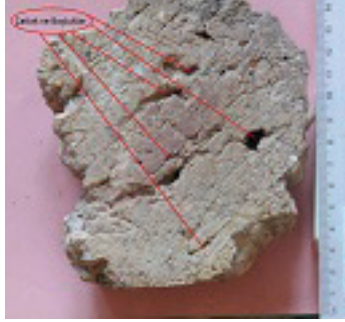
Toprağın kimyasal bileşikleri, tane büyüklüğü, kerpiç yüzeyinde görülen çatlak ve oyukların hacim hesaplamaları, TS EN ISO/IEC 17025'e göre akreditasyonu olan TPAO Merkez Araştırma Laboratuvarı'nda yapılmıştır. Analizlerde geçen tanımlarda dil birliğini sağlamak amacıyla farklı disiplinlerde kullanılan bazı kelimeler tanımlanmıştır. (Görsel 3)

**Oyuklar:** Kerpiç blokların yüzeyinde görülen irili ufaklı çukurlardır.

**Gözenek:** Kerpiç blokların iç kısımlarında oluşmuş yüzeydeki oyuklar ile bağlantılı veya bağlantısız dar/geniş çatlaklar/ boşluklardır.

**Büyük boşluklar:** Duvarların üst veya ortalarından blok ayrılmalarıdır.

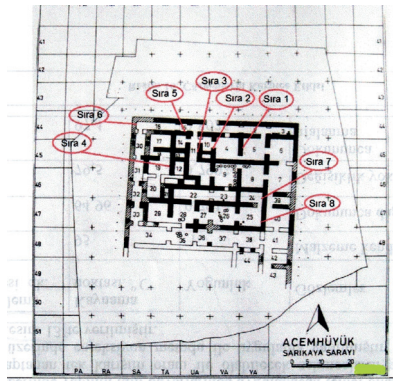
**Çukurlar:** Blok ayrılmaların ilk aşamasıdır. Yağmur ve rüzgârın etkisi ile yüzeyde ufalanarak çukur oluşmasıdır.



Görsel 3. Kerpiç Bloklardaki Çatlak ve Boşluklar

## ÖRNEKLERİN ALINMASI/ HAZIRLANMASI

Saray duvarlarının tümünden örnek alınması olanağı yoktur. Çalışılacak kerpiç örnekler yapıya zarar vermeden ardışık alanlardan alınarak plan üzerinde işaretlenmiştir (Görsel 4). Yapıdan 32-40 X 26-36 X 10-14 boyutları arasında değişen kerpiç bloklar alınarak bunlardan analiz ve deneyler için çalışma şartlarına uygun parçalar hazırlanmıştır.



Görsel 4. Örnek Alınan Yerler (Plan Kaynak: Kazı Arşivi)

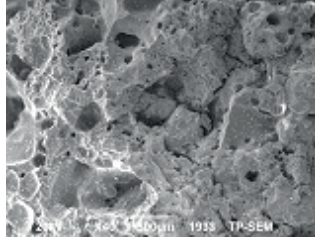
Standart sapma deneyi yapılmış terazi, hız kontrolü olan karıştırıcı ve diğer gerekli araçların hazırlandığı kazı evindeki mekânda temel onarım çözeltisi araştırmaları yapılmıştır.

## TARAMALI ELEKTRON MİKROSKOP (SEM)

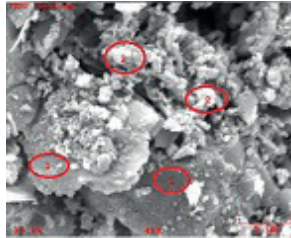
**Örnek hazırlama:** SEM/EDS analizleri için, örneklerden seçilmiş küçük parçalar numune taşıyıcısı üzerine yerleştirilerek etüvde 600 °C'de, 2 saat süreyle kurutulmuştur. Kurutulan örnekler EMS-550X kaplama cihazı ile 200 Å kalınlığında altın kaplanmıştır.

**Sistem/Çalışma:** JEOL JSM-6490LV SEM ve IXRF-EDS-2004 SEM hızlandırıcı gerilim: 15 kVSEM demet akımı: 1µA EDS analiz programı: SQEDS düzeltme programı: ZAF

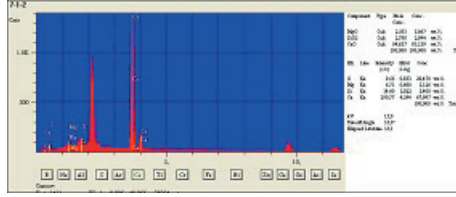
İncelemelerde örneklerin genel yapısı içinde gözenekler görülmüştür (Görsel 5). İğnemsî yapıdaki paleo-organik lifler ve uyumsuz kristallerin yanında karbon kalıntıları tespit edilmiştir (Görsel 6, 7, 8). İç ve dış kısımlarda kılcal çatlaklar, morfolojik içyapılarını oluşturan minerallerin kristal formları ojit element bileşimleri ile homojen olmayan bağlayıcıların izleri olan fosilleşmiş odunsu lifler gözlenmiştir (Görsel 9).



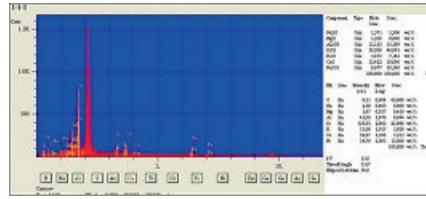
Görsel 5. 5 No.lu Örnek, Kerpiç Matris İçerisindeki Gözenekli Doku



Görsel6. 1 No.lu Örnek Üzerlerinde Kristal Büyüme Bulunan, İğnemsî Yapıdaki Paleo-Organik Lifler



Görsel 7. 1 No.lu Örnek Üzerlerinde "1" İle Gösterilen Nokta Ojit Kristali



Görsel 8. 1 No.lu Örnek Üzerlerinde "2" İle Gösterilen Nokta Ojit Kristali



Görsel 9. 4 No.lu Örnek Üzerlerinde Kristal Fosil Odunsulifler

## X-IŞINIMI DİFRAKTOMETRESİ (XRD)

Çalışma: Jeneratör, Rigaku D/Max-2200 Ultima+/PC -Tüp: Cu Gerilim: 40 Kv

Akım 20 mA Dalga Boyu: (CuK $\alpha_1$ ) 1.54059 Angström

Tarama hızı: 1 %/dk uluslararası difraksiyon veri merkezinde bulunan inorganik kristal yapısı yazılımının referans şiddet oranları dikkate alınmıştır.

Örneklerde saptanan minerallerin, cins ve bağıl bolluk oranları belirlenmiştir. Cihazın algılama sınırları içerisinde, tüm kaya minerallerin, (k=2 için) 0.01 genişletilmiş belirsizlik oranı (%I) olarak saptanmıştır.

İlk sekiz örnekte toplam kil cinsi olarak illite kil bileşiği saptanmıştır. Dokuzuncu örnek savunma amaçlı hazırlanmış sapan taşı kuru topraktır. Bu malzeme



yangının etkisi dışında kaldığı için smektit, illite ve kaolinit toplam kil miktarları ölçülmüştür (Görsel 10).

Örnek Sıra No	Tüm Kaya Mineral Bileşimi (% wt)						Kil Mineral Bileşimi (wt)			
	Kuvars	Feldispat	Kalsit	Pirit	Öjit	Toplam Kil	Smektit	İllit	Klorit	Kaolinit
1	16	33	6	8	26	11	0	11	0	0
2	16	53	2	0	24	5	0	5	0	0
3	5	63	2	2	19	9	0	9	0	0
4	10	20	0	0	16	4	0	4	0	0
5	34	51	1	1	15	8	0	8	0	0
6	12	39	0	0	44	5	0	5	0	0
7	10	62	0	0	25	3	0	3	0	0
8	8	65	0	0	25	2	0	2	0	0
9	19	39	16	0	0	26	13	7	0	6

Görsel 10. XRD-Tüm kaya ve Kil Analiz Sonuçları

## SU EMME TAYİNİ

Örnekler açık havada ve 22°C su içinde bekletilerek aralıklı olarak tartılmıştır. Değişmeyen tartı değeri emilen su miktarını vermektedir. Sağlamaştırma yapıldıktan sonra örnekler aynı koşullarda su içinde bekletilerek emilen su oranı saptanmıştır. Sağlamaştırma öncesi ve sonrası değerler Görsel 11'de verilmiştir.

Örnek Sıra No	Sağlamaştırma öncesi emilen su % gr/kütle			Sağlamaştırma sonrası Emilen su % gr/Kütle		
	5 dk	10 dk	30dk	5 dk	10 dk	180 dk
1	15,30	28,75	Dağıldı	0	8,69	11
6	20,22	Yüzeyde ufanma	Dağıldı	0,	9,04	14
7	7,66	25,12	Dağıldı	0	10,09	12

Görsel 11. Su Emme Oranları

## TANE DAĞILIMI

Ağırlığı bilinen örnekler normal şartlarda su içinde 30 dakika bekletilmiştir. Kerpiç örnekler dağılarak tane büyüklüğüne göre dibe çöktükten sonra çökelti süzülerek ayrılmış ve 105 °C de dört saat kurutulmuştur. Hava kurusu ortamına gelmesi için 8 saat açık havada bekletilmiş ve ASTM standardına uygun kare

gözlü eleklerden elenerek tane dağılımı saptanmıştır (Görsel 12).

Örnek Sıra No	1 mm <	500 mm <	250 mm <	125 <	63 <	Elek altı
6	0	0	18,36	27,55	34,12	20,23
7	0	0	26,70	32,81	30,32	10,21

Görsel 12. Kare Gözlü Eleklerden Elenmiş Kerpiç Örneklerin Dağılımı (% gr/ kütle)

## BOŞLUK TAYİNİ

Kerpiç örnekler hassas terazide tartılıp, vakum-basınç ortamı sağlanan desikatör içine yerleştirilmiştir. Desikatörün havası alındıktan sonra hacmi belirlenmiş, civa 1000 psig2/gram basınç ile desikatöre aktarılmıştır. Bir süre bekletilerek fazla civa geri alınmış ve örnekler tekrar tartılmıştır. Açık/kapalı gözenekler ve tane yoğunluğu hesap edilmiştir (Görsel 13).

Örnek Sıra No	Gözeneklik (% hacim)	Tane Yoğunluk (g/cc)
1	46.6	2.49
6	30.9	2.63
7	38.5	2.53

Görsel 13. Gözeneklik ve Tane Yoğunlukları

## UYGULAMA

Kerpiç örnekler su metil, etil, n-propil alkoller alkolçözgenler içinde bekletilmiştir. Zaman içinde dağılma, uflanma, yoğunlaşma özellikleri incelenmiştir (Görsel 14). Uygulamada püskürtme ve fırça sonucu yüzeyde badana katmanı oluştuğu (Görsel 15), çözeltilerin emilmediği görülmüştür.

Küçük kerpiç örnekler üzerinde yapının tüm duvarlarında uygulanacak temel onarım çözeltilisinin olası karışım oranları denenmiştir. Saptanan tek karışım oranı ile olabilecek sakıncaların gözlemlenebilmesi için daha büyük kerpiç örnekler üzerinde enjeksiyon metodu ile uygulama yapılmıştır (Görsel 16). Sağlama sonrası su emme oranı Görsel 11'de verilmiştir.

Kullanılan Çözgen	Bekleme süresi dk.	Kaynama noktası, ° C	Yoğunluk	Gözlemler
Su	30	95	1	Malzeme kendiliğinden dağıldı
Metil alkol	50	64,96	0,7914	Dokununca dağıldı
Etil alkol	120	79,5	0,7993	Değişiklik yok
n-Propil alkol	50	97,4	0,8035	Dokununca yüzeyde tozuma ve ufalanma

Görsel 14. Çözgenlerin Kerpice Etkisi



Görsel 15. Fırça ile Uygulama İç Kısma Giremeyen Kerpiç Badana



Görsel 16. Kerpiç Örnek Üzerinde İnce Çatlak ve Gözeneklerin Sağlamaştırılması

## ONARIM ÇÖZELTİSİNİN HAZIRLANMASI

Ayrı ortam ve konsantrasyonlarda iki farklı çözelti hazırlanmış ve birleştirilerek ‘temel onarım çözeltisi’ elde edilmiştir.

**Birinci Çözelti:** 5 gr Ca(OH)<sub>2</sub> sönmüşkiireç 250 ml su içinde 15 dakika kuvvetli bir şekilde karıştırılmıştır.

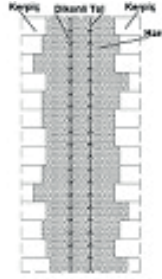
**İkinci Çözelti:** 1 adet yumurta akı 50 ml su içinde 30 dakika süre ile kuvvetli bir şekilde karıştırılmıştır.

2 lt'lik kap içine konan ikinci çözeltiye 500 ml etil alkol (% 98 ) ve 1 gr nano-kireç ilave edilerek homojen dağılım olacak şekilde 4 saat kuvvetli bir şekilde karıştırılmıştır. Üzerine birinci çözeltiden 50 ml ilave edilerek iki saat karıştırılmış ve % 98 saflıkta etil alkol ile 2lt'yetamamlanarak tekrar 15 dakika hızlı karıştırılmıştır. Bu çözelti yapılacak işin miktarına göre günlük hazırlanarak karbon dioksit (CO<sub>2</sub>) etkisi önlenmiştir.

Temel onarım çözeltisinde kullanılan nano kireç ve yumurta akı önerilen konsantrasyondan daha düşük kullanıldığında yüzeyde beyazlaşma (Görsel 15) oluşmaktadır. Çözeltilerin önerilenden daha seyreltik kullanılması halinde ise temel onarım çözeltisi kerpiç çatlakları içinde uzak yerlere akarak çalışmayı zorlaştırmaktadır. En uygun temel onarım çözeltisi duvar yüzeyindeki çatlak ve boşluklar dikkate alınarak yapılmalıdır. Bu nedenle uygulama sırasında duvar yüzeylerinde bozunma paftası yapılacaktır.

## İMİTASYON ONARIM HARÇ/SIVA KARIŞIMI ÖNERİSİ

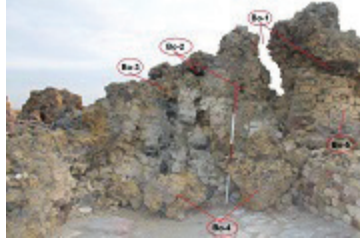
Onarım yapılması gereken alanlar için kerpiç veya bu özellikteki toprak elenerek uygun oranda temel onarım çözeltisi ile karıştırılıp harç /siva haline getirilerek kullanılabilir (Görsel 17).



Görsel 17. Yatay ve Düşey Büyük Boşluklar İçin Uygulama Önerisi

## KAZI ALANINDAKİ ÇALIŞMALAR

Sarayın 12 no'lu mekânında doğadan kaynaklanan bozulmalar (Görsel 18) ve tanımları (Görsel 19,20) örnek verilmiştir. Uygulamada yapılacak çalışmalar için aynı mekanın enjeksiyon delikleri ve yüzey tamiri yapılan alanlar beş yıl süre ile takip edilmiştir.



Görsel 18. Kerpiç Duvar Yüzeylerinde Saptanan Bozulmalar

Bozulma tipi	Bozulmanın kısa tanımı	Ayrıntılı tanım
Bo-1	Yatay ve Düşey Büyük Boşluklar	0,5 dm <sup>3</sup> < küçük Boşluklar açılmış alanlar
Bo-2	Yatay ve Düşey Küçük Boşluklar	0,5 dm <sup>3</sup> > küçük Boşluklar açılmış /ayrılmış alanlar
Bo-3	Yangın ile kerpiç yapısında değişim	Sinterleşmiş bloklar yerinde korunacak
Bo-4	Üst Kotlardan Yere Düşmüş Kütleler	Küteller projelendirilerek ayırdıkları alanlarda izleri bulunacak, bütünlüştürmek amacıyla kullanılacaktır.
Bo-5	Yüzeydeki Çatlak ve Oyuklar	kerpiç Blok/ tuğlaların iç kısımlarındaki boşluk ve çatlakları enjeksiyon ile sağlamlaştırma

Görsel 19. Kerpiç Duvar Yüzeylerinde Saptanan Bozulma Tanımları

Müdahaleler		Kullanılacak agreganın karışım oranı % Hacim							Agrega + Bağlayıcı cinsi/oranı	
Bozulma Tipi	Uygulama	2<	1<	0,5 <	0,25<	0,125 <	0,030	Alınacak oran %		
Bo-1	Hid. Kireç + agrega harç (imitasyon paslanmaz çelik tel donatılı)	30	15	10	20	5	0	10	Hidrolik kireç/5	
Bo-2	Hidrolik kireç+agrega (harç)	Müdahale edilecek alanların büyüklüğüne göre kerpiç ilave edilecek								
Bo-3	Yangın ile kerpiç yapısında değişim/ sinterleşme (Resim 24)	Müdahale getirilmeyecek								
Bo-4	Nano kireç+agrega enjeksiyonu (Yerinde koruma)	Projesine göre değişen oranlarda kerpiç toprak								Nano-kireç çözültisi/
Bo-5	Nano kireç +agrega çözültisi	0	0	0	0	10	10	10	Nano-kireç çözültisi/5	

Görsel 20. Kerpiç Duvar Yüzeylerinde Saptanan Bozulmalar Bozulma alanlarında kullanılacak “temel onarım çözültisi” ve “imitasyon onarım harç /sıva karışımı ” Reçete Özeti

## TARTIŞMA VE SONUÇ

Mekânlarda ısı ile oksitlenmiş veya yarı erimiş yüzeyler, sıva katmanları, kömürleşmiş ahşap parçacıklarının bulunduğu hatıl boşlukların reçeteleri örnek olarak 12 No.lu mekânda denenmiştir. Kazı alanında duvar üzerinde bu deneme 0,25 m<sup>2</sup> likalanı kaplamaktadır. 2015 yılında yapılan bu çalışma 2019 kazı mevsimine kadar takip edilmiştir. Kerpiç malzemede suyun neden olduğu bozulma saptanmamıştır.

Konsolidasyon uygulama tekniklerinde kullanılan sentetik esaslı malzemelerde olduğu gibi nano-kireç geri dönüşümlü değildir. Bununla birlikte analiz sonuçlarında saptanan kalsiyum karbonat (CaCO<sub>3</sub>) varlığı ile nano-kireç fiziksel olarak çekme/kopma veya genişleme davranışları göstermemiş ve sağlamlaştırma yapılan örnekler üzerinde olumsuz etkileri gözlenmemiştir.

Yumurta akı kılcal boşluk içinde akışkanlığı azaltmış ve etil alkol+nano kireç karışımına dolgu amacıyla katılan toprak, enjeksiyon yapılan bölgeye yakın yerde çökerek çatlağı doldurmuştur.

M.Ö. 2000 yıllarında Sarıkaya Sarayı ustalarının Kapadokya Kavak formasyonu neojen volkanizması (Akçura, 1975:4) özellikleri hakkındaki bilgilerinin bilinmemesi. Ancak kerpiç imalatında 500 mikrondan küçük tane boyutundaki toprağı kullanmış olmaları ustalıklarını göstermektedir.

Korkanç “Nevşehir yapı taşı İgnimbiritlerinde gözenek ölçümleri %21-25 gr/hacim olarak bulunduğunu yazmaktadır” (Korkanç, 2007:57). Sarayın kerpiçlerinde ise gözeneklilik %30-46 gr/hacim olarak ölçülmüştür. Bu değerlerin Nevşehir yapı taşında doğal oluşmuş gözeneklerden fazla olması doğanın etkisini göstermektedir.

Kazı alanında uygulama sırasında dikkat edilmesi gereken konulara aşağıda belirtilmektedir:

- Beklenmiş çözelti içindeki nano-kireç kalsiyum karbonat (CaCO<sub>3</sub>) tabaka oluşturduğundan çalışmayı zorlaştırmaktadır. Bu nedenle kullanılacak çözelti günlük hazırlanmış olmalıdır.

- Yumurta akı iyi karıştırılmış olmalıdır.

- Kullanılacak toprak, kerpiç malzeme ile benzer bileşikleri içermeli, elenmiş (1 mm, 500 mm, 250 mm ve 125 mm kare gözlü eleklerden) ve temiz olmalıdır. Çekme/ genişleme hareketinden dolayı yüksek orandaki illite bile-

şıđına sahip olan kerpiçler dađılmaktadır. Bu nedenle toprak bileşiminde illite bileşiminin çok az olması gerekmektedir.

- Tamamlama yapılacak bölgelerde yeni kerpiç ile eski malzeme arasına sağlamaştırma çözeltisi fırça ile uygulanmalıdır. Katılacak toprak 0,5 mm göz açıklığı olan kare gözlü elekten elenmiş ve kurutulmuş olmalıdır. Hatıl boşluklarında sağlamaştırma yapılacak ise 125 mm altında kalan temiz toprak kullanılmalıdır.

- Alkolün buharlaşması ile yüzeyde oluşacak beyazlık temiz alkol ile yıkanmalıdır.

- Şantiyede uzman personel çalıştırılmalıdır. Emniyetli şekilde apsollü etil alkol depolanmalıdır. Çalışma süresince maske ve eldiven kullanılmasına ve sigara içilmemesine dikkat edilmelidir.

## **TEŞEKKÜR**

Sarıkaya Sarayı'nda çalışma ve kazı arşivinden yararlanma olanağı verdiği için Sayın Prof. Dr. Aliye Öztan'a teşekkür ederiz. Çalışma sırasında katkılarından dolayı Sayın Prof. Dr. H. Yeter Göksu ve analizlerin yapılmasında verdikleri katkılarından dolayı Sayın Macide Zeynep Yücel, Sayın Turgay Çelik, Sayın YinalNeşesHuvaj ve Sayın Mehmet Koray Ekinci'ye teşekkür ederiz.

## Kaynakça

- Ahluwalia, C., Chattapadhyay, S., ve Mandal, P. (2009). "Conservation Treatments For Earthen Structures In The Western Himalayas Of India", APT Bulletin, 40, 35-42.
- Akçura, N. (1975). Ortahisar Göreme Araştırma Değerlendirme Genel Koruma. Ankara: TC.Kültür Bakanlığı Eski Eserler Müzeler Genel Müdürlüğü.
- Benli, B. (2008). "Nanoteknoloji Ve Antik Çağlara Uzanan Killi Nanoyapılar", Clay Science and Technology, 1, 143-162.
- D'Armada, P. ve Hirst, E.M. (2012). "Nano-Lime For Consolidation Of Plaster And Stone", Journal of Architectural Conservation, 18, 63 - 80.
- Erder, C. (1983). "Presentation", International Symposium and Training Workshop on The Conservation of Adobe, Lima Peru, (s. 7-9), Roma.
- Frohberg, B. (2016). "Der Dom zu Xanten: Eine Konservierung von Drachenfels-Trachyt und Römertuff mit Nanokalkprodukten", Restauro, 7, 22-27.
- Goffer, Z. (2007). Archaeological Chemistry. Hoboken: John Wiley & Sons.
- Houben, H. (2011). "Keynote address: l'architecture de terre, une discipline à part entière?", Terra 2008: The 10th International Conference on the Study and Conservation of Earthen Architectural Heritage, 1-4.
- Işık, B. (2016). "Opening Remarks", kerpiç'16 Cultural Landscape: Rebuilding After Decay International Conference, (s. IV), İstanbul.
- İdil, A.Ç. (1984). Santa Maria Assunta Kilisesi Mozaik Onarım, Yayınlanmamış Şantiye Günlükleri, Venedik.
- İdil, A.Ç. (1995). "Testing Three Products In Göreme Valley, Cappadocia", The Safeguard Of The Rock-Hewn Churches Of The Göreme Valley: Proceedings Of The International Seminar, (s. 143-149), Roma.
- Kuşcu, M., Cengiz, O. ve Şener, E. (Ed.). (2007). XIII. Ulusal Kil Sempozyumu: Bildiriler Kitabı; 12-14 Eylül 2007, (s. 1-725), Isparta.
- Korkanç, M. (2007). "İğnibirirtilerin Jeomekanik Özelliklerinin Yapı Taşı Olarak Kullanımına Etkisi: Nevşehir Taşı". Jeoloji Mühendisliği Dergisi, 31 (1), 49-60.
- Mora, P., Mora, M. ve Philippot, P. (1984). Conservation Of Wall Paintings. Londra: Butterworths.



Özgüç, N. (1968). "Acemhöyük Kazıları/Excavations at Acemhöyük", Anadolu/Anatolia, X, 1-28/29-52.

Özgüç, N. (1977). "Acemhöyük Saraylarında Bulunmuş Olan Mühür Baskılar", Belleten, 41 (162), 357-381.

Özgüç, N.(2015). Acemhöyük-Buruşhaddum I. Ankara: TTK Yayınları

Öztan,A. (1991). "1989 Yılı Acemhöyük Kazıları",XII. Kazı Sonuçları Toplantısı-I, (s. 247-258), Ankara.

Öztan, A. ve Arbuckle, B.S. (2013). "2011 yılı Acemhöyük Kazıları Ve Sonuçları",XXXIV. Kazı Sonuçları Toplantısı-I, (s. 275-294), Ankara.

Öztürk,I.(, 1992). AlkoxysilanesConsolidation of Stone andEarthenBuildingMaterials,Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, PennsylvaniaÜniversitesi, Pennsylvania.

Pesce, G.L., Morgan, D., Odgers, D., Henry, A., Allen, M., ve Ball, R.J. (2013). "Consolidation Of WeatheredLimestoneUsingNanolime", Construction Materials, 166 (4), 213-228.

Rainer, L. ve Rivera, A.B. (2004). TheConservation Of DecoratedSurfaces On EarthenArchitecture,ProceedingsFromThe International ColloquiumOrganizedbytheGettyConservationInstituteAndTheNational Park Service, (s. 1-191) Los Angeles.

Toracca,G. (1982).PorousBuildingMaterialsScienceForArchitecturalConservation. Roma:ICCROM

Üstüncök,O. ve Madran,E., (1980). III. Uluslararası Kerpiç Koruma Sempozyumu. Ankara: ODTÜ Mimarlık Fakültesi Basım İşliğı.

Vitruvius. (1990). Mimarlık Üzerine On Kitap (çev. S. Güven).Ankara:Şevki Vanlı Mimarlık Vakfı.

Xudong,W.C.,Zuixiong, L. ve Lu, Z.(2010). "Condition, ConservationAndReinforcement Of TheYumenPassAndHecangEarthenRuinsNearDunhuang",Conservation Of Ancient Sites On The Silk Road,Proceedings Of The Second International Conference On TheConservation of GrottoSites, (s. 351-357), Los Angeles.

Zhao, H.,Li, Z., Han, W., Sun, M. ve Wang, X. (2007). "Study On TheMain Disease Of The Great Wall AndItsConservationInGansuProvince", Sciences of Conservation and Archaeology, 1, s. 28-32.



# Max Ernst'ün 1921-1936 Yılları Arası Sürrealist Eserlerinde Yapı-Bozum (Çözüm, Söküm) Varlığının Araştırılması

Pınar Kaya<sup>1</sup>  
Doç. Tolga Şenol<sup>2</sup>

Makale Geliş Tarihi: 15.04.2021  
Yayıma Kabul Tarihi: 06.12.2021

## Özet

Bu çalışma; Max Ernst'ün gerçeküstü eser örneklerinin yapıbozum ile ilişkisini biçim, anlam ve söylem bakımından yorumlamayı ve tartışmayı amaçlamıştır. Bu bağlamda çalışma, hermeneutic desenine göre yürütülmüştür. 1921-1936 arası yıllara tarihlenen Max Ernst'e ait Kutsal Konuşma, Celebes, Pieta veya Geceleri Devrim, Doğa Tarihinden, Loplop Çiçek Sunuyor ya da İnsansı Figür ve Deniz Kabuğu Çiçek, Orman ve Güneş, Çimlerin Üzerinde Çimen isimli yedi gerçeküstü eser, çalışma grubunu oluşturmaktadır. Veri toplama aracı olarak doküman yöntemi kullanılmış, veriler kavram analiz ve eser inceleme yöntemleri ile çalışılmıştır. Ernst'ün ilgili eserlerindeki başkalaşma olarak ifade edebileceğimiz değişim sonrası anlam ve görünüm, doğru bilinenle yer değiştirerek farklı bir boyuta taşınmıştır. Biçim ve anlamın değişkenliği ile beraber uyguladığı disiplinler arası yapıbozumcu yaklaşımı, kavramsal sanatla birlikte gelen postmodern yaklaşımların ilk örneklerinin olduğunu düşündürmüştür. Biçimleri kendi içerisinde farklı anlamlara gelecek şekilde izleyiciye yeniden okutmasıyla sanatçının gerçeküstü eserlerinde yapıbozum yaklaşımının var olduğu sonucuna varılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Max Ernst, Gerçeküstüçülük, Yapıbozum, Jack Derrida, Yorumlama

## THE INVESTIGATION ABOUT EXISTENCE OF STURCTURE SETTLEMENT AND DISASSEMBLY ON THE SURREALIST PİECES MAX ERNST'S BETWEEN 1921-1936

### Abstract

This study aimed to interpret and discuss the relationship between Max Ernst's Surrealist works and deconstruction in terms of form, meaning and discourse. In this context, the study was conducted according to hermeneutics pattern. The work group consists of seven surrealist works by Max Ernst from 1921-1936: The Sacred Speech, Celebes, Pieta, or Revolution at Night, from Natural History, Loplop Offers Flowers or Humanoid Figure and Seashell Flower, Forest and Sun, Grass on the Grass. Document method was used as data collection tool, data were studied with concept analysis and work analysis methods. The meaning and appearance after the change, which we can express as metamorphosis in Ernst's related works, has been moved to a different dimension by replacing the true known. The interdisciplinary deconstructionist approach he applied with the variability of form and meaning made us think that there are the first examples of postmodern approaches that come with conceptual art. It was concluded that the artist had a deconstructional approach in his Surrealist works by re-reading the forms to have different meanings in themselves.

**Keywords:** Max Ernst, Surrealism, Deconstruction, Jack Derrida, Interpretatio

<sup>1</sup> Pınar Kaya, Bursa Uludağ Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Resim Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi.  
E-posta: p.kaya16@hotmail.com.tr, ORCID: 0000-0001-6775-6978

<sup>2</sup> Doç. Tolga Şenol, Bursa Uludağ Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü.  
E-posta: ttolgasenol@gmail.com, ORCID: 0000-0002-7427-8

## Giriş

İlk eser örneklerini kübizm ve dada ile ilişkilendirebileceğimiz Max Ernst, Andre Breton'un ifadelerinden yola çıkarak dada yaklaşımından gerçeküstücülüğe geçiş eğilimi gösterdiği ifade edilebilir (Antmen, 2018: 136). Ernst'ün gerçeküstü eser üretiminin Andre Breton'la tanışması-yönlendirmesiyle birlikte Sigmund Freud'un psikanalitik yaklaşımından ve Marksist anlayıştan etkilenmesiyle gerçekleşmiş olduğu söylenebilir. Sanatçının deneysel üretimin gözlendiği gerçeküstü eserlerinde biçim-anlam-söylem bağlamında dış dünyayı bozma ve sonrasında yeniden şekillendirme yaklaşımı, ilgili eserlerin yapıbozum kavramı ile ilişkisinin çözümlenmesine ihtiyaç doğurur. Bahsi geçen yapıbozum kavramı Jack Derrida'nın literatüre kazandırdığı, Foucault ve Heidegger'ın da incelediği dekonstrüksiyon kavramıdır. Derrida'nın dekonstrüksiyondan kastı tahrip etmek, yapıyı parçalara ayırıp dağıtmak değil, yeni bir okumaya imkan sunmaktır (Küçükalkan, 2008: 77-78). Bilinen görüntüyü sistemsel olarak parçalanmanın ötesinde yeni bir okumaya imkan sunan yapıbozum kavramı aynı zamanda yapıçözüm ya da yapısöküm olarak tanımlanabilmektedir (Selvi, 2014: 81). Yapıbozum kavramıyla ilgilenen filozofların birçoğu onu öncelikle metinlerle ilişkilendirmişlerdir. Filozoflar bu ilgi bağlamında "metnin sistemsel olarak parçalanmasını değil, potansiyel anlamlarının açığa çıkarılmasını ve görünür olanın ötesine geçilmesini ifade etmektedirler" (Küçükalkan, 2008: 111). Plastik sanatlar bağlamında ise postmodern bir eğilim olmasına rağmen yapıbozum yaklaşımına uygun ilk üretimler modern sanat eser örneklerinde görülebilir. Bununla birlikte düzenin, düzensizleşerek yeniden oluşumunu savunan yapıbozum yaklaşımının, gerçeküstücülüğün besin kaynaklarından birisi olduğu söylenebilir.

Gerçeküstüçülük, edebiyattan plastik sanatlara farklı anlatım biçimleri ile 21.yy.da da görülen sıra dışı bir anlatım biçimidir. Ernst, gerçeküstücü anlayışı sanatsal bir üslup olarak keşfeden ilk sürrealist sanatçılardan birisidir. Sanatçı, alışlagelmiş imgelerin dışına çıkan şaşırtıcı, absürt çalışmalar üretmiştir. Çalışmalarına verdiği isimler de kompozisyonları kadar sıra dışıdır. Multidisipliner ve kendi içinde de alt disiplinlere ayrılan teknikler kullanmıştır. Kolaj, Dekalkomani, Frotaj, Grataj, Reklaj gibi teknikler gerçeküstü anlayışla eserlerinde görülmektedir. "Eski anatomi kitaplarından ve resimlerden parçalar alır ve onlara hayal gücünün irrasyonel gereksinimlerine göre yeni baştan düzen verir" (Passeron, 2000: 161). Hazır görselleri resimlerine yapıştırarak farklı teknikler ile birleştirdiği görülmektedir. Başka anlatımlara hedeflenen Ernst'e farklı materyal ve teknik kullanımı eser üretiminde kolaylık sağlamaktadır.

Disiplinleri aynı kadrajda birleştiren sanatçı deneyimlediği yeni tekniklerle, bilinen formların sınırlarını zorlamıştır. Bununla birlikte; “Kes yap kurgu ve yerleştirme gibi disiplinlerarasılık ve çok disiplinlilik kavramları da modernizmin saf sanat anlayışına karşı çıkışı ifade eder” (Yılmaz, 2006: 217). “Ernst öğeler ne kadar keyfi olarak bir araya gelebilirse, eşyanın kısmi ya da tam olarak başka bir biçimde anlatımının o oranda olanaklı olduğunu yazmaktadır” (Turani, 2017: 620).

Literatüre bakıldığında yapıbozum kavramının metinlerle ilişkilendirildiği yayınların yanı sıra yapıbozum kavramıyla ilişkilendirilmiş birçok plastik eser üretiminin ve bu üretimler ile ilgili yazılı kaynakların olduğu görülmektedir (Yıldız, 2019). Buna karşın alan yazında Max Ernst’ün gerçeküstü eserleri ile yapıbozum kavramı üzerinden çözümlenmelerin olduğu derinlemesine yapılmış bir çalışmaya rastlanmamıştır. Ayrıca; literatürde farklı sanat yaklaşımlarıyla eser üreten sanatçıların eserlerinin yapıbozum kavramı üzerinden bir arada incelenerek eser-kavram ilişkisi genel ifadelerle ele alınmış olduğu görülürken (Aytekin, 2020) bir sanatçıyı ele alarak ilgili sanatçıya ait eserlerin yapıbozum kavramıyla ilişkisinin olup olmadığına dair derinlemesine çözümlenmeye de rastlanmamıştır. İlgili eksikliklere yönelik yapılan bu çalışma; akademisyen, öğrenci, sanat araştırmacı ve okurları için bir kaynaktır.

Çalışmamızın amacı; Max Ernst’ün 1921-1936 yılları arasındaki gerçeküstü eserlerinde yapıbozum anlayışının var olup olmadığını yorumlamak ve tartışmaktır.

## **Yöntem**

Bu çalışmada Max Ernst’ün 1921-1936 yılları arası ürettiği gerçeküstü eserlerinde yapıbozum anlayışının varlığı yorumlanıp, tartışılmak istendiğinden çalışma; yorumlama (hermeneutics) desenine göre yürütülmüştür. Yorumlama deseni kuramcılarında Gadamer’e göre; bir şeyi “bir şey olarak” anlamak onu yorumlamak demektir (Taşçier, 2017: 39). “Bilimin tasviri de fiziksel yorumdur” (Gadamer, 2008: 15). Gadamer; yorumlamanın temelde felsefi olduğundan, Kant’ın fenomenolojik açıdan olması gereken ayırımıyla sınırlanamayacağına (Gadamer, 1989: 29 ) işaret eder. Bu bağlamda doğru yorum yalnızca esere bağlı kalan yorum değildir; başka deyişle o yapıtın bildirdiği hakikatin yorumu olarak varlık kazanır. Yapıtın hakikati anlamı ortaya çıktığında yorumun doğruluğu anlaşılabilir (Taşçier, 2017: 39). Max Ernst’ün ilgili tarihlere ait gerçeküstü eserlerinden; Kutsal Konuşma, Celebes, Pieta veya Geceleri Devrim, Doğa Tarihinden, Loplop Çiçek Sunuyor, ya da İnsansı Figür ve Deniz Kabuğu

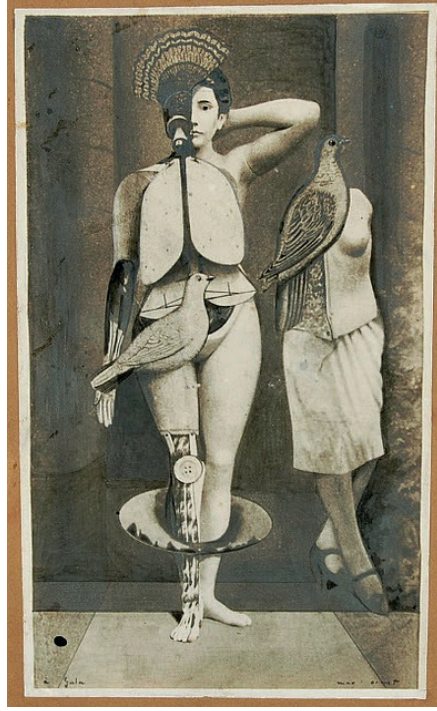
Çiçek, Orman ve Güneş, Çimlerin Üzerinde Çimen isimli yedi eseri çalışma grubunu oluşturmaktadır. Bu çalışma grubu belirlenirken süreç hakkında doğru veri sağlaması adına Ernst'ün yoğun olarak ilgili tarih arasında farklı tekniklerle çalışılmış örneklerin kullanılmasına dikkat edilmiştir. Çalışmada doküman, veri toplama aracı olarak kullanılmıştır. Veriler kavram analiz ve eser inceleme yöntemleri ile çalışılmıştır. Max Ernst'ün gerçeküstü eserlerinde görülen bozulmalarla ile kullanılan yöntem ve tekniklerin muhtemel yapıbozum oluşumlarına etkisi yorumlama deseni bağlamında betimleyici, yorumlayıcı ve değerlendirmeci anlayışla derinlemesine incelenmiştir. Elde edilen veriler, eserlerde biçim-anlam ilişkisi üzerinden yapıbozum yaklaşımına ait oluşumların var olup olmadığını keşfetmek adına tartışılmıştır.

Araştırmamanın güvenilirliğini sağlamak için; araştırma veri kaynaklarından elde edilen bulgular yorum katılmadan sunulmuş, daha sonra araştırmacının yorumlarına yer verilmiştir. Bulguların inanırılığını ve teyit edilebilirliğini sağlamak için ilgili verilerin tutarlılığı değerlendirilmiş ve anlamlı bir bütün oluşturup oluşturmadığı alandan iki uzman görüşü alınarak kontrol edilmiştir.

## **Bulgular**

Ernst'ün 1921 yılına tarihlendirilen Kutsal Konuşma isimli eseri (Görsel 1), kolaj tekniğinde yapılmıştır. Kompozisyonda bütün olarak iki biçim algılanmaktadır. Dikey ana yön üzerine yerleştirilen figürlerin biri önde diğeri biraz daha geride ayakta görünür bir biçimde betimlenmiştir. İnsan figürleri ile birlikte aynı kadraja alınan iki adet kuş ve sıra dışı nesnelere figürler üzerinde görülmektedir. Sol taraftaki figür üzerinde göğüs kafesi formunu andıran ve üst kısmı yelpaze şeklinde betimlenen bir obje şaşırtıcı bir biçimde kompozisyona dahil edilmiş, sol diz ve ayak kısmında görülen iskeleti ile teninden ayrılmıştır. Aynı şekilde kol kısmındaki iskeleti de izleyiciye gösterilmektedir. Çalışmada farklı fotoğraf karelerinden faydalanılmış, resmin tasarım prensipleri de dikkate alınarak görsel, resimsel bir üslupla tamamlanmıştır. Koyu değere sahip arka plan üzerine figürlerde açık ton kullanılarak açık-koyu zıtlığı ile vurgu sağlanmıştır. Biçimler içinde de kullanılan açık koyu zıtlığı ve biçimi farklılaştırma eğilimi, sembol ve figürler aracılığı ile görülmektedir. Nötr renkler, monokromatik bir anlayışla yüzey üzerine uygulanmıştır. Soldaki figürün sağ kol hareketi ile simetri bozulmuş, çalışma hareket kazanmıştır. Zeminde kullanılan yatay çizgi, dikey ana yönlerle denge sağlarken, mekan olgusunu da güçlendirmektedir. Her ne kadar yüzey üzerinde parçalı imgeler görünüyorsa da öğelerin bir araya getirilme tarzı ile bütünün etkili bir şekilde

anlaşılabilirliği sağlanmaktadır. Çalışmada kuş imgesi dikkat çeken bir diğer unsurdur.



Görsel 1. Max Ernst, Kutsal Konuşma, 1921, Kolaj, 22.5x13.5 cm

Sanatçı, Loplop kuşu olarak isimlendirdiği kuş imgesini "İkinci bir kişiliği olarak tanımladığı Loplop'u, Loplop, der Vogelobre Hornebom adlı romanından ana kahramanından esinlendiğini yazar" (Leroy, 2004: 2). Kuş imgesi üzerinden diğer kişiliğini tanımlamış resimde görülenin yalnızca bir kuş, ya da bir kadın olmadığını söylemektedir. Biçimin, anlamın ve başka birçok zıt imgenin bir araya getirilerek çoğullaşabileceği anlatılmaktadır. Ernst'ün bazı kompozisyonlarında tekrar eden kuş figürleri, onlara özel bir ilgisinin olduğunu düşündürmektedir. Modelin duruşundan ötürü bir anıtsallığın varlığından bahsedilebilir. Antik Yunan heykellerini anımsatan idealize edilmiş kadın figürlerinin, niteliksel özellikleri ile değil, duruş pozisyonu ile bu anıtsallığı sağladıkları söylenebilir. Resimdeki biçimlerde görülen bozulma ve tekrar insanın başka bir gerçeküstü sanatçı De Chirico'nun "Metafizik Resim" adını verdiği çalışmalardaki figürlere benzerlik gösterdiği söylenebilir. Bununla birlikte eserde dadacı sanatçıların kompozisyonlarına dahil ettikleri manken biçiminde görülen modellerin etkilerinin de olduğu söylenebilir.

Norbert Lynton, Ernst'ün kolajları için "bunlar birbiriyle uzlaşmayan iki gerçekliğin, bu amaç için uygun olmayan bir yüzeyde, bilinçli bir zorlama ile bir araya getirilişi ve bunun yarattığı etki de bu iki gerçekliğin bir araya gelmesiyle aradaki boşlukta parlayan şiir kıvılcımıdır", sözünden yola çıkarak hangi anlatım ve yöntemi kullanırsa kullansın öbür gerçeküstü yapıtlardan bu şiir kıvılcımı ile ayrıldığını ifade etmiştir (Lynton, 1982:148).

Ernst kolajlarını tanınabilir imge fragmanlarından oluştururdu. ansiklopedik bilgiler, ticari kataloglar, bilimsel anatomi incelemeleri ve fotoğrafları yan yana kullanırken rahatsız edici zıt gerçeklikler üretmeyi amaçlıyordu. Santa Conversazione'da, kuş illüstrasyonları, anatomi diyagramlarından alınma parçalarla yarı hayali bir resimsel uzamdaki fotoğraflar birlikte kullanılır. Başlığıyla dinsel ikonografiyi, - yani, azizlerle birlikte Bakire Meryem ve Çocuk İsa teması- anırtırken, Santa Conversazione, ana figürün leğene benzer rahmine tünemiş bir güvercini resmetmekle Bakire doğuma kafirce yakarr ( Hopkins, 2004: 109).

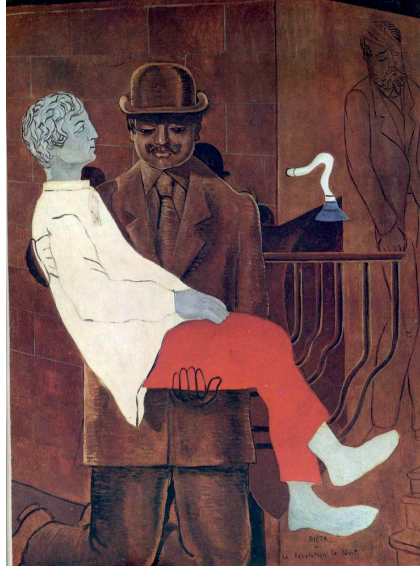
Kutsal Konuşma, bir yandan çoğul anlam ve rahatsız edici zıtlıkları gösterirken bir yandan da klasik döneme ait dini bir resmin, 20.yüzyıla uyarlanmış bir sentezi olduğunu hissettirmektedir. Eserin sanatsal ve tarihsel bağlamda çözümlenmesi ile birlikte günümüze kadar aktarılmış olması başarılı bir yapıt olarak görüldüğünü söylemektedir.



Görsel 2. Max Ernst, Celebes, 1921, Yağlı Boya, 125,4 x107,9 cm



Celebes adlı çalışma (Görsel 2) tuval üzerine yağlı boya tekniğinde yapılmıştır. Kompozisyonun merkezinde mekanik formda bir hayvan figürü, sağında merkeze doğru sol kolunu uzatan bir kadın torsu görülmektedir. Torsun hemen arkasında dikey formda ağaca benzer bir imge çalışılmıştır. Vücut kısmı ve hortumu ile fili, boynuzlu baş kısmı ile boğayı andıran melez yapıda bir hayvan olarak betimlenmiştir. Gözler mekanik ve hortumun ucuna metal bir obje yerleştirilmiştir. “Yuvarlak gövdesi ve yangın hortumuna benzeyen sağlam uzantısıyla yaratık, file benzemesine benziyor, ama gerçekte Max Ernst’ün bir antropoloji dergisinde gördüğü mısır ambarı resminden yola çıkarak yaptığı bir makinedir” (Leroy, 2004: 50). Üst arka planda gökyüzünde ya da denizde yüzüyor etkisi veren balıklar vardır. Sol arka planda dikey forma sahip bir direk görülmektedir. Koyu ve büyük leke olarak betimlenen merkezdeki biçim ve ön planda açık tonda görülen tors, çalışmaya kontrastlık verirken, arka planda görülen açık alanlar kompozisyona rahatlama sağlamaktadır. Soğuk tonlara hakim eser, az miktarda kullanılan sıcak kırmızılarla dengelenmektedir. Yapıt her ne kadar yağlı boya tekniğinde çalışılmış olsa da kolaj algısı yaratan bir etkiye sahiptir. Kompozisyonda “güzel ve çıplak” biçimde görülen kadın figürü mitolojik bir karakter olarak düşünülebilir. Boğa betimlemesi Yunan mitolojisinde boğa kılığına giren Zeus’la ilişkilendirilebilir. Bu tanrılar tanrısı Zeus’un Europa’yı kaçırmasına gönderme yapıyor olabilir (Leroy, 2004: 50). Yaratık, geniş bir haznesi bulunan bir savaş tankını anımsatırken, uzun borusu ve uç kısmındaki metal obje ile gaz maskesini andırmaktadır. Bununla birlikte sol arka planda dikey formda görülen direk, uçunda bayrağı olmayan bir bayrak direği olduğunu düşündürmektedir. Militarizmin, milliyetçiğin sembolü olan bayrağı resmetmeyerek, bu sembolün, savaşın ne kadar gereksiz ve yıkıcı olduğunu hissettirmektedir. Gökyüzünde görülen kasvetli atmosfer ve mekanik formlar, savaş dönemini yaşayan Ernst’ün gerçeküstü dışavurumunun yansıması gibidir. Diğer gerçeküstücü sanatçılar gibi serbest çağrışım, hipnoz, rüyalar gibi Freud’cu yöntemler aracılığıyla bilinçaltına odaklanmış, psişik otomatizmi uygulamıştır. Otomatik yazı, ya da çizim olarak bilinen bilinçli olarak zihnin kapatılıp doğrudan bilinçaltından akan sözcük ya da imgeler üretmiştir (Hodge, 2019: 41).



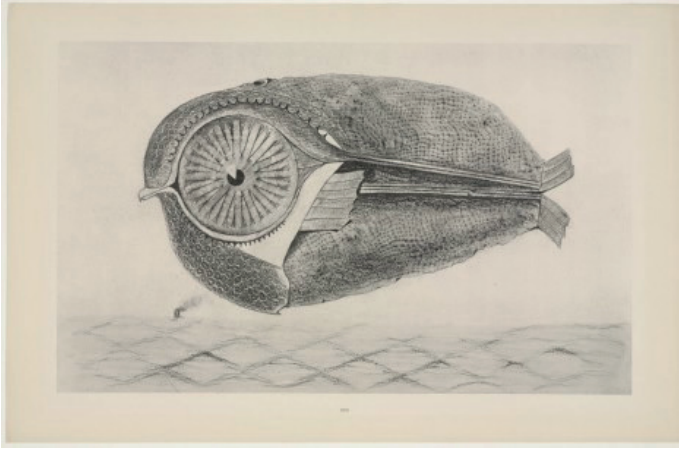
Görsel 3. Max Ernst, *Pieta veya Geceleri Devrim*, 1923, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 116x89 cm

Pieta veya Geceleri Devrim adlı çalışma (Görsel 3) tuval üzerine yağlı boya tekniğinde yapılmıştır. Resmin merkezinden biraz sağda iki figür görülmektedir. Sağ kısımda duvar üzerine çizilen başı bandanalı üçüncü bir figür merdivenlerden yukarı doğru çıkmaktadır. Şapkalı ve takım elbiseli figür dizleri üzerinde dururken, kucağında oturur pozisyonda görülen diğer figür gri tonlarda- soluk benizli betimlenmiştir. Sağ kısımda mavi-beyaz tonlarda lamba ya da tütsü formunda bir biçim görülmektedir. Hemen altında balkon şeklinde bir görüntü yapılmıştır. Çalışmada dikey ana yön, şapkalı figür ve arkasındaki dikey duvar ile sağlanmıştır. Figürün kucağında oturan çocuk ve arkasındaki parmaklıklar, yatay ve dikey ara yönleri oluşturmaktadır. Koyu değerler kahverengi tonlarla, açık değerler gri ve beyazlarla elde edilmiştir. Ön planda görülen beyaz tonlar ile şapkalı figürün kucağındaki modele vurgu yapılmıştır. Geceleri Devrim başlığı, merdivenlerden yukarı çıkan başı bandanalı figürden kaynaklandığı söylenebilir. Bu figür Birinci Dünya Savaşı'nda başından yaralanan şair Guillaume Apollinaire ya da Sigmund Freud olabileceğini düşündürmektedir<sup>1</sup>. Çalışmanın konusu ve oturan çocuğun portresinde görülen heykelimsi donukluk, rönesans dönemi sanatçısı Michealango Buanorotto'nun Pieta heykelini metaforik anlayışla anımsatmaktadır.

Pieta, sanat tarihinde çarmıhtan indirilmiş ölü İsa'nın Meryem Ana'nın

<sup>1</sup><http://www.maxernst.org/pieta-or-revolution-by-night/>

kucağında tasvir edilmesi olarak bilinir. Sanatçılar Pieta betimlemelerini bilinen şekli ile izleyiciye aktarırken Ernst, İsa figürü ile kendisi arasında bir benzetim yapmıştır. Meryem Ana imajının yerine de sadık bir Katolik olan babasını yerleştirmiştir. Ernst'ün babası biçim olarak büyük, kendisi küçük ele alınmıştır. Bilinen Pieta kavramında Meryem Ana figürü ile İsa figürü arasında büyüklük-küçüklük ayrımı söz konusu değilken, çalışmada bu ayrım görülmektedir. Figürün büyük betimlenmesi primitif bir etki oluştururken bir yandan da Doğu sanatında önemli kişilerin büyük aktarılması ile ilişki kurulabileceğini düşündürmektedir. Ernst'ün Pieta'sında kendisi ve babası, aynı kadrajda anlam bağlamında yeniden kurgulanmıştır.



Görsel 4. Max Ernst, *Doğa Tarihi Serisi'nden*, 1926, Kâğıt Üzerine Frotaj Baskı, 32.3 × 49.8cm

Görsel 4, Frotaj<sup>2</sup> tekniğinde yapılmıştır. Ernst bir döşeme tahtasının üzerindeki kabartma dokulardan etkilenerek ilk frotajını rastlantı eseri deneyimlemiştir (Passeron, 2000: 163). Eser, sanatçının "Doğa Tarihinden" adını verdiği seriye aittir. Kompozisyonda gagası ile kuşu, kuyruğu ile balığı andıran melez bir yapıda çalışılmış bir hayvan figürü merkezde görülmektedir. Abartılı biçimde çizilen göz, olması gerektiğinden farklı bir şekilde dikkati çekmektedir. Alt kısımdaki boşluk üst kısımdan daha fazla bırakılarak figürde yukarı doğru bir süzülme etkisi oluşturmuştur. Yatay ana yöne sahip kompozisyon aşağı kısımda çapraz çizilen diyagonallerle dengelenmiştir. Renk kullanılmadan siyah beyaz tonlarda ele alınmıştır. Balığın dokularını anımsatan örüntüler, forma göre uygulanarak dinamiklik ve hacim sağlamıştır. Ernst, "Resmin Ötesinde adlı 1936 tarihli denemesinde

<sup>2</sup> Kalıp üzerine yerleştirilen bir baskı kağıdının, üst kısmından ovularak veya bastırılarak kabartma yüzeyin kağıt üzerine transferinin sağlanmasıdır.

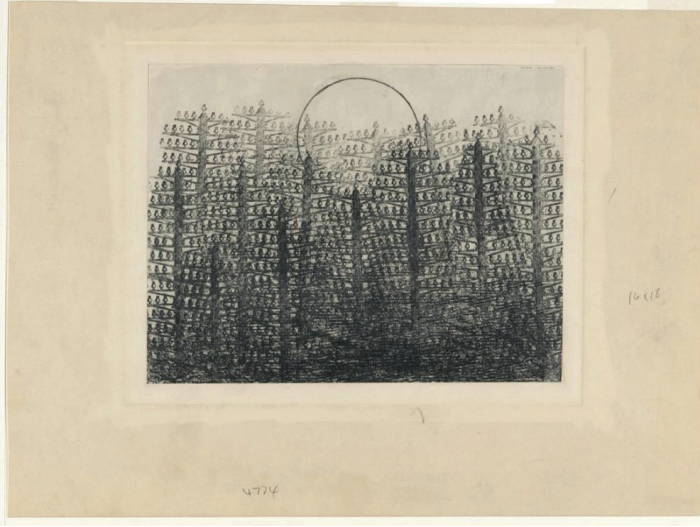
bu yapıtlarını, onların şaşırtıcı ve gerçeküstücü anlamda gizemli doğasını yakalayan sözlerle, "Canlıların, nesnelerin tepeden tırnağa başkalaşma mucizesi, fiziksel ya da anatomik yapıları değişse de değişmese de..." diye tanımladı (Leroy, 2004: 12). Gökyüzünde uçuyormuş gibi görülen yaratık, hem bir tarlanın üzerinde, hem de dumanı tüten bir bacanın üzerinde uçan bir zeplin izlenimi vererek izleyiciyi ikilemde bırakmaktadır. Çalışma izleyicinin algısıyla sanatçının algısı arasında gelgitlere sebep olmaktadır. Deneyimlenen bu frotajlar ilerleyen yıllarda sanatçının reklaj, grataj, kolaj, dekalkomani gibi teknikler ile birleştirerek uyguladığı bilinçli üretilen çalışmalara ve kompozisyonların sıra dışı gözükmesine neden olmuştur. Bilinen formların dışına çıkılan çalışmada biçim ve anlam bağlamında bir değişim söz konusudur.



Görsel 5. Max Ernst, *Loplop Çiçek Sunuyor, ya da İnsansı Figür ve Deniz Kabuğu Çiçek*, 1930, Kontraplak Üzerine Karışık Teknik, 99x88 cm

Loplop Çiçek Sunuyor, ya da İnsansı Figür ve Deniz Kabuğu Çiçek adlı çalışmada (Görsel 5) kolaj, frotaj ve yağlı boya teknikleri bir arada kullanılmıştır. Resmin en üst merkez kısmına Loplop kuşu yerleştirilmiştir. Alt kısımda hayvan figürünün gövdesi bir ressam sehпасı gibi kadın bedeni olarak betimlenmiştir. Sanatçı sehpanın kadesini geniş ayağa benzer bir formda kuşun ayakları gibi izleyiciye sunmaktadır. Oldukça gerçeküstü görülen kuş kafalı kadın figürü, Fransa'nın ulusal marşı La Marseillaise'i söyleyip yönetmektedir (Leroy, 2004: 52). Sol orta kısımda ayrı bir kadraj içerisine sınırlandırılmış deniz kabuğu görülmektedir. Sağ alt yüzey

üzerine farklı bakış yönlerinde duran kuş figürleri yerleştirilmiştir. Birbirine öylesine ilintisiz, absürt yapıları bir araya getiren Ernst, farklı teknikleri de aynı kadrāja sığdırmaktadır. Soğuk arka plandan ön plana doğru kademeli olarak sıcak tonlar kullanılmıştır. Resimde espas, ön orta ve arka plan sayesinde görülmektedir. Üst üste görülen katmanlar izleyiciye ilüzyon etkisi vermektedir. Hayvan ve insan figürü melez bir yapıda alaycı tavırla sergilenerek klasik bilinen formların sorgulanması sağlanmıştır. Amaç estetik bir sunum değil, yeniden kurgulanan durumu yaratıcı ve şaşırtıcı bir biçimde yansıtmak olduğu söylenebilir. Kutsal Konuşma'da ön görüldüğü gibi bu çalışmasında da sol kadrāja görülen deniz kabuğu ile mitolojik bir öykü olarak bilinen Venüs'ün Doğuşu'nu anımsatmaktadır. Vazgeçemediği hayvan imgeleri çalışmalarında yeni bir metafora sebep olmaktadır.



Görsel 6. Max Ernst, Orman ve Güneş, 1931, Kağıt Üzerine Grafit Frotaj, 20x27.8cm

Orman ve Güneş adlı çalışma (Görsel 6) frottaj tekniğinde yapılmıştır. Eser, sanatçının "Doğa Tarihinden" adını verdiği seriye aittir. Dikey ana yön üzerine on üç adet ağaç, dağınık bir biçimde kompozisyona yerleştirilmiştir. Çalışmanın tam merkezine daire formunda bir güneş sembolü yapılmıştır. Birbirini sırası ile izleyen örüntüler, ağaçların yapraklarında betimlenmiştir. Monokromatik bir anlayışta deneysel çözümleme yapılmıştır. Grafit kalemi kullanılmış, materyal düzlem üzerine sürtülerek kabartma yüzeydeki dokular, kâğıt üzerine transfer edilmiştir. Ağaç imajı ağaç olarak, güneş imajı güneş olarak çalışmada görülmektedir. Nesnelere biçimsel özellikleri bağlamında deformasyona uğratılmadan, olması gerektiği şekillerde

yüzeye aktarılmıştır. Ernst'ün çocukluğunda babası ile yaptığı orman gezintileri, Orman temalı resimlerine farklı bir anlatımda yansımıştır. Sanatçının algısındaki kırılmalarla birlikte gerçeküstücü bir açıdan yaklaşıldığında bu ormanların zengin düşlere açık yapısından bahseder. Ormanlar vahşi –hoyrat, kontrol edilemez bir algıda yansırken, aynı zamanda onun kaçış alanı olmuştur (Aslan, 2016: 8).



Görsel 7. Max Ernst, Çimlerin Üzerinde Çimen, 1936, Tual Üzerine Yağlı Boya, 18x21 cm

Çimlerin Üzerinde Çimen adlı çalışma (Görsel 7), tual üzerine yağlı boya tekniğinde yapılmıştır. Dış mekana yerleştirilen figürler yarı insan, yarı kuş biçiminde görülmektedir. Figürlerin biçimleri deforme edilerek çıplak biçimde betimlenmiştir. Sıcağı baskın soğuk tonlara hakim birbirine yakın-analog renkler, çalışmanın armonisini oluşturmaktadır. Celebes ve Pieta adlı çalışmalarda uygulanan gerçekçi fırça tekniği bu çalışmada görülmezken boya, lekeci bir anlayışla yüzeye aktarılmıştır. Kompozisyonda kullanılan pas sarısı ve grileşmiş renkler, Picasso ve Braque'ın analitik kübizm anlayışı ile uyguladıkları armonilere benzerlik göstermektedir. Ernst'ün hayal gücünün sınırlarını zorladığı eser, çıplak betimlenen figürler ve içerik bağlamında Picasso'nunda esinlendiği Manet'nin "Kırda Kahvaltı" eserini anımsatmaktadır. Çalışmada konu benzerliği olsa da sanatçı, kendi oluşturduğu dünyada biçimleri başkalaştırarak kompozisyonu yeniden kurgulamıştır. "Gerçeküstücülüğün son emeli yalnızca yeni bir kozmoloji değil, yeni bir kozmogoni yani yaratılış miti olmaya yönelmekti"<sup>3</sup>. Ernst'ün

<sup>3</sup> <http://e-skop.com/skopdergi/surrealizm-mit-ve-modernite/1937>

melezleşen absürt figürleri ve dış mekanları yeni bir evren tasarlamının yanında yeni bir efsaneyi- inancı da yansıtmaktadır.

## Sonuç

İlgili çözümler sonucunda Max Ernst'ün paradoksal bir katılık içinde kimi zaman şaşkırtma amacı güden aykırı duygu ve düşüncelerini bilinçli bir biçimde yüzeye aktardığı ayrıca dadanın etkilerini taşıyan gerçeküstü çalışmalarını farklı disiplinlerle birleştirerek izleyiciye sunduğu görülmüştür. Çalışmalarında estetik görünümünden çok, bilincin ve yaratıcılığın hakim olduğu betimlemelerde bulunmuştur. Bu bağlamda; teknik zenginlik barındıran içerisinde savaşın da etkileri görülen anlatımları, tepkisel bir ifade ile yansıtmıştır. Ernst'ün disiplinler arası yaklaşımı, çalışmalarında çoğul anlam ve görüntüler üretmesini sağlamıştır. Temel formu değişik malzeme ile tekrar üretmesi, nesneyi gerçek anlamı-kullanımı dışına çıkartması izleyicinin bilincinde bulunan imge ile çalışma arasında ironiye neden olmuştur. Sanatçının kompozisyonların bir kısmını özgün biçimde çalıştığı, bir kısmını da Picasso, Manet, De Crico gibi tarihe iz bırakmış sanatçıların çalışmalarından ve Yunan mitolojisinden etkilenerek kurguladığı saptanmıştır. Aynı zamanda "Pieta ve Geceleri Devrim" isimli resminde de bir kompozisyon biçimi olan Pieta'dan esinlendiği görülmüş, çalışma yeniden inşa edilerek yapıbozuma uğramıştır.

Celebes ve Doğa Tarihi serisine ait frotajında incelediği hayvan imgeleri, mekanik bir biçimde tank ya da zepline benzetilerek yeni bir metafora ve yapıbozuma sebep olmuştur. Bu çalışmaların, içerik-biçim ve teknik bakımdan kendine özgü tarz yaratan bir tavır sergiledikleri keşfedilmiştir. Biçim ve anlamın değişkenliği ile beraber kullandığı multidisipliner-çok katmanlı yaklaşımı, kavramsal sanatla birlikte gelen postmodern yaklaşımların prototipleri olduğunu düşündürmektedir.

M. Ernst'ün biçimleri kendi içerisinde farklı anlamlara gelecek şekilde izleyiciye yeniden okutmasıyla; Kutsal Konuşma, Celebes, Pieta veya Geceleri Devrim, Doğa Tarihinden, Loplop Çiçek Sunuyor ya da İnsansı Figür ve Deniz Kabuğu Çiçek, Orman ve Güneş, Kırdı Öğle Yemeği adlı gerçeküstü eserlerinde yapıbozum yaklaşımının var olduğu görülmüştür. Ernst'ün ilgili eserlerindeki başkalaşma olarak ifade edebileceğimiz değişim sonrası anlam ve görünüm doğru bilinenle yer değiştirmiş ve farklı bir boyuta taşınmıştır. Bu noktada oluşan durumun yapısöküm ile ilişkili olduğu tespit edilmiştir. Elde edilen veriler ışığında; Max Ernst'ün 1921-1936 yılları arasında yaptığı yedi gerçeküstü eserinde yapısöküm anlayışının var olduğu sonucuna varılmıştır.

## Kaynakça

- Antmen, A. (2018). 20.Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar. İstanbul: Sel Yayınevi.
- Aslan, R. (2016). "Max Ernst'ün Resimlerinde "Orman" İmgesi", Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 18. 1, 1-10.
- Aytekin, S. (2020). Resim Sanatında Yaratıcı Bir Tavrı Olarak Yapıbozum, Yüksek Lisans Tezi, Kastamonu Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Kastamonu.
- Gadamer, H. G.(1989). Truthand Method. Translation by Joel Weinsheimer and Donald G. Marshall, New York. USA.
- Gadamer, H. G. (2008). Hakikat ve Yöntem (çev. H. Arslan, İ. Yavuzcan). Ankara: Paradigma Yayınları.
- Hodge, S. (2019). Sanatın Kısa Öyküsü. İstanbul: Hep Kitap Yayınevi.
- Hopkins, D. (2004). Dada ve Gerçeküstüçülük. Ankara: Dost Kitabevi.
- Küçükalkan, G. (2018). Derrida ve Yapısöküm. İstanbul: Arı Sanat Yayınevi.
- Leroy, C. K. (2004). Gerçeküstüçülük (çev. M.Tahsin Yalım), İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Lynton, N. (1982). Modern Sanatın Öyküsü (çev. C. Çapan, S. Öziş). İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Passeron, R. (2000). Sürrealizm Sanat Ansiklopedisi (çev. S. Tansuğ), İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Selvi, Y. (2014). "Feminist Teori ve Sanat Üzerine Derrida Etkisi", İdil Dergisi, 3.11, 79-98.
- Taşçier, F. (2017). "Gadamer'in Diyalektik Hermeneutiği", Dokuz Eylül Üniversitesi Edebiyat Fakültesi Dergisi, 4. 2, 37-52.
- Turani, A. (2017). Dünya Sanat Tarihi. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Yıldız, K. (2019). Resim Sanatında Derrida Etkisi: Yapıbozum, Yüksek Lisans Tezi, Ondokuz Mayıs Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Samsun.
- Yılmaz, M. (2006). Modernizmden Postmodernizme Sanat. Ankara: Ütopya Yayınevi.



## İnternet Kaynakça

İnternet: Veseley, D. (2014). Gerçeküstüçülük, Mit ve Modernite (çev. N. Altınyıldız Artun) Web: <http://e-skop.com/skopdergi/surrealizm-mit-ve-modernite/1937>, Erişim Tarihi: 13. 11. 2020.

Web: <http://www.maxernst.org/pieta-or-revolution-by-night/>, Erişim Tarihi: 01. 11. 2020.

## Görsel Kaynakça

Görsel 1. <https://fahrenheitmagazine.com/tr/sanat/bu-g%C3%BCzel-eserleri-yaratan-%C3%BCnl%C3%BC-kolaj-sanat%C3%A7%C4%B1lar%C4%B1#vi-ew-l> adresinden 25.10.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 2. <https://www.istanbulsanatevi.com/sanatcilar/soyadi-e/ernst-max/max-ernst-celebes/> adresinden 28.10.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 3. [https://www.moma.org/learn/moma\\_learning/max-ernst-levade/](https://www.moma.org/learn/moma_learning/max-ernst-levade/) adresinden 29.10.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 4. <http://ewajalochowska.pl/oszustwo/> adresinden 29.10.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 5. Leroy, C. K. (2004). Gerçeküstüçülük, (çev. M.Tahsin Yalın), İstanbul: Remzi Kitabevi- 53

Görsel 6. <https://www.arthipo.com/tr-tr/max-ernst-orman-ve-gunes-1534461226.html/> adresinden 05.11.2020 tarihinde alınmıştır.

Görsel 7. <http://thomas-michel-contemporary-art.de/mad-about-surrealism/?lang=en> adresinden 05.11.2020 tarihinde alınmıştır.



# F. Schiller'in Sanat Felsefesinde Oyun, Özgürlük ve Güzellik İlişkisi

Doç. Dr. Faruk Manav<sup>1</sup>

Makale Geliş Tarihi: 20.05.2022  
Yayıma Kabul Tarihi: 04.06.2022

## Özet

Schiller, sanatı bir oyun olarak tasarımlarken bu oyunun özgür bir şekilde oynandığını belirtmektedir. İnsan oyun oynayarak yani, bir bakıma sanatı icra ederek özgür olurken bu sayede güzelliğe ulaşabilmektedir. Çünkü ona göre güzellik, özgürlüğün bir yansıması ya da görünümü olmak durumundadır. Ancak ne akılsallığa işaret eden biçim dürtüsü ne de duygusallığa işaret eden duyu dürtüsü tek başına kişiyi özgürleştirmekten uzaktır. Bu nedenle insanın özgür olabilmesi, her iki dürtünün orta noktası olarak düşünülen ve bir denge unsuru olarak görülen oyun dürtüsü ile olanaklıdır. Böylece oyun dürtüsü, gerçek anlamda özgür sanatı ortaya çıkarırken aynı zamanda insanın estetik bir karakter kazanmasına ve güzelliğin elde edilmesine olanak sağlamış olmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Schiller, sanat felsefesi, oyun, güzellik

## THE RELATIONSHIP AMONG PLAY, FREEDOM AND BEAUTY IN F. SCHILLER'S PHILOSOPHY OF ART

### Abstract

Schiller, while defining art as a play, also states that it is played freely. One can be free by playing, i.e., by performing art, and that is also how one can reach beauty. For, according to Schiller, beauty is to be a reflection or an appearance of freedom. However, both the form-impulse, which refers to rationality, and the sense-impulse, which designates sensibility, by themselves, are far from freeing the subject. For this reason, for a person to be free is possible only through the play-impulse, which is considered as the mediation of both impulses and seen as a balance point. Thus, while the play-impulse reveals truly free art, it also enables a person to gain an aesthetic character and to achieve beauty.

**Keywords:** Schiller, philosophy of art, play, beauty

<sup>1</sup> Doç. Dr. Faruk Manav, Nevşehir Hacı Bektaş Veli Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi. E-posta: faruk-manav@hotmail.com, ORCID: 0000-0002-4588-7886

## Giriş

Sanat felsefesi literatüründe 'oyun olarak sanat' anlayışının temsilcilerinden birisi olarak görülen F. Schiller (Nahm, 1942: 148; Hein, 1968: 67; Yıldız Turan, 2019: 507), estetik deneyimi oyunun en yüksek formu olarak tanımlarken insanın bu deneyimde yaratıcı ve entelektüel yetilerini özgürce kullandığına işaret etmektedir (Hein, 1968: 67). Öyleyse oyunun Schiller için estetik deneyimde insanın özgürleşebildiği bir eylem tarzına karşılık geldiği düşünülebilir. Bu özgür eylem tarzı ya da "Oyun, aşırı enerjinin amaçsızca serbest bırakılması değil, derinlere kök salmış biyolojik ve psikolojik ihtiyaçlara bir yanıttır" (Hein, 1968: 68). Dolayısıyla oyun, gündelik pratik ihtiyaçlara yanıt olmaktan uzak bir yapı olarak düşünölmek durumunda olduğundan, her türlü çıkardan ve zorlamadan uzak, belirli bir yoksunluk ya da eksiklik hissedildiğinde pratik amaçlarla gerçekleştirilen işlerden ayırt edilmesi gereken, doğrudan kendisi için zevk alınan, insan ruhunun özgürleşmesini sağlayan, tüm entelektüel yetilerin karşılıksız ve çıkarsız işlev gördüğü bir eyleme karşılık gelmektedir (Hein, 1968: 67). Böylece Schiller de "...oyun teorisyenleri arasında, oyun deneyiminin ve sanat deneyiminin her ikisinin de 'çıkarsız zevk' terimleriyle tanımlanabileceği konusunda genel fikir birliği..." (Nahm, 1942: 150) çerçevesinde düşünölebilecek şekilde -her ne kadar sanat ile oyun arasındaki ilişkiyi açıkça dile getirmese de (Hein, 1968: 67)- oyunu ve sanatı aynı düzleme getirerek onları özdeş görmüş olmaktadır (Nahm, 1942: 151).

Schiller için oyun, insanın özgürleşmesine katkı sunduğu oranda bireyin ve toplumun ahlaki gelişimine de yardımcı olan bir eylemdir (Hein, 1968: 67). O, bir bakıma "...her şeyden önce bir değişim ve dönüşüm programı..." (Göçmen, 2020: 158) olan *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine* adlı eserinde gösterdiği üzere, sanatı kişisel ve toplumsal dönüşümün bir aracı olarak düşünürken akli ve duyguları/duyusalığı arasında kalmış ve iki dürtü tarafından tahakküm altına alınmış bir karakter yerine sanatsal yönü ağır basan özgür bir estetik karakter tasarımı ortaya koymaktadır. Zira "Schiller'in 'psyche'nin estetik değişimi' dediği şey aslında temel ideolojik bir yeniden-yapılanma tasarısını belirtir" (Eagleton, 2010: 150). Bu durum, aynı zamanda Schiller düşüncesinde "...oyunun pedagojik değerinin temelidir..." (Hein, 1968: 67). Çünkü onun için "...'parçalanmış insan karakteri' sorununun çözümü estetik eğitimdedir" (Yazıcı, 2010:179). Bu yüzden Schiller için sanatın, insanın özgürleştiği bir oyun olmaktan öte insanın estetik eğitiminde ya da estetik karakter oluşturmada rol oynayan kurucu bir unsura denk geldiği düşünülebilir. Ayrıca "...Schiller, yaşanan siyasal savaşlar nedeniyle toplum vicdanında açılan yaraları iyileştirmenin tek ilacının günün koşulları düşünöldüğünde sanat olduğunu ileri sürmektedir" (Güçlü, Uzun, Uzun ve Yolsal, 2008: 1272).

Bu çalışmada ise Schiller'in önemli bir misyon yüklediği sanat ile oyun arasındaki bahsi geçen ilişkiyi nasıl kurduğunu, oyun, özgürlük ve güzellik kavramlarını nasıl ilişkilendirdiğini göstermek amaçlanmaktadır. Böylece Schiller'in estetik eğitiminde "...modern çağın kişi bütünlüğü olmayan uygar insanını estetik ve sanat eğitimiyle kendini tamamlamış ve gerçekleştirmiş özgür bireyler kılma..." (Yazıcı, 2010: 170) amacı çerçevesinde yukarıda bahsedilen dönüşümü nasıl gerçekleştirmek istediğinin ortaya konulacağı düşünülmektedir. Bunu yaparken de Schiller'in özellikle *İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine* adlı bir dizi mektuptan oluşan eseri belirleyici olacaktır.

### **Özgürleşmeye Giden Yol ve Çağın Sorunları**

İnsanı yaşadığı dönemin bir aynası ya da yansıması olarak gören Schiller, insanın çağının sorunlarına eğilmek durumunda olduğunu belirtmekte ve çağında sanatın konumunu bu sorunlar ekseninde irdelemektedir (Schiller, 2020: 23). O, yaşadığı çağda sanatın ihtiyaç ve fayda merkezli toplum yaşamında kaybolup gitmeye mahkûm olduğunu ve bu durumdan kurtarılması gerektiğini vurgulayarak şöyle demektedir: "...çünkü sanat, özgürlüğün kızıdır ve emirleri maddenin ihtiyacından değil, zihinlerin gereklerinden almak ister" (Schiller, 2020: 23). Böylece o, sanatı bir özgürleşme olanağı olarak görerek sanatın gündelik yaşamdaki maddi beklentilerden ya da fiziksel unsurlardan kaynağını aldığı sürece hak ettiği değeri göremeyeceğine gönderme yapmış olmaktadır. Gerçekten de ona göre, sanatın yaşadığı çağdaki konumu sorunludur. O "Felsefi soruşturma ruhu bile, bilimin sınırlarını genişlettiği ölçüde hayal gücünden birbiri ardından toprak parçası koparıyorken, sanatın sınırları daralıyor" (Schiller, 2020: 23-24) diyerek öznel bir etkinlik olarak felsefenin yaşanan çağa uyum sağlayabildiğini ve soruşturma alanını koruyabildiğini belirtirken bir başka öznel etkinlik olarak sanatın ise bilimin egemenliği devam ettiği sürece git gide küçüldüğünü ifade etmektedir.

Sanatın alanının daralmasının doğurduğu en büyük sorun ise insanın özgürlüğünün önüne koyduğu engeldir. O engel, insanın özgürlüğünün sekteye uğraması olarak düşünülebilir. O, bu nedenle özgürlüğü yeniden elde edebilmenin yolunu "...insanın özgürlük hedefine doğru ilerlediği yol güzellikten geçer" (Schiller, 2020: 24) şeklinde dile getirerek gösterek özgürlük ile güzelliğin aynı düzlemde düşünüldüğü bir özgürleşmeden söz etmektedir. Schiller, özgürlüğü farklı bir boyutta tasarılamak suretiyle yeni bir karakteri gözler önüne sermek istemektedir ki, bu da estetik yönün ağır bastığı ya da merkezde olduğu bir karakterden başkası değildir (Schiller, 2020: 27).

Özgürleşmenin doğayla olanaklı olduğunu düşünen Schiller, insanın duyguları ilkelerine baskın olan, sanatı hor gören vahşi ve ilkeleri duygularını işe yaramaz hale getiren, doğayı hor gören barbar olmak üzere iki zıt kutup arasında kalmasının ya da bunlardan birine ilişkin karaktere sahip olmasının ise doğa ile ters düştüğünü belirtmektedir. Bu nedenle bu iki zıt kutuptan ziyade üçüncü bir olanak olarak doğayla barışık olan ve onun özgürlüğüne saygı duyan kültürlü insan modelini ön plana çıkarmaktadır (Schiller, 2020: 30-31). Buna karşın mevcut kültür, insanı özgürlüğe ulaştırmaktan alıkoyarken toplumun geneline de maddeci bir anlayış egemen olmakta, yaratıcı ve hayalperest insanlar ise hor görülmektedir (Schiller, 2020: 33-34). Hatta bunun da ötesinde, yaşanan çağın en büyük sorunlarından birisi, buna bağlı olarak belirginleşen ve materyalist ahlaka bağlı olarak ortaya çıkan ve özgürlüğü engelleyen egoizmdir:

Egoizm, en süzme dostluğun bağrında sistemini kurmuştur ve hepimiz bir tek dost gönül kurtaramadan toplumun bütün hastalıklarını ve zorlamalarını deneyimliyoruz. Özgür yargımızı onun despot fikrine, duygumuzu onun tuhaf âdetlerine, irademizi onun fethatlığına bırakıyoruz; yalnızca keyfliğimizi onun kutsal haklarına karşı savunuruz (Schiller, 2020: 33).

Böylelikle egoizm insanın yaşamını kuşatan ve onu zorunluluklar içinde bırakan bir tür özgürlük engelleyici unsur olarak önemli bir soruna dönüşmektedir. Schiller, bu sorunun kaynağını akılcılıkta bulurken akılsallık ve duyusalılık arasındaki çatışmanın ya da ayrışmanın buna yol açtığını belirterek ideal bir örnek olarak Greklerin bu konudaki başarısını örnek gösterir: "Onların hem form hem de özle dopdolmuş, hem felsefe yaparak hem eğiterek, hem şefkatli hem enerjik hâlleriyle, hayal gücünün zindeliğini aklın erilliğiyle muhteşem bir insanlıkta birleştirdiklerini görüyoruz" (Schiller, 2020: 35). Yani Grek kültürü, aklın her ne kadar zirvede olduğu bir kültür olup her şey akıl çerçevesinde açıklanır tarzda olsa da akıl hiçbir zaman kendi sınırlarını aşarak başka alanlara sirayet etmediği gibi duyusal alanla da bir çatışma içine girmemiştir: "Akıl ne kadar yükselmiş olursa olsun maddeyi sevgiyle peşinden sürüklüyordu ve ne kadar ince, ne kadar kesin uyarsa da asla un ufak etmiyordu" (Schiller, 2020: 36). Buradan Schiller'in akılcı tavrın insanın duyusal zevkleri ve estetik dünyasının önündeki engel olarak gördüğü ifade edilebilir. Çünkü aşırı akılcılık, insanı özgürleşmekten de alıkoyacaktır. Grek dünyasını tarih boyunca ön plana çıkaran husus da bu noktada sergilenen tutum olmuştur:

Grek insanlığının görüntüsü, tartışmasız bir en ileri noktaydı ki bu basamakta ne kalabilir ne de daha yükseğe çıkabilirdi. Kalamazdı, çünkü akıl, artık edindiği yedek sayesinde, kendini mutlaka duygu ve düşünceden uzaklaştıracak ve bilginin aydınlığına yönelecekti; daha da yükseğe çıkamazdı, çünkü aydınlığın yalnızca belli bir

derecesi beli bir içerik ve ısıyla bir arada varlığını sürdürebilir (Schiller, 2020: 39-40).

Öyleyse yapılacak şey, akıl ve duygular/duyusallık arasındaki kopukluğu ve ayrıklığı gidermek adına mevcut sanatın ürünü olan bu durumu, farklı bir sanat anlayışı ile aşmaktır (Schiller, 2020: 41). Schiller, bunu gerçekleştirmenin yolunun insanın sahip olduğu güçlerinin herhangi bir boyunduruk altına girmeksizin korunduğu bir özgürlüğe yer açmaktan geçtiğini şöyle belirtmektedir: "...insanın içindeki çeşitliliği, idealin birliğine boyun eğdirmeden önce, karakter bağımsızlığının garanti altına alınması ve yabancısı despot biçimlere kul köle olmak yerine dürüst bir özgürlüğe yer açılması gerekir" (Schiller, 2020: 42).

İnsanlığın önünde duran bir başka sorun ise güzellikten uzaklaştıracak denli etkiye sahip olan, biri hamlık ve diğeri laçkalık ve terslik olmak üzere iki farklı ve zıt yolda yönünü kaybetmektir. Bu sorunun aşılmasını sağlayacak olan ise güzellik olmak durumundadır (Schiller, 2020: 51). Ancak güzelliğin böylesine bir sorunu aşabilmesinin hiç de kolay bir iş olmadığını düşünen Schiller, bunu insanlık tarihinden verdiği bazı tespitler ve örnekler ile temellendirir. Schiller: "Antikitenin bütün ulusları içinde güzellik duygusunu en uç noktaya yükseltmiş olanlar, en uygar yeterince iyimserlikle örnek gösterilir ve karşıt örnek olarak da o kısmen vahşi, kısmen de barbar halklar getirilir; bunlar, güzele karşı duyarsızlıklarını çığ ya da hatta berbat bir karakterle ödüyorlar" (Schiller, 2020: 51) diyerek bu söylemle tarihsel süreçte en uygar toplumların hep en güzeli yakalamış ve yüceltmış bir kısveye sokulmaya çalışıldıklarını yani, nerede gelişmişlik ve yüksek uygarlık düzeyi varsa orada sanatın ve güzellik anlayışının da o denli yüksek olacağını düşündüğünü, diğer gelişmemiş toplulukların ise tam zıt yöne güzelin değerini anlayamamış topluluklar olarak nitelendirildiklerini belirtmiş olmaktadır. Ancak o, meselenin iç yüzünün aslında pek de öyle olmadığı düşünmesini de taşımaktadır:

Gerçekten, sanatların çiçek açtığı ve zevkin yönettiği hemen her tarih döneminde insanlığın düşmüş olduğu konusunda kafa yormalı; ayrıca politik özgürlüğü ve burjuva erdemi olan bir halkta büyük estetik kültür derecesi ile yaygınlığının, güzel geleneklerle, ahlakla ve davranış cılasıyla hakikatin el ele yürüyüşüne hiçbir örnek gösteremiyoruz (Schiller, 2020: 53).

Schiller bu tespiti ile aslında her şeyin görüldüğü gibi olmadığını, sanılanın aksine yüksek uygarlığın, özgürlük ortamının ve diğer yüceltilmiş unsurların güzellik anlayışı ile aynı düzleme hiç gelmemiş olmasına dikkat çekerek savunmaktadır. Yani bir bakıma o, sanatla ve güzellikle yükselen ve yücelen olmadığı gibi sanatı yüceltenlerde insanlığın da yükselişte

olmadığını belirtmektedir. Ona göre; Greklerden Romalılara, Araplarda İtalyanlara varıncaya kadarki dönemler, bu durumun örnekleriyle doludur yani, insanlığın geçmişinde güzellik ve diğer estetik zevkler hiçbir zaman eş zamanlı şekilde kol kola olmamış, hatta bu zıtlık ortamında güzellik kendisine yer edinemediği gibi ancak çöküş anlarında kendisine yer edinebilmiştir: “Geçmiş dünyanın neresine gözlerimizi çevirsek, orada zevk ile özgürlüğün birbirinden kaçtığını ve güzelliğin yalnızca kahramanlık erdemlerinin çöküşünde iktidar olduğunu görürüz” (Schiller, 2020: 54).

### **Oyunla Özgürleşme ve Güzellik**

İnsanı özgür bir varlık olarak niteleyen Schiller, insanın etrafında iyiyi ve güzeli istemesinin onun bizzat sanatsal yaratımıyla ya da güzelliğe ulaşma arzusuyla ilişkili bir biçimde yorumlandığında bu ihtiyacı giderecek veya giderme girişiminde bulunulmasını sağlayacak olanın insanın özgürlüğü olduğunu belirtmektedir: “Aslında insanın kendisinde güzellik ve iyilikle mücehhez nesnelere ihtiyaç hissetmesi veya sadece etrafındaki nesnelere iyi ve güzel olmasını talep etmesi farklı farklı şeylerdir. Bu sonuncusu ruhun en yüksek özgürlüğü ile uyumludur...” (Schiller, 2010: 45). Böylece Schiller, insanın bizatihi güzelliğe ulaşması ile güzel şeylere ihtiyaç hissetmesi arasında bir ayrıma giderken bu ayrımda güzelliğe ulaşmayı özgürlükle doğrudan ilişkilendirmiş olmaktadır. O, *Kallias*'ta bu durumla ilgili olarak “Bir sanat ürünü, doğanın bir ürününü özgür olarak betimliyorsa güzeldir” (Schiller, 2003: 178) diyerek de insanın sanatsal yaratımlarında güzelliğin ancak özgür şekilde gerçekleştirildiğinde anlamlı olacağını belirtmekte ve özgürlüğü bir bakıma güzelliğin koşulu olacak şekilde ilişkilendirmiş olmaktadır. Çünkü “...güzellik, görünüşte özgürlükten başka bir şey değildir” (Schiller, 2003: 152).

O, özgürlüğün insanın kendisine duyuları yoluyla açılan bir tanrısallık yoluyla gerçekleşebileceğini, insanın duyuları kanalıyla hissettiği sürece sonsuz bir anlatım yeteneğine sahip olacağını belirtmektedir (Schiller, 2020: 56-58). Buna göre, insanın gerçek anlamda kalıcılık elde edebilmesi ve tüm yeteneklerini etkinleştirebilmesi duyusallığı sayesinde olacaktır: “... onun duyusallığı, varlığını etkileyen güç hâline getiren tek şeydir, ama etkisini onun etkisi yapan şey de yalnızca onun kişiliğidir. O hâlde sırf dünya olmamak için, insanın maddeye biçim vermesi gerekir; sırf biçim olmamak için de, içinde taşıdığı kabiliyete gerçeklik kazandırması gerekir” (Schiller, 2020: 58).

Ancak insanın sadece duyusallık ile bir yere varamayacağını, duyusallığın tek başına yeterli olmayacağını da kabul eden Schiller, burada çıkış noktasını akılsallık ve duyusallık dürtüsü arasında bir denge gözeterek



bulmaktadır. Bir bakıma ne aklın duyulara ne de duyuların akla üstün olduğu düşüncesinden hareketle her iki dürtünün birbirine bağlı olduğu ama birbirleri adına yargıda bulunmadıkları bir sınır çizerek akıl ve duyular arasında dengenin sağlanacağını düşünmektedir (Schiller, 2020: 62-63). Zira insanı özgürlüğe ulaştıracak yollardan birisi de bu iki dürtünün bahsi geçen dengesiyle olanaklı olacaktır. Bu denge, duyular alanı ile aklın kendi sınırlarına çekilmeleri yoluyla ya da iki alanın sınırlarının belirlenmesi veya normale döndürülmesiyle gerçekleşme olanağına sahip olacaktır (Trifonova, 2010: 95).

Bu dengenin kuruluşu ise insan için düşünülen üçüncü bir dürtü ile gerçekleşecektir. Schiller buna *oyun dürtüsü* adını vermektedir. O sentezci bir yaklaşımla ortaya koyduğu oyun dürtüsünü şöyle ifade eder:

Duyusal dürtü ister ki değişim olsun, zamanın içeriği olsun; biçim dürtüsü ister ki zaman yok olsun, değişiklik olmasın. O hâlde, her ikisinin bir arada etkili olduğu dürtü, -buna kanıtlayıncaya kadar oyun dürtüsü [Spieltrieb] dememe şimdilik izin verilsin- oyun dürtüsü, yani zamanı zaman içinde yok etmeye, oluşu mutlak varlıkla, değişimi aynılıkla bağlamaya yönelik olacaktır (Schiller, 2020: 68).

Oyun dürtüsünü bu şekilde ifade eden Schiller, bu dürtüye ilişkin birkaç belirlemede daha bulunur. Bu belirlemelerden birine göre, duyusal belirlenmeyi ve nesnesini içine almayı isterken biçim dürtüsü/akılsallık ise kendisi belirleyici olmayı ve nesnesini ortaya koymayı istemekte, oyun dürtüsü ise yine iki dürtüyü de kapsayacak onların özelliklerini harmanlayacak şekilde kendisi olduğunda nasıl ortaya çıkacaksa o şekilde içine almak, duyular nasıl algılamaya yönelmiş ise o şekilde ulaşmak istemektedir (Schiller, 2020: 68). Böylece oyun dürtüsü, hem aklın hem de duyuların özelliklerini bir araya getirmiş hem de iki zıtlık arasındaki uyumu da tesis etmiş olmaktadır. Aynı zamanda insanın akılsal yönünün duyusal yönüne, duyusal yönünün de akılsal yönüne belirli bir özellik çerçevesinde üstünlük sağlama olasılığını da bertaraf etmiş olmaktadır.

Diğer belirlemede ise Schiller, duyusal dürtünün fiziksel bir gereklilikten dolayı özgürlüğü dışladığını, biçimsel dürtünün/akılsallığın da ahlaki gereklilikten dolayı acıyı dışlayan bir karakter sergilediğini ifade etmektedir. Bundan dolayı, duyusal dürtünün doğa yasaları, biçimsel dürtünün ise akıl yasaları çerçevesinde bir *gemüt*<sup>1</sup>e gereksinimi olduğunu belirten Schiller, oyun dürtüsünün ise hem ahlaki hem de fiziksel olarak *gemüte* gereksinimi olduğunu ve rastlantı ile gereklilikleri yok ederek insanı özgürleştirdiğini belirtmektedir (Schiller, 2020: 68). Böylece doğa yasaları ile akıl yasalarının çatışması ya da fizik ile ahlak arasındaki zıtlık engellenmiş olurken

<sup>1</sup> Çeviri metinde gönül olarak bu sözcük, anlam bulanıklığına yol açmamak adına bu şekilde kullanılmıştır.

kurulan sentez yoluyla insanın özgürleşmesinin yolu da açılmış olmaktadır.

Oyun dürtüsüne ilişkin sonuncu belirlemede ise Schiller, duysal dürtünün fiziksel zorlama yoluyla insanın maddi varlığını rastlantısal hâle getirdiğini, biçimsel dürtünün ise ahlaki zorlama ile insanın biçimsel yanını rastlantısal hâle getirdiğini belirtir. Bundan dolayı mutluluğun mükemmellik ve uyumu konusunun da rastlantısal olduğunu belirtmektedir. Oyun dürtüsü ise insanın biçimsel ve maddi varlığı ile mükemmellik ve mutluluğu rastlantısal hâle getirdiğinden her ikisinde ayrı ayrı bulunan rastlantısallık ortadan kalkacak, maddeye biçim biçime ise realite katacak, akıl ve duyuları barıştırmış olacaktır (Schiller, 2020: 69).

Oyun dürtüsünün sentezci yönünü güzellik anlayışına da yansıtan Schiller, duysal dürtünün nesnesini canlılık, biçimsel dürtünün ise figür/form olduğunu belirtir ve buradan yola çıkarak oyun dürtüsünün nesnesinin canlı figür olduğunu, bunun da güzelliğe aracılık edebileceğini dile getirmektedir (Schiller, 2020: 70). O böylece yalnızca duysallıktan ya da biçimsellikten/akılsallıktan hareketle bir güzelliğin ortaya çıkmayacağını belirterek güzel denilen şeylerin ya da genel olarak güzelliğin ancak ve ancak hem duysal hem de biçimsel niteliklerle karakterize olduğunu ifade etmektedir:

Bir insan yaşıyor ve endamı (Gestalt) var diye hiç de canlı bir figür değildir. Böyle olması için figürünün hayat ve hayatının da figür olması gerekir. Sırf formu [Gestalt] üzerine düşündüğümüz sürece bu form cansızdır, salt bir soyutlamadır; onun hayatını sadece hissettiğimiz sürece bu hayat biçimsizdir, salt izlenimdir: Ama onun formunun duyulumuzda yaşamasıyla ve hayatının aklımızda biçim almasıyla o kişi bir canlı figürdür ve biz ona güzel yargısı verdiğimiz her yerde bu böyle olacaktır (Schiller, 2020: 70-71).

Öyleyse duysal ve biçimsel dürtü güzelliği ortaya çıkarmada yetersiz kaldığına göre, her iki dürtünün kesişim noktası olarak oyun dürtüsünün bu noktada belirleyici olacağını ve güzele de ancak oyun dürtüsünün hizmet edebileceğini dile getirmektedir: "Güzellik, her iki dürtünün de ortak nesnesi olabilir, yani oyun dürtüsünün" (Schiller, 2020: 71). Güzellik oyunun nesnesi durumuna geldiğine göre, insan adına özgür veya kendisi olabilmenin yolu ya da daha farklı bir ifadeyle dile getirilecek olursa akılsallık/biçimsellik ile duysallığın etki alanının dışında ancak oyun ile olanaklı olacaktır. "Çünkü insan, nihayet bir kerede söyleyiverelim, kelimenin tam anlamıyla nerede insansa, yalnızca orada oynar ve *yalnızca oynadığı yerde tam insandır*" (Schiller, 2020: 73). Oyun oynayan bir çocuğun elinden oyun oynama hakkı alındığında nasıl çocukluğunu sergilemesi olanaksızlaşırsa insanın da duyuların ya da aklın tahakkümüne girmesiyle sanatsal

yaratım ve güzelliği yakalama arzusuna ket vurularak oyun oynaması elinden alınırsa onun da insanlığını unutacak duruma geleceği düşünülebilir. Böylece “Sanatı belki de *büyüklerin çocuk oyunu* diye tanımlamak yanlış...” (Timuçin, 2013: 150) olmayacaktır.

Oyun oynayan insan, aynı zamanda güzeli arayan insan olduğundan güzelliğin insan üzerinde dengeleyici bir değer olduğunu da belirtmek gerekmektedir. Schiller bunu şöyle dile getirir: “...iki karşıt sınır güzellik sayesinde kalkar, güzellik ise gergin insanda ahengi, gevşemiş insanda enerjiyi yeniden sağlar ve bu tarzda, doğasına uygun olarak, sınırlı durumu mutlak bir duruma geri götürür ve insanı, kendi içinde tam bir bütüne ulaşmış kişi yapar” (Schiller, 2020: 78-79). Böylece güzelliğin tamamıyla ne duysal alana ne de akıl alanına ait olmayacak şekilde her iki alanı ortak bir noktada buluşturan bir yapı sergileyerek asli görünümüne kavuştuğu düşünülebilir. Schiller güzelliğin bu yapısına ilişkin şu analizi yapmaktadır:

Güzellik, ...iki dünyanın vatandaşı olarak görülebilir, bunlardan birine doğuştan, ötekine evlat edinme yoluyla aittir; varlığını duysal tabiatından alır ve akıl dünyasında vatandaşlık hakkına ulaşır. Bundan çıkarılacak sonuç, güzeli değerlendirme yetisi olarak beğenin zekâ ile duysallık arasında orta yere nasıl yerleştiği ve birbirini küçümseyen bu iki tabiatı nasıl mutlu bir beraberlikte birleştirdiğidir (maddi olana nasıl aklın saygısını, rasyonel olana nasıl duyuların eğilimini kazandırdığıdır)... (Schiller, 2008a: 141).

Öyleyse güzelliğin hem karşıt güçlerin savaşımını ortadan kaldırdığı hem de iki farklı alan arasındaki bir denge noktasına karşılık geldiği ve insanı uyumlu duruma getirdiği söylenebilir. Schiller, güzelliğin bu özelliğine ilişkin şu düşünceyi dile getirmektedir: “Sanki madde ve biçim arasında, edilgenlik ile etkililik arasında bir *orta hâl* olmalı ve bizi güzellik bu orta hâle getirmeli” (Schiller, 2020: 81). Söz konusu bu orta hâl ise “...bir özgür hâl adını hak eder...” (Schiller, 2020: 90) ve aynı zamanda “...güzellik, özgürlüğün somutlaşmış biricik ifadesi...” (Schiller, 2020: 101) ya da “...özgürlüğün bir dışavurumu...” (Schiller, 2010: 46) olarak belirginleşmektedir. Buna göre insan, güzel olan ile özgürleşmekte ve bu hassas nokta sayesinde bir uyum ortaya çıkmaktadır: “Güzelin karşısında kendimizi özgür hissederiz, çünkü maddi-hissi dürtülerimiz aklın yasalarıyla uyum içerisindedir” (Schiller, 2010: 46). Güzelde akıl ve duyular uyumlu bir biçimde bir araya gelirken Schiller, güzelliği de bu uyumdan dolayı bir uyum olarak tanımlamaktadır: “Güzel olanda akıl ve duysalsalılık tam bir uyum içerisindedir, ve [eğer güzelliğin bizim için sahip olduğu bir çekim gücünden bahsedilecekse bu] ondaki bu uyum sayesinde” (Schiller, 2010: 49).

Böylece güzellik, özgürlük ve oyun dürtüsü arasındaki ilişki netleşmiş olmaktadır. Yani, insan etkin bir estetik varlık haline getirecek özgürlük, gerçek anlamda oyun oynamakla olanaklı olacaktır. Çünkü "...estetik insan sadece estetik görünmemelidir: o görünüşten haz duymada özgür olacak, fakat kendisi sadece görünüş olarak görünmeyecektir. Eğer oynuyorsa gerçekten oynayacaktır" (Trifonova, 2010: 86). Böylece insanın oyun oynamak suretiyle özgür olmağı, görünüşte bir özgürlük ya da oyun değil, bizzat eyleme geçerek ya da oyunun içinde bulunarak olanaklıdır. Schiller bu durumu şöyle bir benzetme ile ifade eder: "Bilgenin beceremediğini oynayan çocuk becerir" (Schiller, 2008b: 237). Böylelikle oyun oynamakla kendisini bulan insan, aslında estetik bir karakter kazanmasının yanı sıra, yüksek bir konuma da erişmiş olacaktır. Schiller bu yüksek konumu şair ve filozof arasında yaptığı bir karşılaştırma ile de göstermektedir: "Yalnızca şair, hakiki *insandır* ve en iyi filozof onun yanında olsa olsa bir karikatürdür" (Schiller, 2008b: 234). Dolayısıyla insanın sanatını oyun oynayarak özgür biçimde ortaya koyması, onun bilge bir karaktere sahip olmasının dahi üzerinde görülmüş olmaktadır. Bir bakıma sanatla insanın en yüksek karaktere kavuştuğu söylenebilir.

## Sonuç

Aklı ve duyları arasında sıkışan ya da bu iki dürtüden birinin diğerine üstün gelmesiyle insanın kendisi olmaktan uzaklaştığını düşünen Schiller, ne aklın duylara ne de duyların akla üstünlüğünü kabul ederken iki dürtünün sentezi sonucunda gün yüzüne çıkardığı oyun dürtüsünün önemine işaret etmektedir. O, oyun dürtüsü ile ilişkilendirdiği sanatı, insanın özgür biçimde oynadığı ve bir bakıma kendini var ettiği bir oyun olarak görerek bu özgür oyunla güzelliğin ortaya çıkışı arasında da sıkı bir ilişki kurmakta ve güzelliğin ne kendiliğinden var olan bir yapı olduğunu ne de insanın hazır biçimde bulduğu bir şey olarak görmektedir. Güzellik, özgür biçimde oyun oynayan insanın elde ettiği bir değer iken aynı zamanda biri akılsallık diğeri duysallık olmak üzere iki zıt dürtünün sentezi ya da orta noktasına karşılık gelmektedir. Dolayısıyla onun için güzellik, insan için dengeleyici bir yapıdır, denilebilir. Bir bakıma sanatla özgürleşen insan, aynı zamanda güzelliğe de ulaştığından Schiller'in amaçladığı estetik karakterin ya da en genel anlamıyla bireysel ve toplumsal dönüşümün de oyun, özgürlük ve güzellik üçgeninde gerçekleşebilecek bir ideal olduğu söylenebilir. Böylece Schiller tarafından sanatın insanın en yüce karaktere ulaşmasına aracılık etmek gibi bir misyonla taçlandırıldığı düşünülebilir.

## Kaynakça

Eagleton, T. (2010). Schiller ve Hegemonya (çev. Hakkı Hünler). Terry Eagleton (Yaz.). Estetiğin İdeolojisi (çev. Bülent Gözkân vd.). İstanbul: Doruk Yayınları, s. 145-166.

Göçmen, D. (2020). 'İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine Mektuplar' ve Ahlaklı Bir Uygarlık Arayışı. Friedrich Schiller (Yazar). İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine (çev. Gürsel Aytaç). Birinci Baskı. Ankara: Fol Kitap, s. 147-165.

Güçlü, A., Uzun, E., Uzun, S. ve Yolsal, Ü. H. (2008). Felsefe Sözlüğü. Ankara: Bilim ve Sanat Yayınları.

Hein, H. (1968). "Play as an Aesthetic Concept", The Journal of Aesthetics and Art Criticism, 27 (1), 67-71.

Nahm, M. C. (1942). "Some Aspects of the Play-Theory of Art", The Journal of Philosophy, 39 (6), 148-160.

Schiller, F. (2003). 'Kallias or Concerning Beauty: Letters to Gottfried Körner' (1793) (Trans. Stefan Bird-Pollan). J. M. Bernstein (Editor). Classic and Romantic German Aesthetics. Second Edition. New York: Cambridge University Press, p. 145-183.

Schiller, F. (2008a). Zarafet ve Saygınlık Üzerine (çev. Gürsel Aytaç). Gürsel Aytaç (Haz. ve Çev.). Schiller. Birinci Baskı. Ankara: Doğu Batı Yayınları, s. 132-172.

Schiller, F. (2008b). Schiller Diyor Ki (çev. Gürsel Aytaç). Gürsel Aytaç (Haz ve Çev.). Schiller. Birinci Baskı. Ankara: Doğu Batı Yayınları, s. 231-240.

Schiller, F. (2010). Yücelik Üzerine (çev. Ahmet Aydoğan). Friedrich Schiller (Yazar). Bir Eğitim Ülküsü Olarak Ruh Yüceliği (çev. Ahmet Aydoğan). Birinci Baskı. İstanbul: Say Yayınları, s. 39-62.

Schiller, F. (2020). İnsanın Estetik Eğitimi Üzerine (çev. Gürsel Aytaç). Ankara: Fol Kitap.

Timuçin, A. (2013). Estetik Bakış. İstanbul: Bulut Yayınları.

Trifonova, T. (2010). Schiller'in Estetik Eğitiminde Estetiğin Ahlaki Evriminde Yüceliğin Yeri (çev. Ahmet Aydoğan). Friedrich Schiller (Yazar). Bir Eğitim Ülküsü Olarak Ruh Yüceliği (çev. Ahmet Aydoğan). Birinci Baskı. İstanbul: Say Yayınları, s. 63-120.

Yazıcı, A. (2010). "Schiller'de Özgürlük Olarak Estetik", Felsefelogos, 13 (38), 169-180.

Yıldız Turan, E. (2019). "Schiller: Sanatın Oyunda Özgürlük Olarak Yansıması", Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 23 (2): 505-513.



# Yeniden İşlevlendirme Kapsamında Tarihi Merinos İstasyonu\*

Gizem Büke Öztürk<sup>1</sup>

Bilge Sayıl Onaran<sup>2</sup>

Can Mehmet Hersek<sup>3</sup>

Makale Geliş Tarihi: 18.03.2022

Yayıma Kabul Tarihi: 08.04.2022

## Özet

Mimari koruma alanındaki gelişmeler, tarihi yapıların mimari, artistik ve teknolojik özelliklerinin olabildiğince muhafaza edilerek gelecek kuşaklara aktarılmasını olanaklı kılmaktadır. Günümüzde sadece tarihi ve arkeolojik yapılar değil, yakın tarihli endüstri mirası kapsamında demiryolu yapıları da koruma bilinciyle aynı kapsamda değerlendirilmektedir. Osmanlı Dönemi'nde inşa edilen, Bursa-Mudanya Demiryolu hattı içerisindeki Merinos Tren İstasyonu'nun restorasyon, onarım ve koruma çalışmaları sonucunda Tarihi Merinos İstasyonu Sosyal Tesisi olarak yeniden işlevlendirilmesi de korunması gereken demiryolu mirası kapsamında ele alınmaktadır. Çalışmada, yapının işlev değişikliğine uğramasıyla mekâna, strüktürel sisteme, teknik donanımlara ve yakın çevreye yapılan müdahaleler incelenmiştir. Araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılarak veriler; gözlem, görüşme ve doküman analizi ile toplanmış, elde edilen bilgiler ışığında yapıya ait mimari çizimler yapılmıştır. Değerlendirmeler sonucunda yeniden işlevlendirme çalışmalarında yeni seçilen işlevin önemi vurgulanmıştır. Tarihi istasyon yapısının özgün mekânsal özelliklerinin çok az müdahale ile yeni işleve uyum sağladığı, ancak yakın çevreye yapılan eklentilerin yoğun olması nedeniyle tarihi yapının özgün özelliklerinin zarar gördüğü sonucuna varılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Koruma, Yeniden İşlevlendirme, Endüstri Mirası, Demiryolu Mirası, Yapı Analizi

## TERRACOTTA ART AND AESTHETICS IN THE SPIRIT OF PREHISTORIC TIMES

### Abstract

Progress in architectural conservation studies makes it possible to preserve architectural, artistic and technological features of historical buildings and transfer them to future generations. Today, not only historical and archaeological structures, but also rail way structures within the scope of recent industrial heritage are evaluated with in the same cope with conservation awareness. There functioning of the Merinos Train Station, which was built as a result of the modernization movements in the Ottoman Period, located with in the Bursa-Mudanya Railway line, as the Historical Merinos Station Social Facility as a result of the restoration, repair and protection works is also considered with in the scope of the rail way heritage that needs to be protected. In this study, the interventions made to the building, structural system, technical equipment and the immediate environment with the change of function of the building were examined. Data was collected by observation, inter view and document analysis, by using qualitative search method in there search, and architectural drawings of the building were made in the light of the information obtained. As a result of the evaluations, the importance of the function chosen for the application in re-functioning studies was emphasized. It has been concluded that the original spatial features of the historical station structure adapt to the new function with very little intervention, but the original features of the historical structure have been damaged due to the intense additions to the immediate surroundings.

**Keywords:** Conservation, Re-functioning, Industrial Heritage, Railway Heritage, Structure Analysis

<sup>1</sup> Öğr. Gör. Gizem Büke Öztürk, Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi Söğüt Meslek Yüksekokulu, İç Mekân Tasarımı Programı. E-posta: buke.ozturk@bilecik.edu.tr. ORCID: 0000-0002-7071-053X

<sup>2</sup> Prof. Dr. Bilge Sayıl Onaran, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Bölümü, Ankara. E-posta: bilgeso@hacettepe.edu.tr. ORCID: 0000-0001-9395-3596

<sup>3</sup> Prof. Dr. Can Mehmet Hersek, Başkent Üniversitesi Güzel Sanatlar, Tasarım ve Mimarlık Fakültesi, İç Mimarlık ve Çevre Tasarımı Programı. E-posta: hersek@baskent.edu.tr. ORCID: 0000-0002-7988-5061

\* Bu makale, "Endüstri Yapıları'nın Yeniden İşlevlendirme Sürecinde İç Mekan Analizi: Mudanya Gar Binası" başlıklı doktora tezinden üretilmiştir.

## 1. Giriş

Geçmiş uygarlıkların kültürünü, mimarisini, sanatını, yaşam biçimini, gelenek ve göreneklerini aktararak bir nevi belge niteliği taşıyan tarihi yapılar, toplumların tarih bilincinin oluşmasında büyük önem arz etmektedir. Bu yapılar bir yandan toplumun ortak geçmişini yansıtırken, diğer yandan da geleceğin sağlam temellere dayandırılmasına olanak tanımaktadırlar. Çok eski dönemlere dayandığı ileri sürülen mimari koruma çalışmalarına ilişkin ilk kuramsal örneklerin 19. yüzyılda özellikle Avrupa'da yapılmış olduğu görülmektedir. Çünkü II. Dünya Savaşında Avrupa ülkelerinin kent dokularında önemli ölçüde tahribatlar oluşmuş, koruma çalışmaları önemli hale gelmiş ve bu ülkeler koruma konusuna yasalarına koydukları hükümlerle de özel önem vermişlerdir (Ahunbay, 2016: 22). 1931 yılında yapılan Atina Konferansı'nda kabul edilen Atina Tüzüğü, bu konudaki ilk hukuksal çalışma olarak anılmaktadır. Konuya ilişkin diğer hukuki düzenleme ise 1964 yılında Venedik'te yapılan İkinci Uluslararası Tarihi Anıt Mimar ve Teknisyenleri Kongresi ile kabul edilen Venedik Tüzüğü ilkeleridir (Erder, 1977: 172-173). Zaman içinde mimari koruma ve restorasyon çalışmaları hız kazanmış ve uluslararası zeminde düzenlenen pek çok toplantının da sonuç bildirgelerine yansımıştır. Konu günümüzde de güncelliğini korumakta ve çalışmalara devam edilmektedir.

Diğer taraftan teknoloji alanında meydana gelen yenilik ve değişim sayesinde -onarım çalışmalarında yeni yöntem ve teknikler kullanılmaya başlanmasıyla- tarihi yapıların özgün dokularına daha az müdahale edilmesine, dolayısıyla kültür varlıklarının daha uzun süre yaşatılmasına olanak tanımaktadır. Yapıldığı dönemdeki işlevini kaybeden endüstri yapılarının da günümüze uyarlanarak eğitim, ticari ve kültürel amaçlarla kullanılmasına yönelik başarılı örnekler de rastlanmaktadır (Ahunbay, 2019: 52-53).

Mimari mirası koruma disiplininin çalışma alanının, özellikle son on yılda dikkat çekici şekilde genişlediği gözlenmektedir. Özellikle koruma kapsamındaki kültür varlıklarının kapsamının daha da genişletilerek endüstri mirasını -endüstri yapıları ve yapı gruplarını- da içine aldığı görülebilmektedir (Şekerci ve Akıner, 2021: 153). Bu çalışmanın konusu olan Osmanlı Döneminde inşa edilen Bursa Mudanya Demiryolu hattı da aynı kapsamda demiryolu mirası olarak değerlendirilmektedir.

Demiryolu mirası; yolcu-gar binalarını, demiryolu taşıtlarını, depo, atölye, lojman gibi demiryolu yapılarını, demiryolu arşivlerini, teknik donanım, köprü ve viyadükleri, hattın tamamı ve bu yapılarla bir bütün oluşturan sanayi tesislerini ve kentsel ve kırsal alanları, sinyalizasyon sistemleri ve altyapı ile ilgili tüm ekipmanları, demiryolu şirketlerine ait kantar, saat,



mobilya vb. tüm taşınabilir nesnelere kapsamaktadır (Burman, 1997: 19, Erkan, 2007: 142, Köşkeröğlu, 2006: 20, Yıldız, 2019: 31).

Araştırma konusu olan Merinos İstasyonu, doğu ve batı ticareti için stratejik öneme sahip bölge olan Bursa ve Mudanya arasında -1867 yılında gündeme alınan demiryolu yapma planı sonucu- 1892 yılında işletmeye açılmıştır. Bursa Mudanya arasındaki istasyonlar arasında yer alan Merinos İstasyonu, zaman içinde hattın kapatılmasıyla 1948 yılından sonra işlevsiz kalmış, dönem dönem de çeşitli amaçlarla kullanılmıştır. Tarihi Merinos Tren İstasyonu 1999 yılında tescillenerek koruma altına alınmış, yapının koruma, yeniden işlevlendirilme ve onarım, çalışmalarının tamamlanmasıyla 2005 yılında Tren İstasyonu Sosyal Tesisleri bünyesinde nikah salonu, kır düğün alanı, kafe ve restoran olarak kullanıma açılmıştır. Bu çalışmanın amacı, söz konusu yapının yeniden işlevlendirmesi ile Tarihi Merinos Tren İstasyonu Sosyal Tesisleri'ne dönüşüm sürecinde; binanın kimliği, özgün tarihi ve artistik özelliklerinin ne ölçüde korunduğunu değerlendirerek ortaya koymaktır. Çalışmada veriler nitel araştırma yöntemi kullanılarak; gözlem, görüşme ve doküman analizi ile toplanmıştır.

## 2. Demiryolu Mirasının Yeniden İşlevlendirilmesi

Kültürel miras kategorisindeki yapıların yeniden işlev kazandırılarak kullanılması yöntemi, hem tarihi yapıların korunmasına, hem de gelecek nesillere taşınmasına olanak tanımaktadır. Aynı şekilde, toplumların kültürel mirasının özelliklerini yansıtan ve endüstri mirası niteliğindeki yapılarında korunması, dönüşümü ve yeniden işlevlendirilmesi bu alandaki önemli çalışmalar arasında yer almaktadır. Endüstri mirasının da kültürel miras olarak kabul edilmesiyle, söz konusu alanların ve üretim tesisi içerisinde yer alan yapıların, üretimi gerçekleştirmede kullanılan donanım ve ekipmanların bir toplumun sosyo-kültürel geçmişinin önemli göstergelerini oluşturması sağlanabilmektedir. Çünkü teknolojide yaşanan hızlı gelişme, endüstri mirası niteliğindeki yapıların özgün işlevlerinin kısa ömürlü olmasına neden olmaktadır (Cengizkan, 2006: 9).

Yeniden işlevlendirme çalışmaları ile sanatsal, kültürel ve tarihi öneme sahip, korunması gereken yapıların, yapıma amaçlarını ve fonksiyonlarını yitirmesi sonucunda, onların fiziki devamlılığının sağlanmasına ve yeni işlevler kazandırılarak toplumun faydalanmasına imkan tanınmaktadır. Bu yapılar, inşa edildikleri ve kullanıldıkları döneme ait yapı teknolojisi, üretim biçimini, mimari tarzı vb. kültürel unsurları yansıtmaktadır. Bu nedenle, yapısal dönüşüm sağlanırken en önem verilmesi gereken konu,

mümkün olabildiğince yeni yüklenecek işlevin özgün yapı ile uyuşmasına, şayet müdahale gerekirse de yapının özgün değerlerine saygı duyularak gerçekleştirilmesine özen gösterilmesi olmalıdır (Gazi ve Boduroğlu, 2015: 58, Şekerci ve Akıner, 2021: 153, Engin, 2009: 2012). Dolayısıyla, özgün işleviyle günümüz koşullarına adapte edilemeyen tarihi yapıların özgünlüğüne zarar vermeden günümüz koşullarına adapte edilmesi bir koruma eylemi olarak kabul edilmektedir (Sevgi ve Eskici, 2020: 298).

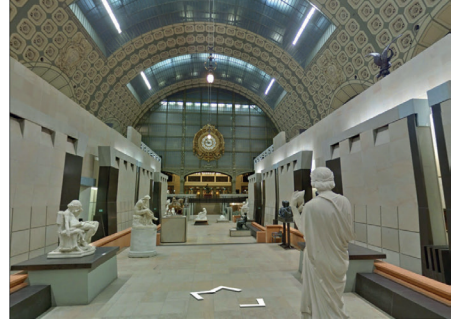
Uygun işlev seçimi ile tarihi özelliğe sahip yapının fiziksel özelliklerinin yaşatılması, kültürel devamlılığın doğru biçimde sağlanması olanaklı kılınmaktadır. Söz konusu yapıların yaşatılma çabalarıyla yeniden işlev kazandırılması; ekonomik, sosyal ve kültürel anlamda tarihi yaşatma ve ayrıca kültürel mirası sonraki nesillere aktararak sürdürülebilirliklerinin sağlanması açısından da önem arz etmektedir (Kurak Açııcı ve Konakoğlu, 2019: 216). Kültürel değerlerin sürekliliğinin sağlanması kapsamında endüstri mirası; endüstri mirası kapsamında ise demiryollarına ait mirasın yeniden işlevlendirilerek özgün, tarihsel ve artistik özelliklerinin korunarak devamlılıklarının sağlandığı başarılı çalışma örneklerine hem Avrupa'da, hem de Türkiye'de karşılaşılmaktadır.

Konuya ilişkin ilk örneğimiz, tren istasyonlarının ilk dönüşüm örneklerinden biri olan ve Fransa'nın başkenti Paris'te bulunan Orsay Müzesi'dir (Görsel 1). Bina 19. yüzyılın sonlarında, yolcularını Paris'in dışında bulunan Austerlitz'den daha merkezi bir bölgeye taşımaya amaçlayan Paris-Orleans Demiryolu Şirketi'nce yapılmış, şirketin 1898 yılında düzenlediği mimari tasarım yarışmasını kazanan Victor Laloux tarafından tasarlanmıştır<sup>1</sup>. Orsay Gar'ı 1900 yılında, Dünya Sergisi'nin açılışında hizmete girmiş, gelen konukları taşımak için uzun yıllar kullanılmıştır. Zaman içinde teknolojik yenilikler ve gelişmeler istasyonun yetersiz kalmasına sebep olmuş ve yüksek kapasiteli modern elektrikli trenlerin kullanımının yaygınlaşması sonucunda 1939'da işlevini yitirerek kapanmıştır. Ancak yapı çeşitli işlevlerle kullanılmış, birçok filmde set olarak ev sahipliği yapmıştır.

Gar binasının müzeye dönüştürülmesi çalışmalarına 1975 yılında başlanmıştır. 1978 yılında yapı -kültürel ve tarihi özellikler taşıması nedeniyle endüstri mirası kapsamında tescillenerek koruma altına alınmıştır. 1979 yılında ise Orsay Gar'ının müzeye dönüştürülme fikri geliştirilmiş ve gösterilen çabalar sonucunda müze 1986 yılında açılmıştır (Erkan, 2007: 149, Fidan, 2012: 43).

---

<sup>1</sup> <https://www.musee-orsay.fr/en>



Görsel 1. Orsay Müzesi, restorasyon öncesi ve sonrası.

Yeniden işlevlendirme çalışmalarına konu olan Avrupa'dan diğer bir örnek ise, Madrid kentindeki İspanya'nın en büyük tren istasyonudur. Atocha Tren İstasyonu 1851 yılında hizmete başlamış, 1892 yılında geçirdiği yangın sonucu tahribata uğramıştır. 1992 yılında yapı yeniden işlevlendirilerek; tropik bahçelerin, mağazaların, kafelerin, çeşitli eğlence ve ticaret mekanların yer aldığı bir kompleks haline dönüştürülmüştür (Görsel 2). İstasyonda oluşturulan tropik bahçelerde yaklaşık 260 farklı türde, 7.000'den fazla bitki yer almaktadır. Yapının üst örtü sisteminde cam malzeme kullanımıyla iç mekana açık hava ormanı görünümünü kazandırılmıştır<sup>2</sup>.



Görsel 2. Atocha Tren İstasyonu restorasyon sonrası.

İstasyon ve gar yapılarının işlevlendirilerek yeniden kullanılmasına yönelik örnekler Türkiye'de de rastlamaktayız. Ülkemizdeki örneklerden biri, Rumeli Demiryolları'nın ana hatlarını oluşturan İstanbul-Edirne-Sarımbey hattı üzerinde yer alan ve Mimar Kemalettin tarafından tasarımı yapılan Edirne Karaağaç Tren Garı binasıdır (Görsel 3). Yapım yılı tam olarak bilinmeyen binanın, 1914 yılında I. Dünya Savaşı sırasında inşasının yarım kaldığı, Cumhuriyet'in ilanından sonra 1930 yılında tamamlandığı ve II.

<sup>2</sup> <https://www.amusingplanet.com/2012/09/botanical-garden-inside-atocha-train.html>

Meşrutiyet'in ilk yıllarında faaliyetine başlatıldığı bilinmektedir (Yıldız, 2008: 125). 1971 yılına dek gar hizmeti veren yapı bu tarihten sonra işlevini yitirmiş, sonrasında çeşitli amaçlarla kullanıma tahsis edilmiştir. 1998 yılından itibaren işlevlendirilen yapı, o tarihten beri Trakya Üniversitesi'nin Rektörlük Binası olarak kullanılmaktadır (Yıldız, 2008: 125, Biltekin Coşkun, 2013: 117).



*Görsel 3. Edirne Garı'nın İşlevlendirilmesi Trakya Üniversitesi Rektörlük Binası.*

Türkiye'de yer alan diğer bir örnek ise, Ankara-Eskişehir demiryolu hattı üzerinde yer alan, Ankara'nın Polatlı ilçesindeki Malıköy Tren İstasyonu'dur. 2007 yılında müze olarak işlevlendirilmesine karar verilmiş ve 2008 yılında müze özelliği kazandırılarak kapılarını halka açmıştır. Aynı şekilde müze olarak işlevlendirilen diğer bir istasyon yapısı örneği ise Kocaeli İstasyonu'dur.

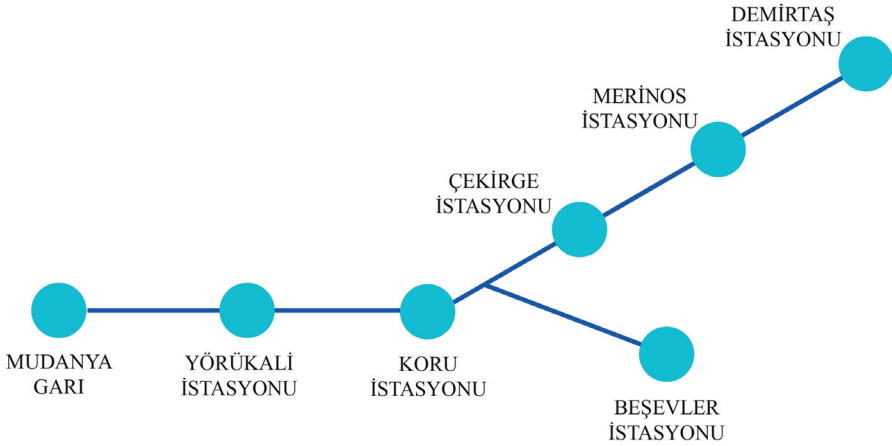


*Görsel 4. Gazi İstasyon Binası giriş cephesi.*

Ankara'da, Atatürk Orman Çiftliği'nde bulunan Gazi İstasyon Binası da yeniden işlev kazandırılan tarihi yapılara örnektir. Görsel 4'te görülen bina, 1926 yılında Mimar Ahmet Burhaneddin Tamcıtarafından tasarlanmış olup, I. Ulusal Mimarlık Dönemi anıtsal niteliğine sahip ilk gar yapısıdır (Aslanoğlu, 2010: 225) ve günümüzde restoran olarak hizmet vermektedir.

### 3. Merinos İstasyon Yapısı'nın Tarihçesi, Konumu ve Mimari Analizi

Hattın yapımı ilk olarak 1867 yılında gündeme gelse de tamamlanması 1892 yılında gerçekleşmiştir. Görsel 5'de de gösterildiği üzere hattın sırasıyla durakları: ilk istasyonu Mudanya Garı, sonrasında Yörükali, Kuru, Çekirge, Merinos ve Demirtaş İstasyonları yer almaktadır. Hat işletmeye açıldıktan kısa bir süre sonra Kuru ve Çekirge İstasyonları'nın arasına Beşevler İstasyonu eklenmiştir (Durak, 2003: 75).



Görsel 5. Bursa- Mudanya Demiryolu Hattının duraklarının şematik gösterim.

Bursa-Mudanya demiryolu hattı, 1948 yılında işletmeden kaldırılmıştır. Bu kapsamda değerlendirilen Merinos İstasyonu ise, bir dönem çeşitli işlevlerle kullanılmıştır. 1963 yılında, Bursa Orman Genel Müdürlüğü'nün kullanımına tahsis edilmiştir. Aynı dönemde Merinos İstasyonu'nun yardımcı hizmet binaları ise, otopark, hurdalık, depo gibi işlevlerle kullanılmıştır. Bütün bu müdahaleler yapının yıpranmasına ve virane duruma gelmesine neden olmuştur. Ayrıca Tarihi Merinos Tren İstasyonu'nun Bursa'nın Osmangazi İlçesi'nde Santral Garaj Mahallesi, Sadık Ahmet Caddesi'nde

4.350 m<sup>2</sup>merkezi bir konumda olması, dolayısıyla şehrin kilit noktalarına yakın kamu binaları, müzeler, park ve bahçeler, eğitim kurumları, alışveriş merkezlerinin olduğu noktada yer almaktadır. Ancak bu bölgede kamunun kullanımına açık yeşil alan ve sosyal tesis alanlarının az sayıda olması, tarihi yapının restore edilerek sosyal ve kültürel amaçlı işlevlendirilmesi hem bölge sakinlerinin kullanımına hem de çağdaş yaşama katkı sağlaması açısından önem arz etmektedir. Bütün bu nedenlerden dolayı, Kültür Varlıkları Koruma Genel Müdürlüğü'nün 05.11.1999/660 sayılı kararıyla Tarihi Merinos Tren İstasyon Binası ikinci grup korunması gerekli kültür varlığı olarak tescil edilmiştir. Yapının konumlandığı dış mekanda yer alan tarihi Çınar Ağaçları da anıt ağaç olarak tescillenmiştir. İstasyonun koruma, onarım, yeniden işlevlendirme çalışmalarının 2005 yılında tamamlanmasıyla, Tarihi Merinos Tren İstasyonu Sosyal Tesis olarak işlevlendirilerek, nikah salonu, kır düğün alanı, kafe ve restoran olarak kullanıma açılmıştır(T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı).

Yığma teknikte inşa edilen Tarihi Merinos İstasyonu'nda yapı malzemesi olarak su basman seviyesine kadar taş, taşıyıcı sistem harman tuğlası ve ahşap malzeme kullanılmıştır. Beşik çatı olarak tasarlanan üst örtü sistemi ise kiremitle örtülmüştür. Yan cephelerde çatı arasının havalandırılması için çatı penceresine yer verilmiştir. Yapının cepheleri kenar kısımlarda oluşturulan geniş silmeler ve subasman seviyesindeki bina eteği ile çerçeve içerisine alınarak hareketlendirilmiştir. İşlevin ön planda tutulduğu yapı, içmekanda sadece fonksiyona cevap verir nitelikte olup, dikdörtgen plan şemasına sahip, tek katlı ve simetrik olarak inşa edilmiştir(T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı). Cepheleri vurgulamak için kapı ve pencerelerde basık kemer görünümü vermek amacıyla açıklıkların etrafı silmelerle çevrilmiş, silmelerin üst kısımlarına kavis verilerek kilit taşı biçiminde bezemelere yer verilmiştir. Ana giriş,yapının orta aksında yer almaktadır (Görsel 6). Cephe düzenlemesi bakımından Birinci Ulusal Mimarlık ve Neoklasik cephe özelliklerini yansıttığını söyleyebilmekteyiz (Yaldız ve Parlak, 2018: 4931).



Görsel 6. 2002 yılı Merinos İstasyonu'na ait cephe görselleri.

#### 4. Merinos İstasyonu'nun Yeniden İşlevlendirilmesi

İşlevini yitirmiş tarihi yapılar yeni verilen fonksiyonla günlük hayatın içerisinde tekrar var olmalıdırlar. Tarihi yapılara yeni fonksiyonun yüklenmesinde; yapının mevcut potansiyeli iyi analiz edilmeli, yeni işlevin gerektirdiği ihtiyaçlar ile mevcut yapının mümkün olduğunca örtüşmesi önemlidir. Bu sayede tarihi yapının yeniden kullanımında toplumun ihtiyaçlarının yeterli düzeyde karşılanması yeni verilen işlevin sürekliliğini sağlarken tarihi yapının kültür varlığı olarak yaşamasına da olanak sağlamaktadır (Yaldız ve Asatekin, 2016: 174). Yeni işlevin gerektirdiği gereksinimler doğrultusunda tarihi yapıların yeni işleve uyarlanabilir olması, özgün plan şeması ve mekânsal özelliklerine saygı duyularak olabildiğince az müdahalede bulunmalıdır. Bu hususta Tarihi Merinos İstasyonu'nun yeniden işlevlendirme çalışmalarına konu olmasıyla günümüzde açık hava düğün salonu, nikah salonu, restoran ve kafe olarak hizmet vermesiyle yaşatılması, topluma hizmet etmesi sağlanmıştır. Yeni fonksiyon verilirken mekânsal, strüktürel, teknik donanımlara ve yakın çevreye yapılan müdahaleler bulunmaktadır.

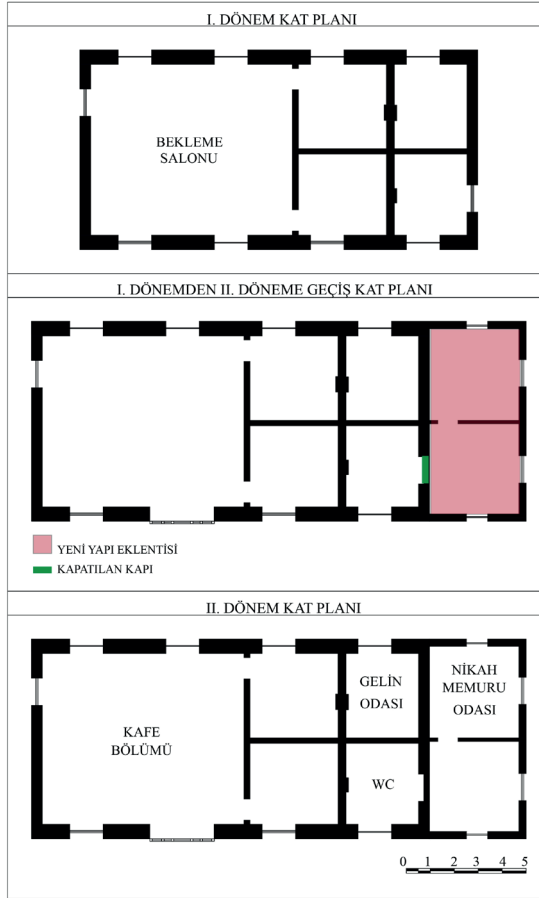
##### 4. 1. Mekânsal Kurguya Yapılan Müdahaleler

Yeniden işlevlendirme sürecinde, yapılara yeni verilecek olan işlevin adaptasyonu için mekânsal kurguda değişiklikler yapılabilmektedir. Yeni işlevin gereksinimlerine göre; mekânlar arasında geçitler yapılarak mekanlar arası bağlantı kurulması, ara kat ve yeni bölücü duvar ilavesi, taşıyıcı sistemden bağımsız duvarların tamamen kaldırılması, yatay ve düşey sirkülasyon elemanlarının ilavesi, yapıya entegre edilemeyen mekânlar için tamamlayıcı ek yapıların yapılması bu kapsamda değerlendirilebilir (Selçuk, 2006: 31). Günümüzde tarihi, estetik ve özgün nitelik taşımayan yapılarda; strüktürel sistemin, yapısal özelliklerin, yönetmeliklerin ve imar hükümlerinin olanak tanıdığı sürece yeni işlevin gerektirdiği müdahaleler yapılabilmektedir. Ancak tarihsel değeri olan tescilli yapılarda yapının özgün, tarihsel, artistik özelliklerinin büyük değişikliklere uğratılmadan yeni verilecek olan işlevin yüklenebilir olması; özgün plan şeması ve mekânsal özelliklerinin olabildiğince korunması ile ilişkilidir. Bu hususta Tarihi Merinos İstasyonu'nun yeniden işlevlendirilmesi sağlanmıştır.

DÖNEMLER	YÜKLENER İŞLEV
I. DÖNEM	İstasyon Binası
II. DÖNEM	Sosyal tesis; nikah salonu, çocuk oyun alanı, restoran, kafe

Tablo 1. Merinos İstasyon Binası'nın dönemsel yüklenen işlevlerin gösterilmesi.

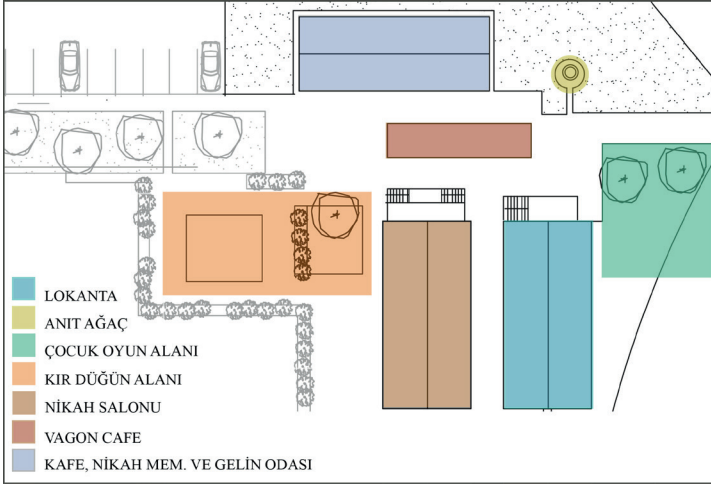
Tablo 1’de yer alan istasyon binasına ait dönemsel yüklenen işlevler yer almakta, birinci dönemde istasyon ve istasyona ait birimler yer alırken, ikinci dönemde Tarihi Merinos İstasyon Binası Sosyal Tesisleri olarak işlevlendirilmesiyle, düğün salonları, nikah salonu, çocuk oyun alanları kafe, restoran gibi fonksiyonlar yüklenmiştir. Yardımcı hizmet binalarında isenikah salonu, restoran fonksiyonlarına yer verilmiştir.



Görsel 7. Merinos İstasyon Binası'nın dönemsel planları.

Görsel 7’de yer alan Merinos İstasyonu’na ait plan çizimlerinde I. Dönem, II. Döneme geçerken yapılan eklentileri de gösterilmektedir. Birinci dönemde istasyon binası olarak kullanılan yapının ikinci döneme geçilirken yeni yapı eklentisi yapılmıştır. Yeni eklenti ile iç mekanda kullanım hacmi genişletilmiştir. Yeni yapılan eklenti ile iç mekanda yer alan açıklıklarında kapatıldığı da saptanmıştır. Görsel 8’de istasyon çevresi ile birlikte ele alınarak yüklenen fonksiyonlar sonucu eklentileri göstermektedir.





Görsel 8. Merinos İstasyonu'nun Sosyal Tesis olarak işlevlendirilmesi, eklentilerin gösterimi.

#### 4. 2. Strüktürel Sisteme Yapılan Müdahaleler

Yeni işlev yüklemesinde özellikle tarihi yapıların strüktürel olarak güçlendirilerek günümüz koşullarına uyarlanması gerekmektedir. Bu hususta yapının strüktürel sistemi hakkında gerekli analiz ve araştırmalar gerçekleştirilerek gerekli görülen müdahalelerin yapılması gerekmektedir. Ancak bu hususta önemli olan strüktürel sisteme yapılan müdahalelerin tarihi yapının özgün özelliklerine zarar verir nitelikte olmaması gerekmektedir (Yalaz ve Yıldız, 2020: 109). Tarihi Merinos İstasyonu'nun da strüktürel sistemi hakkında gerekli araştırma ve incelemeler sonucunda gerekli görülen güçlendirme çalışmaları yapılarak topluma kazandırılmıştır. Yeniden kullanım için gerçekleştirilen çalışmalar algılanabilir nitelikte ve yapının özgün özelliklerine zarar verir nitelikte olmadığı anlaşılmaktadır.

#### 4. 3. Teknik Donanımlara Yapılan Müdahaleler

Yeniden işlevlendirmeye konu olan tarihi yapının günümüz koşullarına uyarlanırken teknik donanımlarının gözden geçirilerek gerekli bakım ve onarımlarının yapılması gereklidir. Günümüz teknolojik koşullarına uyarlanarak güncellenmelidir (Kocabıyık, 2014: 16-17).

Bu noktada Tarihi Merinos İstasyonu'nun altyapıları ve tesisat sistemleri yenilenmiştir. Aydınlatma, ısıtma, havalandırma ve sıhhi tesisat sistemleri günümüz konfor koşullarına uyarlanarak engelli bireylere yönelik engelli

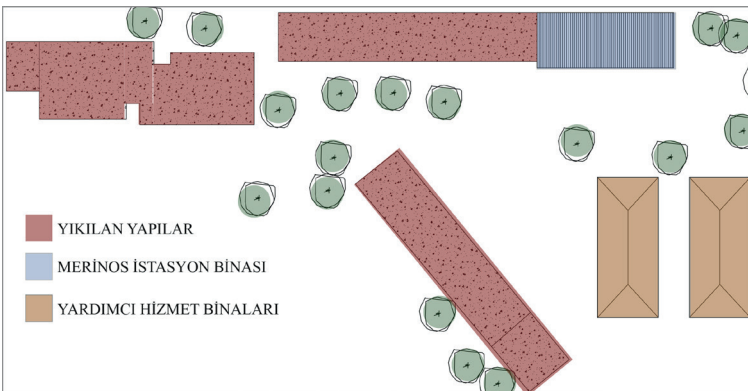
asansörü de dahil edilmiştir. İstasyon yapısında teknik donanımlara yapılan bu eklentiler yapının özgün dokusuna zarar vermeden sıva üstü yapılarak tesisatın gözükmemesi sağlanmıştır (Görsel 9).



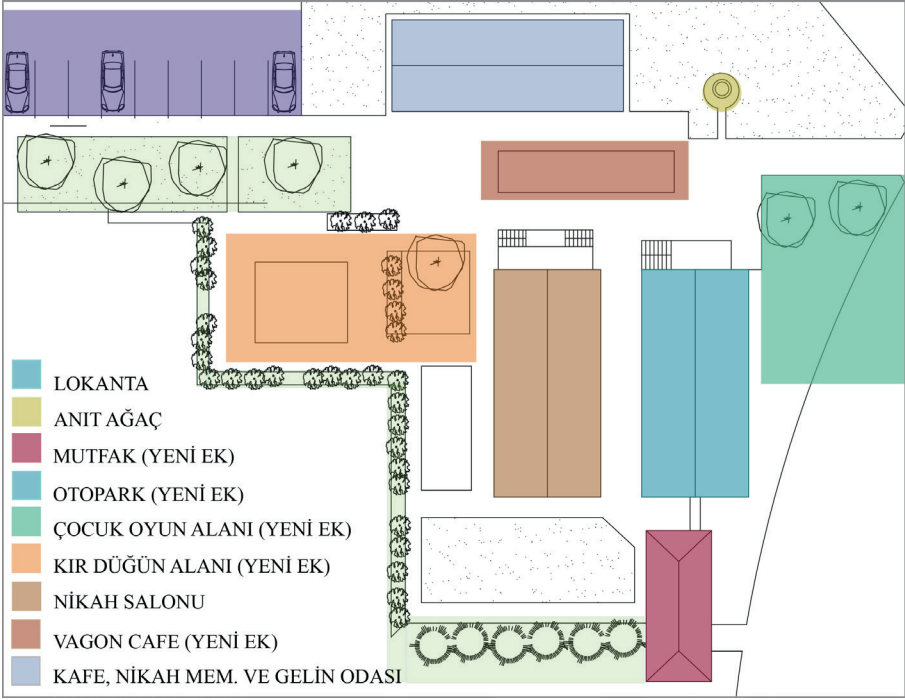
Görsel 9. Teknik donanımlara yapılan müdahalelere yönelik görseller.

#### 4. 4. Yakın Çevreye Yapılan Müdahaleler

Tarihi yapıların yeniden değerlendirilmesi ve işlevlendirilmesi sürecinde söz konusu yapıların çevresiyle bir bütün içerisinde ele alınması ve değerlendirilmesi gerekmektedir. Bu hususta tarihi binaların çevresiyle birlikte yeni işlevine uygun düzenlemeler yapılarak çevreyle olan bağının güçlenmesine olanak tanınmalıdır (Selçuk, 2006: 37-38).



Görsel 10. Restorasyon öncesi Tarihi Merinos İstasyonu'nun yerleşkesi.



Görsel 11. Restorasyon sonrası Tarihi Merinos İstasyonu'nun yerleşkesinde eklentiler.

Bu düşünceler doğrultusunda, yeniden işlevlendirilen istasyon yapısında yeni işlev verilirken çeşitli yapılar yıkılmıştır. Yeni işlevin gereksinimleri olan otopark ve çocuk oyun alanları, kafe, lokanta birimleri tasarlanmış olup yapı grubuna dahil edilmiş olduğu görülmektedir. Yapılan eklenti ve müdahale biçimleri yüklenen fonksiyon için gerekli olsa da görsel kirlilik oluşturmaktadır. Ayrıca birçok fonksiyon yüklemesi sonucunda yapının tarihi, artistik ve özgün değerlerine zarar verir nitelikte olduğu görülmektedir. Özellikle istasyon binasına yardımcı hizmet binalarının restorasyon çalışmaları sonucunda yapılar özgün özelliklerini büyük oranda yitirmiş, onarımda kullanılan betonarme elemanlar ile yeni birer yapıya dönüştürülmüştür.

## 5. Sonuç ve Öneriler

Yeniden işlevlendirmeye konu olan tarihi nitelikteki yapıların mevcut mekanı, konumu, işlevselliği, özgün değerleri yeni işlev ile birlikte okunmalıdır. Osmanlı Döneminde modernleşme hareketleri ile birlikte Bursa- Mudanya demiryolu hattının inşa edilmesi sonucunda Merinos İstasyonu'nun

da bu hat kapsamında yapımı gerçekleştirilmiştir. Hattın bir süre sonra kapanması, söz konusu yapının kullanım dışı kalmasına ve yeniden hayatın içerisinde olması için fonksiyon yüklenmesine konu olmuştur. Bu noktada istasyon işlevi ile tasarlanan yapının, fonksiyona hizmet eden, işlevselliğin ön planda olduğu görülmektedir. Zaman içerisinde demiryolunun kullanımdan kaldırılmasıyla, tarihi yapıya uygun olmayan depo, otopark gibi işlevlerle kullanılması, mekânsal eklentilere maruz kalması mevcut dokuya zarar vermiştir. Her ne kadar yapıya uygun olmayan işlevler verilse de yapılan analizlerde cephelerin özgün kimliğinin korunduğu sonucuna varılmıştır.

Yeniden işlevlendirme aşamalarında Merinos İstasyonu'nun Sosyal Tesis olarak işlevlendirilmesi çeşitli müdahaleleri beraberinde getirmiştir. İstasyonun bulunduğu yerleşkede yer alan yardımcı hizmet binalarının büyük oranda değişikliğe maruz kaldığı, mevcut yapının lokanta işlevinin mekânsal ihtiyaçlarına cevap verememesi sonucunda ek mutfak ve hazırlama birimleri yapılmıştır. Görsel 10 ve 11'de yer alan istasyonun bulunduğu yerleşkeler restorasyon öncesi ve sonrasını göstermektedir. Restorasyon aşamalarında verilen işlevin mekânsal ihtiyaçlarına cevap verebilmesi adına çocuk oyun alanları, çeşitli organizasyonlar için açık hava ve iç mekan düzenlemeleri, otopark, kafe gibi fonksiyonun gerektirdiği mekânsal eklentilerin yoğun olarak yapıldığı saptanmıştır. Söz konusu eklentilerin tarihi yapının özgün kimliğine önemli ölçüde zarar verir nitelikte olduğu, ticari kaygının ön planda tutulduğu sonucuna varılmaktadır. Tarihi istasyonun mekânsal kurgusuyla yeni işlevin gereksinimlerinin örtüşmemesi önemli ölçüde eklenti mekânlara gereksinim göstermesi nedeniyle yanlış bir işlev ile yüklenmiş olduğu sonucuna varılmıştır. Dolayısıyla yapının yoğun eklentilere maruz kalması, özgün mekânsal ve çevresel özelliklerinin büyük oranda müdahale edilmesini gerektirmiştir. Bu durumda kültürel miras niteliğindeki tarihi yapıların özgün işlevsel kullanımlarını kaybeden yapılara yönelik yapılan koruma çalışmalarında en uygun işlevin seçilmesi en temel unsur olmalıdır. Diğer yandan tarihle iletişim kurmamıza aracılık eden tarihi yapıların kent ölçeğinden soyutlanmaması, yapının çevresiyle bütüncül düşünülmesi, yaşayan mekanlar olarak hayatın içerisinde yer alması hedeflenmelidir. Dolayısıyla yeniden işlev yüklenen yapılar, insanlığın geçmişiyile olan bağının güçlenmesine, kamusal bellek ile iletişimini temsil etmektedir.

## Kaynakça

- Ahunbay, Z. (2016). Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon. İstanbul: Yem Yayınları.
- Ahunbay, Z. (2019). Kültür Mirasını Koruma İlke ve Teknikleri. İstanbul: Yem Yayınları.
- Aslanoğlu, İ. (2010). Erken Cumhuriyet Dönemi Mimarlığı 1923-1938. İstanbul: Bilge Kültür Sanat.
- Biltekin Coşkun, L. S. (2013). Kamusal Mekân ve Kolektif Bellek Bağlamında İstasyon Binalarının İncelenmesi ve Hızlı Tren İstasyonlarına Dönüşümü, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Burman, P. (1997). PhilosophiesforConservingtheRailwayHeritage. London: E&FN Spon.
- Cengizkan, N. M. (2006). “Endüstri Yapılarında Yeniden İşlevlendirme: “İş”iBiten Endüstri Yapıları Ne “İş”e Yarar?” Dosya 03, Bülten 45, 9-13.
- Durak, S. (2003).Bir Modernleşme Projesi Olarak Anadolu’da Demiryolları ve Bursa-Mudanya Demiryolu Hattı. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Uludağ Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Bursa.
- Engin, E. H. (2009). Tarihi Yapıların Yeniden Kullanımında İç Mekâna Etkilerin İncelenmesi İçin Bir Yöntem Önerisi; İstanbul Endüstri Yapıları Örneği, Yayınlanmamış Doktora Lisans Tezi, Karadeniz Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Trabzon.
- Erder, C. (1977). “Venedik Tüzüğü Tarihi Bir Anıt Gibi Korunmalıdır”, O.D.T.Ü Mimarlık Fakültesi Dergisi, 3 (2), 167-190.
- Erkan, Y. K. (2007). Anadolu Demiryolu Çevresinde Gelişen Mimari ve Korunması, Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Fidan, D. (2012). ConservationandTransformation of RailwayAreas : Iskenderun Terminus Area, Yüksek Lisans Tezi, Orta Doğu Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Ankara.
- Gazi, A. ve Boduroğlu, E. (2015). “İşlev Değişikliğinin Tarihi Yapılar Üzerine Etkileri Alsancak Levanten Evleri Örneği”, Megaron, 10 (1), 57-69.
- Kocabıyık, Y. (2014). Yeniden İşlevlendirme Kavramı ve Bu Kapsamda İtü Taşkılla Binasının İncelenmesi,Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Maltepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul.
- Köşkeroğlu, E. (2006).” Demiryolu Mirası – Korunması” Dosya 03, Bülten 45, 19-23.
- Kurak Açıcı, F. ve Konakoğlu Z.N. (2019). “ Tarihi Yapıların Yeniden İşlevlendirilmesi:

Trabzon Mimarlar Odası Örneği” , Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 28 (2), 214-224.

Selçuk, M. (2006). Binaların Yeniden İşlevlendirilmesinde Mekansal Kurgunun Değerlendirilmesi, Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Konya.

Sevgi, S. ve Eskici, B. (2020). “Ankara Çengel Han’ın Müze Olarak Yeniden Kullanımının Koruma Yaklaşımları Bakımından Değerlendirilmesi”, Sanat ve Tasarım Dergisi, (25), 275-303.

Şekerci, Y. ve Akıner İ. (2021). “Endüstriyel-Kültürel Mirasın Değerlendirilmesi: Almanya Zollverein Maden Ocağı Kompleksi Örneği”, Planning, 31 (2), 151-16.

T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü Bursa Kültür Varlıklarını Koruma Bölge Kurulu Müdürlüğü.

Yalaz, E. T. ve Yıldız, E. (2020). “Yeniden Kullanım Sonrası Yapısal Müdahalelerin Değerlendirilmesi, Tantavi Ambarı Örneği”, Artium, 8 (2), 105-117.

Yıldız, E. ve Asatekin, N. G. (2016). “Anıtsal Yapıların Kullanım Sürecinde Değerlendirilmesine Yönelik Bir Model Önerisi”, METU Journal of the Faculty of Architecture, 33 (2), 161-182.

Yıldız, E. ve Parlak, Ö. (2018). “Birinci Ulusal Mimarlık Dönemi Kamu Yapıları”, International Social Sciences Studies Journal, 4 (24), 4930-4947.

Yıldız, A. (2008). Tarihi Tren İstasyonlarının Çağdaş Kullanımları; Kırıkkaleli Tren İstasyonu’nun Rehabilitasyonu, Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Edirne.

Yıldız, A. (2019). “Babaeski ve Kavaklı Tarihi Tren İstasyonu Binalarının Yeniden Değerlendirilmesi”, Tasarım Kuram, 15 (27), 31-54.

## İnternet Kaynakları

İnternet-1 :<https://www.musee-orsay.fr/en>(Erişim Tarihi 01.02.2022).

İnternet-2:<https://www.amusingplanet.com/2012/09/botanical-garden-inside-atocha-train.html> (Erişim Tarihi 02.03.2022).

## Görsel Kaynakları

Görsel 1:<https://www.musee-orsay.fr/en>(Erişim Tarihi 01.02.2022).

Görsel 2:<https://www.amusingplanet.com/2012/09/botanical-garden-inside-atocha-train.html>

(Erişim Tarihi 02.03.2022).

Görsel 3: Yıldız, A. (2008).Tarihi Tren İstasyonlarının Çağdaş Kullanımları; Kırklareli Tren İstasyonu'nun Rehabilitasyonu,Yüksek Lisans Tezi, Trakya Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü, Edirne.

Görsel 6:T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü Bursa Kültür Varlıklarını Koruma Bölge Kurulu Müdürlüğü.

Görsel 4, 5, 7, 8, 9, 10, 11: Kişisel Arşiv.





# Transmedya Hikaye Anlatılarında Hedef Kitle Etkileşimi: Assassin's Creed Örneği\*

Arş. Gör. Behnan Giray Selçuk<sup>1</sup>

Makale Geliş Tarihi: 15.04.2021

Yayıma Kabul Tarihi: 22.12.2021

## Özet

21. yüzyıl başlarında internetin başı çektiği teknolojik gelişmeler ve bununla birlikte yaşanan toplum hayatındaki değişiklikler hayatın her alanında olduğu gibi iletişimde de yeni kavramlar ortaya çıkmasına neden oldu. Web 2.0 ile birlikte yakınsamanın artması, üretici-tüketici arasında büyük oranda tek yönlü olan iletişimi çok yönlü etkileşime çevirdi. Eğlence ve kültür alanlarında hedef kitlelerine ulaşmaya çalışan yapımcılar ise orta çıkan yeni medya enstrümanlarının daha iyi kullanılması ve daha çok insana ulaşılması için yeni stratejiler geliştirdiler. Dijital yakınsamanın en açık biçimde tezahür ettiği Transmedya Hikaye Anlatımı ise bu stratejilerin belki de en önemlisi haline geldi. Bu çalışma, transmedya hikaye anlatılarının en popülerlerinden biri olan Assassin's Creed serisinde, yapımcılar ve hedef kitle arasındaki etkileşimin nasıl gerçekleştiğini ve hedef kitlenin transmedya anlatı içerisinde nasıl rol aldığını ortaya koymayı hedeflemektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Transmedya Hikaye Anlatımı, Hedef Kitle Etkileşimi, Assassin's Creed, Video Oyunlar

## AUDIENCE INTERACTION IN TRANSMEDIA STORIES: THE EXAMPLE OF ASSASSIN'S CREED

### Abstract

With the beginning of the 21st century, the technological advancements led by the internet and the changes in social life that have come with these have unveiled new concepts in communication as well as in all areas of life. With the increase of convergence with Web 2.0, has turned the largely one-way communication between producers and consumers into an all-round interaction. The producers in the entertainment and culture businesses have developed new strategies in order to use the newly emerging new media tools better and reach more people. Transmedia Storytelling which is a clear manifestation of digital convergence has become maybe the most important of these strategies. analyzing Assassin's Creed which is one of the most popular transmedia stories, this study aims to set out how the interaction between producers and audience occur and how the audience participate in the transmedia story.

**Keywords:** Transmedia Storytelling, Audience Interaction, Assassin's Creed, Video Games

<sup>1</sup>Arş Gör. Behnan Giray Selçuk, Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü.

E-posta: giray.selcuk@hbv.edu.tr, ORCID: 0000-0002-2027-4071

## Giriş

Birçok şirket, marka için hedef kitle ile iletişim uzun zamanlar boyunca zorlu bir süreç olmuştur. Hedef kitleye ya da tüketiciler ulaşmak için pek çok farklı pazarlama ve reklam stratejisi izlenmiştir. Geleneksel medya aracılığı ile yapılan basılı reklamlar, televizyon ve sinema aracılığı ile yapılan görsel reklamlar kitleleri etkilese de, kurulan ilişki karşılıklı bir etkileşim değil, tek yönlü bir iletişim olmuştur. Özellikle internetin hayatımıza girmesiyle başladığı söylenen Dijital Çağ ile birlikte ise bu tek yönlü iletişim türü büyük değişikliklere uğramaya başlamıştır. Web 2.0'ın çıkmasıyla ve kullanıcıların artık internet üzerinde paylaşılan içerikler ile etkileşime girebiliyor olması geleneksel iletişim biçimini sonsuza dek değiştirmiştir.

Günümüzde tüketiciler ya da hedef kitleler şirketler üzerinde benzeri görülmemiş bir güç sahibi haline gelmişlerdir. Sürekli kendilerini geliştirme yolları arayan ve büyüyen rekabetle başa çıkmaya çalışan markalar farklı kanallardan, mecralardan iletişim kurmaya çalışmaktadır. Hedef kitle ile kurulmaya çalışılan bu bağ güçlendirmeye çalışan bu yeni etkileşimli iletişim biçimi ise sürekli olarak daha fazla ve daha kişisel içerikler gerektirmektedir. Bu içeriklerin üretilmesi ve sunulması için üretilen stratejilerin belki de en önemlisi ise son zamanlarda birçok markanın kullandığı Transmedya Hikaye Anlatımı'dır.

Bu çalışmada Assassin's Creed serisi örnek olarak kullanılarak bir transmedya hikaye anlatımında hedef kitle etkileşiminin nasıl gerçekleştiğini anlamak için aşağıdaki sorulara cevaplar aranmaktadır:

- Hikayede hedef kitlenin rolü nedir?
- Hikayede hedef kitle hikayenin içinde nasıl tutuluyor?
- Hikayedeki etkileşim mekanizmaları nelerdir?
- Hikayede katılım var mıdır? Hedef kitle nasıl katılım gösterebilir?
- Hedef kitle hikaye dünyasına neler katabilir?

Bu cevapların oluşturulmasında literatürde yer alan kavramlar ışığında geriye dönük olarak serinin yapımcıları ve hedef kitlenin etkileşiminin serinin devam ettiği yıllar boyunca yansıdığı kaynaklar kullanılarak bir hedef kitlenin rolü gözlemlenmiştir.

## Transmedya Hikaye Anlatımı

Yazılı anlatılar, kitap, tiyatro, film gibi belirli mecralar için oluşturulmuştur. Daha sonraları bu anlatılar, bir kitabın tiyatro oyununa ya da bir tiyatro oyununun bir filme uyarlanması yoluyla başka mecralarda da kullanılmıştır. Bu tür uyarlamalar önceden tasarlanmamış, genellikle hedef kitlenin olumlu tepkilerine göre anlatının daha fazla kişiye ulaşması için ya da ticari kaygılarla ortaya çıkmıştır. Son zamanlarda, içerik üreticiler aynı anda birden fazla mecra kullanılabilecek anlatılar oluşturmaya başlamıştır. Her bir mecra, anlatının bir kısmını oluşturur ya da anlatıya bir şekilde bağlantı oluşturur. Transmedya hikâye anlatımı olarak adlandırılabilir bu yaklaşım ilk kez Amerikan iletişim bilimci Henry Jenkins tarafından ortaya çıkarılmıştır. Jenkins, *Yakınsama Kültürü: Eski ve Yeni Medya'nın Çarpıştığı Yer* adlı kitabında şu tanımları yapmıştır:

Bir transmedya hikâye, birden fazla mecra göz önüne serilir, gelişir ve her bir parçası anlatının bütününe özgün ve değerli bir katkı oluşturur. Her bir mecra en iyi olduğu şekilde kullanılabilir – bir hikâye bir filmde tanıtılabilir, televizyon, roman, çizgi roman yoluyla genişletilebilir, hikâye dünyası bir video oyun yoluyla keşfedilebilir ya da bir eğlence parkı yoluyla deneyimlenebilir [ve] her bir mecra kendi kendine yetmektedir, yani video oyunundan keyif almanız için filmi izlemiş olmanız ya da filmde keyif almanız için oyunu oynamış olmanız gerekmez (Jenkins, 2006: 95,96).

Carlos Scolari'ye göre transmedya hikâye anlatımı, farklı diller (sözel, ikonik vb.) ve mecralar (sinema, çizgi roman, televizyon, video oyunlar, vb.) yoluyla genişleyen belirli bir anlatı yapısıdır. Transmedya hikâye anlatımı yalnızca bir mecradan başka bir mecraya uyarlama değildir. Çizgi romanlarda anlatılan hikâye televizyon ya da sinemada anlatılanlarla aynı değildir; farklı diller ve mecralar transmedya anlatı dünyasının parçası olur ve katkıda bulunur (Scolari, 2009: 587).

Renira Rampazzo Gambarato'ya göre transmedya hikâye anlatımı, çeşitli mecralar üzerinden gerçekleşen bütüncül medya deneyimlerinin tümüdür. Bir transmedya içerikte anlatılar bir bütün olarak, izleyiciyi kendine çeken tek bir kaplayıcı hikâyeyi oluşturur. transmedya hikâye anlatımı aynı içeriği farklı mecralar üzerinden anlatma değil, yeni ve uyumlu içeriklerin yardımıyla hikâyeyi geliştiren bir dünya oluşturma deneyimidir (Gambarto 2013: 85).

Amerikan Yapımcılar Birliği'nin (The Producers Guild of America) daha teknik ve sınırları belirli tanımına göre ise bir transmedya hikâye projesi aynı kurmaca dünya içerisinde, sinema, televizyon, kısa film, geniş bant, yayıncılık, çizgi romanlar, animasyon, mobil içerik, özel alanlar, DVD/ Blu-ray/CD-ROM, Reklam Anlatıları ve Pazarlama Sunumları ve şu anda var olan veya olmayan diğer teknolojiler aracılığıyla üç ya da daha fazla anlatı içeren bir hikâye anlatım biçimidir. Bu anlatı uzantıları, bir içeriğin kesilip biçilmesi veya başka bir amaca uygun hale getirilmesi yoluyla bir platformdan diğerine aktarılması değildir.<sup>1</sup>

Yazar Tyler Weaver'ın Henry Jenkins'in tanımını bir bakıma özetleyen Transmedya Hikâye Anlatımı tanımı ise şöyledir:

Transmedya Hikâye Anlatımı; farklı mecralarda çözümlenen hikâyelerin yaratılması ve her bir parçanın diğeri ile etkileşimde kalarak bütünü derinleştirmesi ve aynı zamanda her bir parçanın tek başına bir anlam ifade etmesi ve böylece hedef kitleye yaşayacakları deneyimde ne kadar derine inebilecekleri konusunda seçenekler sunmasıdır (Weaver 2013:8).

## **Transmedya Hikaye Anlatılarında Hedef Kitle'nin Yeri ve Rolü**

Transmedya hikaye anlatılarının hedef kitle ile olan etkileşimini ve hedef kitlenin bu etkileşimdeki rolünü daha iyi anlayabilmek için Transmedya Hikaye Anlatıları öncesinde diğer mecralardaki hedef kitle etkileşimini tanımlamak için ortaya konmuş çeşitli kavramlardan yararlanılabilir. Transmedya anlatıların yapısı gereği birden fazla mecra içermesi bu kavramları hedef kitlenin rolünü anlama açısından daha da önemli kılmaktadır.

Transmedya anlatılarda yer alan bu çoklu mecra yapısı hedef kitleyi tanımlama konusunda daha önce diğer mecralar için kullanılan kavramların yetersiz kaldığını göstermektedir. Bir transmedya anlatısında hedef kitle bir sinema filminin ya da televizyon dizisinin izleyicisi, bir video ya da kutu oyununun oyuncusu ya da bir oyuncağın kullanıcısı olabilir. Bu çoklu yapıyı göz önüne alarak Stephan Erin Dinehart'ın ortaya koyduğu İzleyici /Kullanıcı/ Oyuncu (İKO) (Viewer/User/Player) kavramı bize yardımcı olabilir. Bunun yanında bir çoklu transmedya yapısının içerisinde yer alan örneğin podcastler için dinleyici, kitaplar ve çizgi romanlar için okuyucu gibi kavramlar da göz önünde bulundurulabilir.

<sup>1</sup> The Producers Guild of America, 2012.

Dinehart'a göre bir İKO bir transmedya içeriğini kendi doğal, bilişsel, psikolojik kabiliyeti doğrultusunda anlatılan hikâyeyi dönüştürür ve sanat eserinin kendisinin ortaya konduğu mecranın önüne geçmesine yol açar. Ancak bir transmedya hikâyesinde hedef kitle en üst düzeyde temsil imkânı bulur ve aslında bir merkezi olmayan (tek elden çıkmayan) bir anlatı söz konusu olabilir. Ve böylece İKO ortadaki sanat eserinin gerçek sahibi olur<sup>2</sup>.

Transmedya anlatılar ile İKO pasif olarak hikâyeye entegre olmak yerine hikâyeye dünyasının aktif bir parçası, yani anlatının yaratıcısı olur. Dinehart'ın İKO'nun ortadaki sanat eserinin gerçek sahibi olduğu iddiası İKO'nun eserin yorumlayıcısı olarak rol aldığı ve hikâyeyi deneyimleyecek bir İKO olmadığı zaman, post modern teoriye göre, bu hikâyeye kendisine bir anlam atfedilmeden yalnızca var olur. Dinehart burada ortadaki sanat eserinin yapımında veya deneyimlenmesinde gerçek yapımcıların önemsiz olduğunu değil, eserin İKO'lar tarafından bireysel olarak deneyimlenmesinin odak noktası olduğunu belirtmektedir. Yani İKO'nun bir transmedya hikâyeye ile yalnızca pasif bir etkileşime girmemesi, aksine hikâyenin yaratılmasına ve başarısına aktif olarak katılım göstermesi bir transmedya hikâyeye oluşturulmasında hayati derecede önem kazanmaktadır.

Hedef kitlenin transmedya hikayelerin içinde yer almak için göstereceği aktif katılımın ardındaki sebebi anlamak için ise farklı kavramlardan yararlanabiliriz. Bu kavramlardan en önemlilerinden biri Temsil (Agency) kavramıdır. Bu kavramın en bilinen tanımlarından biri Janet Murray tarafından yapılmıştır. Murray'e göre temsil anlamlı bir eylemde bulunmanın tatmin edici gücü ile kararlarımızın ve seçimlerimizin sonucunu görmemizdir. Temsil, dijital ortamlarla etkileşime girme sürecimizin önde gelen hazarından biridir ancak bu etkileşimin yazar ve programcı tarafından sınırlandırıldığını da unutmamak gerekir (Murray 1997: 127).

Benzer şekilde Salen ve Zimmerman da temsili benzer biçimde açıklayarak bir oyun oynamanın seçimler yaparak eylemde bulunma olduğunu ve bu eylemlerin anlamlı seçim yapma imkânı veren bir oyun sisteminde gerçekleştiğini öne sürmüşlerdir (Salen ve Zimmerman 2004: 33). Salen ve Zimmerman'ın bahsettiği bir oyun sistemi içerisinde gerçekleşen eylemler Murray'in de öne sürdüğü gibi sınırlandırılmıştır. Mateas ve Stern bu tür bir temsili 'sınırlanmış özgürlük' olarak tanımlar. Mateas ve Stern'e göre bir interaktif oyunda oyuncu bir çeşit yazar halindedir ve anlatıya ve anlatıdaki karakterlere katkıda bulunur. Fakat bu katkılar biçimsel ve maddi sınırlara tabidir. Ancak bu sınırlandırmalarda gereken denge sağlanabilirse oyuncunun bu sınırlandırılmış özgürlüğü bir temsile dönüşür (Mateas

<sup>2</sup> Dinehart, S. E. 2008. [narrativedesign.org](http://narrativedesign.org)

ve Stern 2006: 22). Gee de benzer şekilde oyuncuların oyunla birlikte çalışarak anlatıyı ürettiğini ve oyunun açıklığına (sınırların genişliğine) göre oyuncunun az ya da çok düzeyde katılım gösterdiğini ileri sürmektedir

Bir oyunu 10.000 kez oynadığınızda grafikler görünmez hale gelir. (Oyun deneyimi) Sadece dürtülerden ibarettir. Beyninizin anlatıyı, karakterleri, hikâyeyi işleyen kısmı değildir. Bir film izlerseniz, o filmdeki kahraman olursunuz – Gilgamiş, Indiana Jones, James Bond, her kimse. Bir çocuk 'işte ben bu olmak istiyorum' der. Bir oyunda ise, Mario bir kahraman değildir. Ben o olmak istemem, zaten o bendir. Mario bir imleçtir (Gee 2003: 20).

Gonzalo Frasca ise temsilin anlatının sınırlarıyla bağıni kopararak gerçek temsilin oyuncuların özgürlüğü ile sağlanabileceğini öne sürmüştür. Frasca'ya göre oyuncular ne kadar fazla özgürlüğe sahip olursa oynadıkları karakter o kadar az kişiliğe sahip olur yani bir imleçten ibaret hale gelir. Örneğin The Sims gibi oyunlarda oyuncu oynadıkları karakterlerin davranışsal algoritmalarını değiştirebilme imkânına sahip olduğu için karakterlerin eylemlerini yönetme imkânına da sahiptir (Frasca 2001: 3). Bu da yukarıda belirtilen sınırlandırılmış temsile tamamen ters düşen bir tanımdır.

Barry Atkins ise oyunların oyuncuların katılımını öncelediğini, oyuncuların ise oyunları bir olasılıklar matrisi olarak gördüğünü belirtmektedir. Atkins, oyunlarda geleneksel anlatının çözümlenmesindeki 'Şimdi ne olacak?' düşüncesinin yerine 'Şunu yaparsam ne olacak?' düşüncesinin ağır bastığı ve böylece oyuncunun anlatının asıl yaratıcısı olduğunu öne sürmektedir (Atkins 2006: 127). Oyuncunun katılımının bu düzeye ulaşması yukarıda belirtilen 'sınırlandırılmış özgürlük' görüşünün aksine oyuncuyu merkeze koyarak 'sınırsız temsil' oluşturabilir.

Oyuncunun sınırlandırıldığı bir temsil anlayışına karşı bir oyun tasarımcısı olan Steve Gaynor da benzer özgürlükçü bir yaklaşımda bulunmuştur. Önceden yazılmış bir anlatının aktarımında ancak filmler ya da kitaplar kadar efektif olabilen yetersiz donanımda bir oyunun karşımıza çıkacağını söyleyen Gaynor, oyun tasarımcısının görevinin oyuncuya ilgi çekici bir mekân sağlaması, oyuncunun bir insan olarak o mekânda gerçekleştirebilecekleri mantıklı şeyleri yapmalarına imkân veren araçları vermesi ve böylece oyuncuya oyun dünyası içerisinde tamamıyla temsil imkânı sağlaması olduğunu öne sürerken, bir oyun tasarımcısının en büyük idealinin oyun deneyiminin gerçeğe en yakın şekilde aktarılması olduğunu belirtmiştir (Gaynor 2008: 1).<sup>3</sup>

<sup>3</sup> Gaynor, S. 2008. fullbrightdesign.com

Temsilin bir diğere örneđi ise oyuncuda bir 'temsil yanılısaması' ortaya çıkaran oyunlardır. Bu tür bir yanılısamada oyuncuya oyun ile asgari düzeyde ve sınırlı bir etkileşim imkânı verilirken oyun deneyiminin zenginleştiiđi ortaya çıkmaktadır. Popüler bir oyun dergisi olan The Escapist yazarı Anthony Burch bu yanılısamayı şöyle açıklıyor:

Oyuncuya bir senaryo verin ve onları etkin bir biçimde gerçekte sahip olduklarından çok daha fazla kontrole sahip olduklarına inandırın. Oyun deneyiminin oyun tasarımcısının istediđi duygusal etkiyi verirken, oyuncuların deneyimin tamamı esnasında kontrolün kendilerinde olduđuna inandıđını (yanılıgıyla) göreceksiniz. Kulađa çok zor, aldatıcı ve ucuz geliyor. Ama işe yaradıđında? Büyüleyici bir deneyimden ötesi...<sup>4</sup>

Burch bu teorisini Metal Gear Solid 4 adlı oyunda Snake adlı karakterin 'mikrodalga tüneli' adlı sahne esnasında yüzlerce oyuncunun ağladıđını söylediđini ancak oyuncuların sahne boyunca yalnızca bir tuşa basması gerektiđini söyleyerek destekliyor ve sadece mekanik anlamda düşünülürse bunun bir DVD izlerken uzaktan kumandanın 'oynat' tuşuna sürekli basmaktan bir farkı olmadığını belirtiyor.

Hedef kitlenin hikaye dünyası ile etkileşimine yol açan aktif katılımın ardındaki motivasyon kaynađını açıklamada yine Murray'in tanımladıđı İçine Girme (Immersion) kavramından faydalanabiliriz. İçine girme ya da içine gömülme (immersion) kavramı fiziksel olarak suyun altında olma deneyimini referans gösteren bir mecazdır. Murray bu durumu şöyle tanımlar:

Bir okyanusta veya bir havuzda dalma esnasında hissettiklerimizi psikolojik olarak içine dalabildiđimiz bir deneyim esnasında da hissederiz: Suyun havadan ayrıldıđı gibi bütün dikkatimizin ve bütün algısal donanımımızın farklı bir gerçeklik tarafından tamamen çevrelendiđi bir hissetme deneyimi... (Murray 1997).

Tüm zamanların en 'içine girilebilir' hikâyelerinden biri olan Yüzüklerin Efendisi üçlemesinin yaratıcısı olan J.R.R. Tolkien ise içine girmeyi 'bir büyülenme durumu' yani Frank Rose'a göre 'yazarın yarattıđı hikâyenin adeta bir kölesi haline gelinebilecek bir halet-i ruhiye' olarak tanımlamıştır. Rose'a göre içine girme hedef kitlenin kendisinin hedef kitle olduđunu

<sup>4</sup> Burch, A. 2009. escapistmagazine.com

unutturacak bir durumdur ve içine girme, hikâye ve pazarlama, anlatıcı ve hedef kitle, yanılısma ve gerçeklik arasındaki çizgiyi bulanıklaştırır, bu da inanılmaz bir etki sağlar (Rose 2015: 1).

Rose'a göre Tolkien'ın bahsettiği 'büyülenme durumu' deneye dayalı olarak ölçülemediği için bazen göz ardı edilebilmektedir. Yani büyülenme bir nicelik olarak ölçülemez. Ancak içine girme deneyimi konusunda psikologlar daha farklı bir kavram kullanmaktadır. Araştırmacıların medyayı nasıl algıladığımızı dair kullandıkları kavram 'mekânsal varlık' kavramıdır. Mekânsal varlık kısaca 'medya içeriğinin, hedef kitlenin deneyimlenen dünyada mekânsal olarak 'gerçekten' bulunduğu hissini verecek şekilde algılanmasıdır. Bir oyunu örnek olarak alırsak, temel olarak süreç, oyuncunun oyundaki işaretlere (görsel, hareket, ses vb.) bakarak ve varsayımlarda bulunarak algılanan mekânın inandırıcı olduğuna dair bir zihinsel model oluşturmasıyla başlar. Oyun dünyasının bu zihinsel modeli yaratıldığında, oyuncu, bilinçli veya bilinçsiz olarak, hayali bir dünyada mı gerçek dünyada mı hissettiğine karar vermelidir <sup>5</sup>.

Yukarıda bahsedilen oyundaki işaretlerin ve bunlara bakarak yaptığımız varsayımların önemi ise bir hikâye dünyasının içine girmemizde çok önemli bir role sahiptir. Bu tür işaretlerdeki en ufak detaylar bile içine girme deneyimimizin büyüsünü bozmaya yol açabilir. Oyun tasarımcısı Toby Gard'a göre etrafımızdaki dünyanın kritik öğelerini zihnimize kodlayan bir şema biçiminde, herkes zihinlerinde basitleştirilmiş bir gerçeklik yapısına sahiptir. Deneyimlediğimiz her şeyi tanımlamada ve yorumlamada bu şemayı kullanırız. Oyun dünyaları yaratırken, ancak yaratılan mekânın sahici olduğuna ikna olabilen bir oyuncu için içine girme eylemi gerçekleşebilir. Eğer ekrandaki kritik öğeler oyuncuların zihinlerindeki şemadaki kritik öğeler ile eşleşmezse, oyuncular oyun dünyasının sahici olduğuna inanmaz (Gard 2010: 1). <sup>6</sup>

Yukarıda değinilen kavramlar, günümüzün en önemli transmedya hikaye anlatımı örneklerinden biri olan Assassin's Creed serisinde hedef kitlenin aktif katılımının neden ve nasıl gerçekleştiğini anlamada faydalı olacaktır. Bunun yanında bu önemli hikaye dünyasının ortaya çıkışını ve bu hikaye dünyasının çoklu mecra yapısını oluşturan unsurları yani uzantıları bilmek de hikaye dünyasının çapını ve aslında ne kadar büyük bir kitleye hitap ettiğini anlamada yardımcı olacaktır.

<sup>5</sup> Madigan, J. 2010. gamasutra.com.

<sup>6</sup> Gard, T. 2010. gamasutra.com



## Assassin's Creed: Mecralar ve Uzantılar

Assassin's Creed (Türkçe: *Suikastçı'nın İtikadı*) halihazırda on bir ana oyun, on yedi yan oyun (spin-off), üç kısa film, bir uzun metraj film, çeşitli çizgi roman ve manga, kutu oyunları ve dergiler gibi ürünleri içeren bir seridir. Bunlar yanında her ana oyun, ilgili oyunun hikâyesine katkıda bulunması amacıyla romanlaştırılmıştır. Ayrıca ana oyunlar ile bağımsız olan romanlar da vardır.

Ubisoft tarafından geliştirilen ve 2007 yılında çıkan serinin ilk oyununun hikâyesinde görülebileceği gibi hikâye Hasan Sabbah ve Haşhaşilerden esinlenmiştir. Tüm oyunları kapsayan ana hikâyede, barış ve özgür irade için savaşan Suikastçılar ve barışın insanlığın kontrolü ile geleceğini düşünen Tapınakçılar arasında yüzyıllardır süre gelen kavga anlatılırken, her oyunda tarihsel kurmacanın yanında, gerçek tarihi olaylar ve figürler yer almaktadır.

Serinin şu ana kadar yayınlanmış ana oyunları şunlardır:

- Assassin's Creed (2007)
- Assassin's Creed II (2009)
- Assassin's Creed: Brotherhood (2010)
- Assassin's Creed: Revelations (2011)
- Assassin's Creed III (2012)
- Assassin's Creed IV: Black Flag (2013)
- Assassin's Creed: Rogue (2014)
- Assassin's Creed: Unity (2014)
- Assassin's Creed: Syndicate (2015)
- Assassin's Creed: Origins (2017)
- Assassin's Creed: Odyssey (2018)
- Assassin's Creed: Valhalla (2020)

Ana oyunların tamamı üçüncü şahıs, aksiyon – macera türünde olsa da yan oyunları farklılık gösterebilmektedir. Örneğin Assassin's Creed Chronicles adlı seri yan oyunlar, 2.5D olarak adlandırılan oynanış ve grafik stili tarafından farklılık gösterebilmektedir. Ana oyunlardan son ikisi olan Ori-

gins ve Odyssey'nin RPG türü ile ilişkilendirildiğini de belirtmek gerekir.

Günümüz itibarı ile 100 milyonun üzerinde oyunun satıldığı seri, oyun tarihindeki en başarılı franchise'lerden biri olmuştur. Farklı oyun platformlarında yayınlanan oyunlar genel olarak gizlilik, dövüş ve serbest hareket üzerine olsa da platformların türlerine göre farklılıklar göstermektedir. Şu ana kadar çıkan oyunlar iPhone, iPod Touch, Android, Windows Phone, iPad, Microsoft Windows, Apple Macintosh, Nintendo DS, PlayStation 3, PlayStation 4, PlayStation Portable, PlayStation Vita, Xbox 360, Xbox One and Wii U gibi platformlarda yayınlanmıştır. Serinin neredeyse tüm oyunları Ubisoft Montreal tarafından yapılmış ve Ubisoft tarafından dağıtılmıştır.

Assassin's Creed'in bir transmedya serisine dönüşmesi en başından itibaren planlanmasa da, ilk oyunda ortaya konan hikaye dünyası, serinin sonraki oyunları ve uzantıları ile devasa bir transmedya projesi ortaya çıkmasına yol açmıştır. Burada projenin en önemli amacının daha fazla izleyiciyi, kullanıcıyı, dinleyiciyi, okuyucuyu ve en önemlisi oyuncuyu bu hikâye dünyasının bir parçası haline getirme amacı güttüğü söylenebilir. Yukarıda bahsedilen ve daha sonra bahsedilecek olan tüm uzantıların ortaya çıkma nedeni olarak, hikâye dünyasını zenginleştirme ve farklı mecraları benimsemiş kitleleri seriye çekme yoluyla, PC, PS, Xbox gibi ana video oyun platformları için çıkan ve ana oyunlar olarak adlandırılan on bir oyunun daha fazla satılması hedeflendiği ileri sürülebilir. 2025 yılında 300 milyar dolarlık bir yıllık değere sahip olması beklenen ve halihazırda tüm müzik ve film sektörlerinin birleşiminden daha büyük hale gelmiş eSpor ve video oyun sektörlerin eğlence sektörü üzerindeki bu dominasyonu, Ubisoft'un izlediği yolun mantıklı bir açıklaması olabilir<sup>7</sup> (Lanier, 2019). Ubisoft'un 2019'un haziran ayında yayınladığı basın raporuna göre AC serisinde toplamda 140 milyonun üzerinde oyun satıldığı ve 95 milyon civarında farklı oyuncunun bu oyunları satın aldığı görülebilir.

## **Assassin's Creed ve Hedef Kitlesi**

Assassin's Creed serisinin başlangıcının bir video oyunu olmasına ve devamında gelen ana oyunlara verilen öneme bakılırsa serinin ana hedef kitesinin PC ve konsol oyunları oynayan, zaman ve gerekli beceriye sahip olan çekirdek (core) oyuncular olduğu söylenebilir. Burada ana oyunlar ile diğer uzantıların hitap ettiği kitleler birbirinden ayrılabilir. Transmedya hikâye anlatımının temellerinden biri olan bu ayırım doğrultusunda çıkan

<sup>7</sup> Lanier, L. 2020. variety..

uzantıların ana oyunların hitap ettiği kitle dışında farklı kitlelere de ulaşma çabası sonucu farklı hedef kitle tanımlamaları yapılabilir. ESA (Entertainment Software Association)'nın 2016 yılında yayınladığı rapora göre oyuncuların %27'si 18 yaş altında, %29'u 18-35 yaş aralığında, %18'i 36-49 yaş aralığında ve %26'sı 50 yaş üzerinde gözükmektedir, %59'u erkek ve %41'i kadın olarak belirtiliyor<sup>8</sup>. Burada oyuncuların ne tür oyunlar oynadığı konusunda bir ayırım yapmak gerekir. AC serisinin ana oyunlarının hedeflediği PC ve konsol oyunları oynayan çekirdek oyuncular ile akıllı telefon, tablet ve Playstation Portable, Nintendo DS gibi taşınabilir konsolların hitap ettiği günlük (casual) oyuncuların farklı olduğu gözden kaçırılmamalıdır. Çekirdek oyuncuların çoğunluğunu erkekler oluştururken, kadınların ise çoğunlukla günlük oyuncular olduğu, raporda belirtilen toplam oyuncuların %41'i olarak belirtilen kadın oyuncuların sadece %5'inin çekirdek oyuncular olduğu tahmin ediliyor<sup>9</sup>.

Oyun dünyasında, özellikle de oyuncuların büyük çoğunluğunun yer aldığı çekirdek oyuncular dünyasında bu denli erkek egemen bir çoğunluğun yer almasının birkaç sebebi olabilir. Oyun yapımcılarının çoğunluğunun erkek olması, oyunlardaki ana karakterlerin büyük çoğunluğunun erkek olması, artık gelenekselleşmiş erkeklere yönelik güç temelli reklam ve pazarlama kampanyaları, bu kampanyaların değişimi nedeniyle kaçırılacak kitle endişesi gibi sebepler ile kadınların neden çekirdek oyunlara ilgi duymadığı açıklanabilir. AC serisinde de oyun dünyasındaki diğer oyunlar gibi oyunların ana kahramanlarının genel olarak erkekler olduğunu görüyoruz. Oyunlarda yan karakterler arasında güçlü kadınlar olsa da oynanabilir ana karakter olarak bir kadının görülmesi serinin 10. Ana oyunu olan Syndicate'i buldu. Syndicate'ten önceki oyun olan Unity'de oynanabilir bir kadın ana karakter olacağı söylentileri üzerine Ubisoft, ekstra bir kadın karakter için çalışmalarına başlamalarına rağmen, 8000'in üzerinde ekstra animasyon gerekmesi sebebiyle bu karardan vazgeçtiklerini açıklamış ve bu karar karşısında tepki çekmişti. Ancak bu tepkiler Ubisoft'un sonraki oyunlar için kararını değiştirmiş gözükmüyor. Syndicate'da Jacob Frye ile eşit bir role sahip olan kız kardeşi Evie'nin ve Origins'te bazı bölümlerde yer alan Bayek'in karısı Aya'nın oynanabilir karakterler olması, seride bundan sonra kadın karakterlerin daha fazla yer alabileceğinin işareti olarak gözükmüyordu. AC Odyssey'de ise oyunun tamamı bir ana kadın karakter olan Cassandra ile oynanabiliyor. Bu açıdan Ubisoft'un daha fazla kadına ulaşmaya çalıştığı söylenebilir. Syndicate'dan önceki oyunlarda "Tarihi olaylar ve karakterlerden esinlenen bu kurmaca eser, çeşitli dini inançları ve inanışları olan çokkültürlü bir ekip tarafından tasarlanmış, geliştirilmiş

<sup>8</sup> Entertainment Software Association. 2016.

<sup>9</sup> Yee, N. 2017. [quanticfoundry.com](http://quanticfoundry.com)

ve üretilmiştir” yazmakta iken Syndicate’dan itibaren “Tarihi olaylar ve karakterlerden esinlenen bu kurmaca eser, çeşitli inanışlara, cinsel yönelimlere ve cinsel kimliklere sahip çokkültürlü bir ekip tarafından tasarlanmış, geliştirilmiş ve üretilmiştir” yazmaktadır. Cinsel yönelimlere ve kimliklere dikkat çeken Ubisoft’un, oyun yapımcılarının çoğunluğunun erkek olduğu oyun dünyasında kadınların da yer aldığını belirtir ifadelerle yine daha fazla kadına ulaşmak istediği söylenebilir. Ana oyunlardaki kadınlara yönelik bu pozitif hamle ile AC serisi daha fazla kadına ulaşarak, günlük oyunlar, sinema, roman, çizgi roman gibi kadınların da çokça takip ettiği mecralardaki uzantılarının da hedef kitle demografisini değiştirebilir.

Bu uzantıların tümü farklı kişileri AC serisine dâhil etme görevini başarıyla yerine getiriyor. Burada dikkat çekilmesi gereken noktalardan biri bu kişilerin yalnızca farklı mecralar aracılığı ile değil, aynı mecra üzerinde farklı platformlar aracılığı ile de markaya dâhil olmasıdır. Playstation, XBOX, PC gibi oyuncuların büyük yüzdesine hitap eden platformlar iskanmadığı gibi, Playstation Vita, Nintendo DS gibi taşınabilir platformlar aracılığı ile de farklı tüketim alışkanlıkları olan oyuncular bu hikâyeye dâhil olabiliyor. Ayrıca tabletler, akıllı telefonlar ya da Facebook gibi platformlarda sunulan oyunlarla, oyun dünyasının gediklisi olarak tabir edilemeyecek daha geniş kapsamlı bir kitleye (özellikle kadınlar) ulaşmak hedeflenmektedir. Burada transmedya hikâye anlatımı yakınsama ve kapsama konusundaki özgün yaklaşımı ile önemli bir rol oynayabilir. Tam da bu noktada AC serisinin yapımcısı Ubisoft’un pazarlama sorumlularından Tony Key’in;

Elimizde Transmedya da var. Şu anda Assassin’s Creed, Watch Dogs ve Splinter Cell oyunlarının filmi yapıyor. Bu markalar için tişörtler, oyuncaklar gibi farklı ürünler yaratıyoruz... Öyle ya da böyle bu tür şeyler bize markalarımızı yeni insanlarla tanıştırmada yardımcı olacak. Belki bu insanlar oyuncu değiller, ama yine de onların ürünlerimiz için para harcamalarını sağlayabiliriz<sup>10</sup>

sözleri, insanların oyuncu olmasa bile potansiyel bir kullanıcı, izleyici yani potansiyel bir İKO olduğunu belirtiyor.

Bu duruma bir örnek olarak Ubisoft’un Assassin’s Creed serisini çocuklara da ulaştırmak için gösterdiği çabalar gösterilebilir. Amerika ve Kanada’da bilgisayar ve video oyunlarını yaş sınırlaması çerçevesinde denetleyen ESRB (Entertainment Software Rating Board) reytinglerine göre sadece yetişkinlere yönelik olan M (mature) kategorisine giren serinin tüm

<sup>10</sup> Takahashi, D. 2014. [venturebeat.com](http://venturebeat.com)

oyunları için Ubisoft'un 17 yaşından küçükler için reklam ve pazarlama çalışması yapması engeli dolayısıyla Ubisoft farklı adımlar arayışına girmiştir. 2014 yılında Toronto'da yapılan GameON finans konferansında bunlardan bahseden Ubisoft Uluslararası Marka Yöneticisi Yannick Spagna, çocuklara ulaşma çabalarının kâr artırma amacı ile değil, serinin yeni kitlelere ulaşması amacıyla olduğunu belirtmiştir:

Assassin's Creed ya da başka büyük bir markanın amacı bence, ekstra gelirler için reklam ihtiyacından ziyade ulaşabileceği maksimum kişiye ulaşmak olmalı... Bunun için büyük markaların diğer büyük markalar ile işbirliğine gitmesi en iyi yoldur. Oyuncakçılar (anlaşma yaptıkları Mega Bloks adlı oyuncak markası için) video oyunlarının etraflarında oluşturduğu heyecana ihtiyaç duyuyorlar, biz de yeni bir kitleye ulaşmak istiyoruz, yani çocuklara...<sup>11</sup>

## Hedef Kitle ve Bağlanma

Bağlanma (Engagement) kavramından bahsederken Assassin's Creed serisinin hikâye dünyasına oluşan bir bağlanmadan bahsetmeliyiz. Oyunların kendi içinde sunduğu bağlanmanın yanı sıra hikâye dünyasına olan bağlanma konusunda da başı çektığı söylenebilir. Önceki bölümlerde bahsedilen uzantılar da hikâye dünyasının genişlemesi ve dolayısıyla bağlanmayı artırması için sunulmuştur. Bağlanmanın arttığının en önemli göstergesi seri içerisindeki farklı uzantılar arasındaki geçişlerdir. Örneğin AC III'de günümüz hikayesinde Daniel Cross adlı bir adamın Desmond'ı öldürmeye çalıştığı görülebilir. Oyun içerisindeki tüm karakterler Daniel'in kim olduğunu bilse de, İKO'lar Daniel'in kimliği hakkındaki bilgiyi ancak Daniel'in ana karakter olduğu AC: The Chain ve AC: The Fall adlı çizgi romanlardan alabiliyor. Buradaki beklenti İKO'ların hikâye dünyasına gerekli bağlanmayı göstermeleri ve Daniel'in hikayesini ve hikâye dünyasındaki yerini öğrenebilmek için çizgi romanları alarak okumasıdır. Hikâye dünyasına bağlanmayı genel olarak AC serisine bağlanma olarak da adlandırabiliriz.

AC serisinde hedef kitlenin seriye bağlanmasını sağlayan temel öğenin serinin genelinde olduğu gibi ana oyunlar olduğu görülüyor. Serinin ortaya ilk çıkışının bir video oyunla olması, hedef kitlenin seriye daha da bağlanmasını amaçlayan yeni stratejilerin yine oyunlar üzerinden geliştirilmesine yol açıyor. Bir başka deyişle, daha önce bahsedilen İKO kavramından ha-

<sup>11</sup> Sinclair, B. 2014. gameindustry.biz

reket edilirse burada serinin daha çok oyuncuları hedef aldığı söylenebilir. Seride ilk oyundan başlayarak devam eden Üçüncü Şahıs Bakış Açısından ilerleyen oyunlar sayesinde oyuncuların ana karakterler ile olan bağlarının daha da güçlendiği ileri sürülebilir. AC Serisi gibi her oyunda ana karakteri ve hikayesi ile ön plana çıkan oyunlarda oyuncuların karakterleri üçüncü şahıs bakış açısından görmeleri büyük önem taşımaktadır. Bu açıda oyuncular ana karakterlerin hareketlerine, mimiklerine, diğer karakterlerle ve oyun dünyası ile olan ilişkilerine daha yakından şahit olmaktadır. Bir an için AC serisinin tüm oyunlarında Birinci Şahıs Bakış Açısı kullanıldığı düşünüldüğünde, ana karakter merkezli bu oyunların birinci şahıs bakış açısından tamamen birbirine benzer olacağı görülebilir. Bu durumda oyuncular her yeni oyunda yalnızca farklı bir oyun dünyası deneyimleyecek, yeni karakterlerin o dünyaya kattıklarının ise sınırlı kaldıklarını göreceklerdi. Birinci şahıs bakış açısının kullanıldığı oyunlarda oyuncular karakterin gözünden oyun dünyası ile etkileşime girer. Burada oyuncu ile oyun dünyası arasında bir bağ oluştuğu söylenebilir. Üçüncü şahıs bakış açısında ise ana karakterin oyun dünyası ile etkileşimini kontrol eder. Bu tür oyunlarda ise oyuncu ile ana karakter arasında bir bağ oluşması amaçlanır. Birinci şahıs bakış açısından sunulan oyunlarda oyun dünyasını birinci gözden görme sebebiyle daha önce bahsedilen imersiyon (içine girme) kavramının daha etkin biçimde gerçekleşebileceği düşünülebilir. Oysa içine girme kavramı daha çok Jenkins'in de dediği gibi oyuncuların oyun dünyasının bir parçası haline gelme durumu olarak görülmelidir. Bu bakımdan ana karakter ve hikayesi merkezli AC oyunlarında üçüncü şahıs bakış açısı kullanılması hem içine girme hem de bağlanma açısından büyük önem taşımaktadır. Öte yandan Ubisoft, bu konuda alışılmadık bir adım da atmamış değildir. AC Revelations oyununda Desmond'ın gözünden (birinci şahıs bakış açısı) oynanan bölümler sunan Ubisoft daha sonra özellikle sosyal medyada bu duruma gelen tepkiler ardından böyle bir denemeyi tekrar yapmamıştır.

Seriye bağlanma konusunda başat olan oyunların yıllar içinde yaşadığı değişimler Ubisoft'un bu konuda gösterdiği çabayı kanıtıyor. AC serisinde özellikle Ezio hikayesinden sonra gelen oyunların giderek birbirine benzerliği konusunda getirilen eleştiriler aslında seri boyunca yapılan değişikliklerin gözden kaçtığını gösteriyor. Örneğin AC III ilk çıkan AC oyunu ile karşılaştırıldığında değişen çok fazla şey olduğu görülebiliyor. Ancak 10 yıldan fazla süredir her sene çıkan bir ana oyun olması insanların genellikle çıkan oyunları bir önceki oyunla karşılaştırmasına yol açıyor. Buna örnek olarak AC Unity'den sonra gelen AC Syndicate gösterilebilir. Gerçekten de bu iki oyun arasında sadece zaman, mekân ve karakterler dışında oynanabilirlik olarak pek bir farklılık görülüyor. Bu duruma istisna olarak AC Black Flag'de sunulan deniz savaşları gösterilebilir. Deniz savaşları bir

önceki oyuna göre büyük bir yenilik sunarak belki de biraz 'yorulan' AC serisine yeni bir nefes olmuştu. Yukarıda da bahsedildiği gibi Syndicate'ın Unity'e olan benzerliği ve iyiden iyiye hissedilmeye başlanan tekdüzeliği sonrası yine Black Flag adlı oyunu yapan ekipten gelen AC Origins belki de seride şimdiye kadar yapılmış en büyük değişiklikleri içeriyordu. Origins ile birlikte gelen RPG (Rol Üstlenme Oyunları) türünün getirdiği oyun mekanikleri daha önceki oyunların geldiği noktada ortaya çıkan durağanlık sonrası birçok hayranı heyecanlandırdı. Ancak bazı hayranlar ise yeni mekaniklerin serinin ruhu ve hikâye dünyası ile uyumlu olmadığını ileri sürüyordu. Örneğin Origins'e kadar ilk oyundan beri AC serisinin alamet-i farikası olan gizlice öldürme yöntemi ile oyun içerisindeki tüm düşmanlar öldürülebilirken, Origins'te RPG oyunlarından aşına olunan farklı zorluk seviyelerine sahip düşmanlar olması ile birlikte artık yalnızca ana karaktere yakın seviyedeki düşmanları gizlice öldürebilme seçeneği geldi. Çeşitli forumlarda ve bloglarda bu durum çekirdek hayranlar tarafından eleştirilse de oyunun beklentiyi geçen satış rakamlarından anlaşılacağı gibi seriyeye taze bir kan geldiğini söyleyenlerin de yüksek sayıda olduğu görülebilir. Origins'te gördüğümüz bir diğer majör değişiklik ise oyun içerisindeki görev sisteminin yeniden elden geçirilmesidir. Önceki oyunlarda oyuncular geçmiş zamandaki sekansları yeniden yaşamak için Animus kullanarak lineer bir doğrultuda ana görevler ve ana hikâyeye bağlı yan görevler içeren farklı bölümler oynuyordu. Oyuncular görevleri esnasında Animus ile senkronize olmalıydı. Eğer oyuncu karakteri oyun dünyasında farklı bir noktaya götürürse oyun mekanikleri buna izin vermiyor ve oyuncu desenkronize oluyordu. Yine bu sisteme göre oyuncular tekrar oynama veya tam senkronizasyon amacıyla ilgili sekansı seçerek yeniden oynayabiliyordu. Oyunu oynayan bir oyuncu hikâyeye başladıktan sonra ana görevlerin hepsini oynamak zorundaydı ve ana hikâyeye dışındaki başka maceralara yönelip farklı bir deneyim yaşayamıyordu. Origins'te ise RPG oyunlarında daha çok görülen bir sisteme geçildi. Bu sistemde oyuncular ana hikâyeye bağlı ya da farklı maceralar içeren görevleri inisiyatifleri doğrultusunda istedikleri zaman oynamayı seçebiliyordu. Örneğin oyuncu ana hikâyeye bağlı bir görevi takip ederken dikkatini çeken başka bir görev olursa eski oyunlardaki gibi desenkronize olmadan ya da görevde başarısız olmadan oraya yönelebiliyordu. Ana göreve tekrar devam etmek isterse de yeniden göreve başlamadan kaldığı yerden devam edebiliyordu. Burada daha önceki oyunlarda hikâyeye dünyasında oluşturulan senkronizasyon gibi temel kurallar ihlal ediliyor gibi gözükse de bu değişiklikler Animus teknolojisinde yaşanan değişiklikler olarak açıklanabilir. Origins'te yapılan büyük değişikliklerden bir diğer değişiklik ise dövüş sistemine getirilen yeniliklerdi. Daha önceki oyunlarda dövüş sistemi ana karakterin ve dövüştüğü

karacterin gerekleřtirdiđi oyuncunun komutu sonrası ortaya ıkan sıralı animasyonlar dizisi iken, Originsile birlikte, ana karakterin yetenekleri, dūřmanların seviyeleri, silahların tūrū ve seviyesi, karakterin iinde bulunduđu dūzlemsel alan gibi birok deđiřken ieren yeni ve daha aktif bir oyun sistemi gōrūluyordu. Daha nceki oyunlarda tuřa zamanında basmak yeterli iken bu yeni sistemde oyuncunun silahların tūrū, karakterin dūřmanına olan mesafesi, dūřmanın vūcudunda hangi bōlgelerin zayıf olduđu gibi faktōrleri gōz nūnde bulundurarak dōvūřmesi aksi takdirde yapılan hatalarda karřı saldırıya aık bir hale gelebiliyordu. AC Origins'in bařarılı satıř rakamlarından sonra AC Odyssey'de de bu yeni oyun sistemi ūzerine yenilikler eklenilerek devam etti. Bu yeniliklerin en nemlileri seride Őimdiye kadar olan hikāye anlatım tarzını tamamen deđiřtirecek tūrden deđiřikliklerdir. AC Odyssey'de oyun bařlangıcında oyuncular oynayacakları ana karakter olarak Cassandra adlı kadın karakteri ya da Alexios adlı erkek karakteri seebilmektedir. Bu seim oyunun geri kalanında hikāye aısından bir farklılık getirmese de serideki ana oyunlarda ilk kez bir kadın karakterin<sup>12</sup> ana karakter olabilmesi aısından nemlidir. Daha nce Syndicate'da Jacob ve Evie oyunun ana hikayesinde farklı bōlūmlerde oynanabilir karakter olarak seilebilse de oyunun tamamı tek bir kadın karakter ile oynanamıyordu. Yine benzer bir řekilde Origins'te de Bayek'in eři Aya olarak oynanan bōlūmler olsa da oyunun ana karakteri Aya deđil Bayek idi. AC Odyssey'de ana karakter dıřında serideki hikāye anlatımında būyūk yenilik getiren bir diđer deđiřiklik ise oyuncunun diyaloglar esnasında yapabildiđi seimlerdir. Oyundaki diyaloglar esnasında ıkan seenekler oyuncuya ana karakterin diđer karakterlerle iliřkisinin nasıl olacađını, zor durumlarla nasıl bařa ıkacađını belirleme řansı verirken yapılan bu seimlerin oyundaki hikāyenin sonunu etkilemesi de hikāye anlatımındaki būyūk deđiřikliđi gōsteriyor.

## Assassin's Creed Serisinde Hedef Kitlenin Rolū

AC serisinin geliřtirilmesinde hayran kitlelerinin rolū būyūktūr. Tūm dūnya ūzerindeki AC hayranları evrimii olarak ve gerek hayatta diđer hayranlar ile AC ūzerinde etkileřime girmek iin varolan eřitli platformları kullanmıř ya da yeni platformlar oluřturmuřlardır. Gerek hayatta eřitli buluřmalar, cosplayler, videolar ve podcastler vb. etkinlikler yoluyla sūrrekli olarak etkileřimde bulunan hayran kitlesi, Reddit, Twitter, Facebook, Discord, Tumblr, Instagram, VK gibi popūler platformlar ūzerinden de AC

<sup>12</sup> Burada AC Liberation'da ana karakter olan Aveline'den bahsetmek gerekir. Őzellikle Reddit gibi sitede ve bazı forumlarda AC Liberation'ın ana oyunlardan biri olup olmadıđı tartıřma konusu olmuřtur. Bu makalede AC Liberation bir yan oyun olarak ele alınmıřtır.



serisi hakkında çevrimiçi olarak da etkileşime girmektedir. Bunların yanında Ubisoft Forumları ve Assassin's Creed Council gibi Ubisoft tarafından oluşturulmuş platformlar aracılığıyla hayranlarının etkileşimini artırıcı etkenler de kayda değerdir. Ubisoftta, bünyesinde çalıştırdığı Topluluk Yöneticileri ile hayranlarının tepkileri, geri dönüşleri, önerileri vb. etkileşimleri takip ederek serinin ileri götürülmesinde hayran kitlesinin rolünü doğrulamaktadır. Özellikle Reddit üzerinden Ubisoft ile bağlantılı olarak çalışan TheMentorsGuild adlı hesap genellikle haftalık konular ile hayranlar tarafından verilen dönütlerin değerlendirilmesi konusunda etkin bir rol oynamaktadır. Haftalık konular içerisinde, tarihsel tutarlılık gibi içerik konuları, deniz üzerinde yolculuk gibi oyun mekaniği ile ilgili konular veya AC serisinin tamamını ilgilendiren serinin yeniden başlatılması hakkında hayranların neler düşüneceği gibi konular bulunuyor. Hayranlar tarafından oluşturulan topluluklara, Access theAnimus, Assassin's Creed Collectors, The Ones Who Came Before gibi örnekler verilebilir. Bunun yanında birçok farklı ülkedeki hayranlar kendi dillerinde AC serisi ile ilgili haberlerin, teorilerin ve gelişmelerin tartışıldığı çeşitli topluluklar kurmuşlardır.

	GİZLİ BİÇAK	İNANÇ SİÇRAMASI	KARTAL GÖRÜŞÜ	ANIMUS	OYNANABİLİR GÖRÜNÜŞ KARAKTERİ	PARKUR	SOSYAL GİZLİLİK	ÇEMELME	ISLIK ÇALMA	AT	DENİZ SAVAŞLARI	DE-SENKRON	BULMACALAR	KARAKTER VE EŞİPMAN GELİŞTİRME
ASSASSIN'S CREED														
ASSASSIN'S CREED II														
AC BROTHERHOOD														
AC REVELATIONS														
ASSASSIN'S CREED III											YALNIZCA GÖREVLERDE			
AC IV: BLACK FLAG														
AC ROGUE														
AC UNITY					YALNIZCA İZLENEBİLİR				FİŞEK					
AC SYNDICATE					YALNIZCA İZLENEBİLİR									
AC ORIGINS			SENJU								YALNIZCA GÖREVLERDE			
AC ODYSSEY	MIZRAK		İKAROS											

VAR
  YOK

Tablo: Assassin's Creed Oyun Mekaniklerinin Şematik Dağılımı

Ubisoft'un, hayranları seriye bağı tutmanın ne kadar önemli olduğu daha önce bahsedilen Ubisoft'un pazarlama sorumlularından Tony Key'in verdiği röportajda görülebilir. Key, oyun sektörünün giderek sinema sektörüne benzediğini, bir oyunu piyasaya çıkarıp hemen ardından bir diğerine geçtiklerini söylerken sürekli etkin olmak gerektiğini, çünkü kulaktan kulağa pazarlamanın ürün piyasaya çıktıktan sonraki birkaç hafta içerisinde gerçekleştiğini belirtiyor. Bu yüzden de kullanıcı türevli içeriğin ve hayran kitlesinin bağlılığının çok önemli olduğunu ve hayranların çıkan ürünü bir nevi kutsaması gerektiğini söylüyor<sup>13</sup>. Bağlılığın ve kullanıcı türevli içeriğin önemi Ubisoft Satış ve Pazarlama Müdürü Geoffroy Sardin'in AC III'ün çıkışının hemen sonrasında verdiği röportajdaki sözlerinden de anlaşılabilir:

Tüketiciye özellikle dijital olarak hitap etmek ve dahil etmek istedik. Ve bunu pazarlama websitemiz, forumlarımız ve topluluk sitelerimiz aracılığıyla, geliştirici ekibiyle önceden doğrudan iletişim kurarak, topluluğa ne istediklerini ve ne istemediklerini, ne anladıklarını ve ne anlamadıklarını öğrenerek yaptık.<sup>14</sup>

Ubisoft ayrıca hayranların AC serisine doğrudan katkı vermesine olanak tanıdığı daha önceki başlıklarda bahsedilen AC Ansiklopedisi'nin oluşturulması için UbiWorkshop adlı sitelerinde yayınladıkları ilanla iş tecrübesi olmasa bile seri hakkında tutkulu ve yetenekli olan herkese çağrı yaparak hayranların katkısına verdiği önem görülebilir.

Oyuncuların katkıda bulunabilecekleri en önemli örnek ise AC Odyssey için yayınlanan Hikâye Yaratma Modu'dur. 2019 yılında oyun dünyası için büyük önem taşıyan E3 (Electronic Entertainment Expo) öncesi Ubisoft'un sitesinde betası\* duyurulan bu modda oyuncular kendi maceralarını oluşturup diğer oyuncular ile paylaşabilmektedir. Web tabanlı bir uygulama ile çalışacak olan bu modda 'suikast, kurtarma, belirli bir yeri ziyaret vb. gibi 6 farklı hedeften birini seçerek kendi özgün diyaloglarını ve farklı hikâye seçeneklerini oluşturabilmektedir. Ayrıca AC Odyssey'deki karakterler de oyuncuların oluşturacağı hikayelerde kullanılacaktır. Yaratılan bu hikâyeler, hikâyeyi yaratan kişi farklı bir platform kullansa bile paylaştığı diğer tüm oyuncular tarafından da oynanabilecektir.

AC Origins sonrası oyunun yapımcısı olan Ubisoft'un bağlanma ile ilgili bakış açısında değişiklikler olmuştur. AC serisi için 2009'dan bu yana her yıl bir 'çok satan oyun' çıkaran Ubisoft, 2017 yılında çıkan Origins'in satış rakamlarındaki başarısına rağmen, RainbowSix: Siege gibi yapımcısı ol-

<sup>13</sup> Takahashi, D. 2014. [venturebeat.com](http://venturebeat.com)

<sup>14</sup> Weber, R. 2012. [gameindustry.biz](http://gameindustry.biz)

duđu diđer oyunlar için üretilen sürekli içerik ve bunun karşılığında gelen düzenli gelir modelini AC serisi için de düşünmeye başlamıştır. 2018 yılında yayınlanan yıllık raporda, her yıl çok satanlar listesine girecek bir oyun yapmak yerine çevrimiçi modellere de ağırlık vereceğini belirten Ubisoft CEO'su YvesGuilemot, Ubisoft'un başarısının oyun endüstrisinde sadece yeni oyunlara bel bağlamama gibi bir trend oluşturduğunu ve yeni oyunların ancak gelecek stratejilerinin bir bölümü olduğunu, artık oyuncu tabanları ile daha uzun süreli bağlanma üzerine odaklandıklarını belirtmektedir. Uzun süreli bağlanma ile kastedilen, oyunu oynanıp bitecek bir eser olarak değil, oyun piyasaya çıktıktan sonra uzun sürelerle güncellenecek bir hizmet olarak görmektir. Bu hizmet oyunu alan bir oyuncunun çevrimiçi multiplayer, sık güncellemeler ve düzenli büyük içerik eklemeleri ile daha uzun süre elde tutulduğu bir modeldir. Yine aynı raporda Guillemot'un söylediklerinden bu stratejiyi izleyecekleri anlaşılabilir:

Geçtiğimiz yıllarda, birkaç yeni multiplayer oyun geliştirerek portfolyomuzu genişlettik ve Ubisoft dünyasına olan oyuncu bağlanmasını artırdık. Artık oyuncularımız yalnızca saatlerce değil aylarca hatta yıllarca oynayabiliyor. Biz de böylece onlara yeni içerikler ve deneyimler sunabiliyoruz ve dolayısıyla oyunlarımızın yaşam sürelerini uzatabiliyoruz.<sup>15</sup>

Bu açıklamaların doğruluğu 2018 yılında çıkan AC Odyssey sonrası 2019 yılında yeni bir oyun yerine Odyssey için gelen içerikler ile görülebilir. 2018 yılında Odyssey'nin çıkmasının ardından Ubisoft tarafından yayınlanan bir videoda Odyssey için eklenecek içerikler ile ilgili ücretli bir sezonluk program içeren bir yol haritası yayınlanmıştı.

Odyssey'nin bu sezonluk programı altı haftalık arayla Legacy of the First Blade ve The Fate of Atlantis adlı iki üçer bölümlük hikâye eklentisi içermektedir. Sezonluk programı satın almak istemeyen oyuncular için ise The Lost Tales of Greece adlı yeni maceralar ve yeni karakterler içeren 6 bölümlük bir eklenti yayınlandı. Bu eklenti sezonluk program ile koordine olarak üç haftalık aralıklarla oyuncuların yeni içeriklere ulaşmasını sağladı. Odyssey piyasaya sunulduktan sonra günlük ve haftalık olarak yeni içerikler de eklendi. Bu içerikler yukarıdakiler gibi geniş kapsamlı değil, oyun içerisinde karşı durulacak yeni karakterler, gemiler ve düşmanlar gibi ufak meydan okumalar içeriyordu. Odyssey için alınan yeni içerikler ile hedef kitlenin daha uzun süre bağlanması stratejisini, Ubisoft'un 2019'da bir ana oyun piyasaya sürmeden AC Valhalla'yı çıkarmak için 2020 yılını beklemesinde de görebiliriz.

<sup>15</sup> UbisoftAnnual Report. 2018. ubisoft.com

Öte yandan, ana oyunlar dışındaki diğer uzantıların belki de en popülerleri olan Assassin's Creed filminde hayranların seri ile olan bağına güçlendirmek için yapılanlar da transmedya hikâye anlatımına verilen önemi göstermektedir. Film için silah ve zırhları hazırlayan Tim Wildgoose ile yapılan bir röportajda, Unity'de kullanılan Giyotin silahı, AC III'ten Connor'ın yayı, Chronicles: China'dan Shao Jun'un kılıcı gibi hikâye dünyasından birçok nesnenin filmde olacağı ancak bunların hayranların dikkat kesilmesi için filmde arka planlarda yer alacağını belirtmiştir. Ayrıca Yapım Tasarımcısı Andy Nichols da çeşitli üniformaların, kıyafetlerin, sembollerin ana oyunlara referans verecek şekilde film boyunca kartal gözlü hayranlar için sunulacağını belirtmiştir<sup>16</sup>. Hikâye dünyası içerisinde verilen bu tür referanslar, İKO'nun o an deneyimlediği uzantıya da daha dikkatli yaklaşmasını ve bu tür referansları fark ettiğinde hikâye dünyasından daha da tatmin olmasını ve tam da Jenkins'in ilk bölümde adı geçen kitabında bahsettiği avcı-toplayıcı hayran kavramına yaklaşmasını sağlamaktadır.

## Sonuç

Dijital çağın gündelik hayatımızın önemli bir kısmını ele geçirmesi sonucu adeta bir zorunluluk haline gelen hedef kitle etkileşiminin önemi, AC yapımcıları ve hedef kitleleri arasındaki ilişkiye bakılarak görülebilir. AC serisinin bir transmedya franchise'ı olarak başarılı olmasının en önemli nedenlerinden biri, belki de en önemlisi, serinin ana anlatı öğesinin video oyunlar olmasıdır. Önceki bölümlerde tanımlanan temsil, içine girme ve bağlanma eylemlerini gerçekleştiren en önemli mecra hiç şüphesiz video oyunlardır. Sinema, televizyon, müzik gibi mecralardaki hedef kitlenin pasif konumu karşısında, oyunlar hedef kitlenin doğrudan etkileşime girmesini sağlamaktadır. Böylece oyuncular, bazen kısıtlı da olsa oyundaki anlatının üzerinde söz sahibi olmaktadır. Ayrıca video oyunlar, diğer mecraların aksine oyunculara aşmaları gereken zorluklar sunmaktadır. Bu da temsil, içine girme ve bağlanma eylemlerini diğer mecralara göre daha da artıran bir etmendir. Video oyunların bu şekilde artırdığı temsil, içine girme ve bağlanma, lokomotif unsuru video oyunlar olan transmedya anlatılarında, anlatının geneline olan bağlılığı da artırmaktadır. Transmedya projeleri gibi uzun soluklu projelerde bu tür bir bağlanma, hedef kitleyi yapımcılarla daha çok etkileşime yöneltirken, aynı şekilde yapımcıların da serinin ne yönde ilerleyeceği hususunda hedef kitleyi daha fazla söz sahibi yapmaktadır.

<sup>16</sup> Schwartz, T. 2016. ign.com

Transmedya hikaye anlatımının farklı mecraları kullanarak yeni insanlara ulaşabilmesi ve hedef kitlelere sürekli olarak yeni ve tanıdık içerikler sunarak insanları bağlaması, diğer anlatı biçimleri ile kıyaslandığında hiç şüphesiz eşsiz bir konuma gelmesini sağlamıştır. Transmedya anlatılarda izlenen stratejiler, farklı mecra seçenekleri sunarak etkileşim fırsatı vermekte, kendi seçimleri doğrultusunda katılım gösterme fırsatı sunmaktadır. Ancak bu tür bir stratejinin negatif sonuçları da olabilir. Daha fazla takipçi edinmek için bir çok mecradan etkileşim kanalları açan bir transmedya anlatısında, yeni katılan herkes mecralararası geçişler yapmak istemeyebilir. Anlatıya yeni bilgi ve içerikler eklendikçe, hedef kitlenin küçülerek çekirdek bir hayran kitlesine dönüşme ihtimali ortaya çıkabilir. Bu yüzden transmedya yapımcılarının hedef kitle ile etkileşimi mümkün olduğunca yoğun olmalıdır. Gerektiği takdirde hedef kitlenin katılımı ve istekleri doğrultusunda ana transmedya stratejisi de dahil olmak üzere değişiklikler yapılmalıdır.

## Kaynaklar

- Atkins, B. (2006) What Are We Really Looking at?:The Future Orientation of Video Game Play. *Games and Culture*, 2006. 1(2).
- Frasca, G. (2001) Rethinking Agency And Immersion: Video Games as a Means of ConsciousnessRaising. *DigitalCreativity*, 12 (3).
- Gambarato, R.R. (2013). Transmedia Project Design: Theoretical and Analytical Considerations. *BalticScreen Media Review 2013/Volume I*
- Gee, J.P. (2003). What Video Games HavetoTeach us About Learning and Literacy. *Computers in Entertainment* ,Vol. 1.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York &London : New York Press.
- Mateas, M. & Stern, A. (2006). *Interactionand Narrative in The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*, E. Zimmerman and S. Katie. Cambridge, Massachusetts; London, England: The MIT Press.
- Murray, J. (1997). *Hamlet On The Holodeck: The Future Of Narrative in Cyberspace*. Anonymous. Vol.. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Rose, F. (2015). The Power of Immersive Media. *Strategy + Business (Magazine)*. Spring 2015.
- Salen, K. & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, MA; London, England: The MIT Press.
- Scolari, C.A. (2009). Transmedia Storytelling: Implicit Consumers, Narrative Worlds, and Branding in Contemporary Media Production. *International Journal of Communication* 3.
- Weaver, T. (2013). *Comics for Film, Games, and animation: Using Comics to Construct Your Transmedia World*. Burlington, MA: Focal Press.

## İnternet Kaynakları

İnternet: Burch, A. (2009). String Theory: The Illusion of Videogame Interactivity. *The Escapist*. Web: [http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue\\_195/5910-String-Theory-The-Illusion-of-Videogame-Interactivity](http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_195/5910-String-Theory-The-Illusion-of-Videogame-Interactivity) adresinden 20 Ekim 2015'te alınmıştır.

İnternet: Dinehart, S.E. (2008). *Transmedia Play: Cognitive and Cross-Platform*

Narrative. Web: <http://narrativedesign.org/2008/05/transmedial-play-cognitive-and-cross-platform-narrative/> adresinden 22 Eylül 2017'de alınmıştır.

İnternet: Entertainment Software Association. (2016). ESA 2016 Annual Report. Web: <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/09/ESA-AnnualReport-Digital-91917.pdf> adresinden 5 Mayıs 2018'de alınmıştır.

İnternet: Gard, T. (2010). Tomb Raider Creator: Immersion Is Everything. Web: [https://www.gamasutra.com/view/news/119392/Tomb\\_Raider\\_Creator\\_Immersion\\_Is\\_Everything.php](https://www.gamasutra.com/view/news/119392/Tomb_Raider_Creator_Immersion_Is_Everything.php) adresinden 5 Şubat 2016'da alınmıştır.

İnternet: Gaynor, S. (2008). Being There. Fullbright: the Progress Journal of One Video Game Designer. Web: <http://fullbright.blogspot.com/2008/07/being-there.html> adresinden 22 Ekim 2015 tarihinde alınmıştır.

İnternet: Lanier, Liz. Video Games Could Be a \$300 Billion Industry by 2025 (Report). Web: <https://variety.com/2019/gaming/news/video-games-300-billion-industry-2025-report-1203202672/> adresinden 11 Ocak 2020'de alınmıştır.

İnternet: Madigan, J. (2010). Analysis: The Psychology of Immersion in Video Games. Web: [https://www.gamasutra.com/view/news/120720/Analysis\\_The\\_Psychology\\_of\\_Immersion\\_in\\_Video\\_Games.php](https://www.gamasutra.com/view/news/120720/Analysis_The_Psychology_of_Immersion_in_Video_Games.php) adresinden 5 Şubat 2016'da alınmıştır.

İnternet: ProducersGuild of America. (2010). PGA Board of Directors Approves Addition of Transmedia Producer to Guild's Producers Code of Credits. Web:

[https://www.producersguild.org/news/39637/PGA-Board-of-Directors-Approves-Addition-of-Transmedia-Producer-to-Guilds-Producers-Code-of-Credits.htm#:~:text=PGA%20Board%20of%20Directors%20Approves%20Addition%20of%20Transmedia,Guild's%20Producers%20Code%20of%20Credits&text=LOS%20ANGELES%20\(April%206%2C%202010,Code%20of%20Credits%20\(PCOC\).](https://www.producersguild.org/news/39637/PGA-Board-of-Directors-Approves-Addition-of-Transmedia-Producer-to-Guilds-Producers-Code-of-Credits.htm#:~:text=PGA%20Board%20of%20Directors%20Approves%20Addition%20of%20Transmedia,Guild's%20Producers%20Code%20of%20Credits&text=LOS%20ANGELES%20(April%206%2C%202010,Code%20of%20Credits%20(PCOC).) adresinden 22 Temmuz 2015'te alınmıştır.

İnternet: Schwartz, T. (2016). Why the Assassin's Creed Movie Doesn't Feature Any Video Game Characters. Web: <http://www.ign.com/articles/2016/05/16/why-the-assassins-creed-movie-doesnt-feature-any-video-game-characters> adresinden 5 Ocak 2018'de alınmıştır.

İnternet: Sinclair, B. (2014). Ubisoft Wants to Expand Assassin's Creed Audience to Kids. Web: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2014-11-20-ubisoft-wants-to-expand-assassins-creed-audience-to-kids> adresinden 20 Nisan 2018'de alınmıştır.

İnternet: Takahashi, D. (2014). Lessons in Game Marketing From The Ubisoft Guy Whose Team Just Won 27 Awards For It (Interview). Web: <https://venturebeat.com>

com/2014/04/25/lessons-in-game-marketing-from-the-ubisoft-guy-whose-team-just-won-27-awards-for-it-interview/ adresinden 22 Ocak 2018'de alınmıştır.

İnternet: Ubisoft (2018). Ubisoft Annual Report. Web: [https://downloads.ctfassets.net/8aefmxkxpxwl/7b6KaxX9ksKvrANgNRAT8e/35145627a273be-4c1a4936b968908109/DDR\\_FINAL\\_VERSION.pdf](https://downloads.ctfassets.net/8aefmxkxpxwl/7b6KaxX9ksKvrANgNRAT8e/35145627a273be-4c1a4936b968908109/DDR_FINAL_VERSION.pdf) 22 Nisan 2019'da alınmıştır.

İnternet: Weber, R. (2012). Marketing Murder: The Secrets of Selling Assassin's Creed 3. Web: <https://www.gamesindustry.biz/articles/2012-11-12-marketing-murder-the-secrets-of-selling-assassins-creed-iii> adresinden 20 Nisan 2018'de alınmıştır.

İnternet: Yee, N. (2017). Beyond 50/50: Breaking Down the Percentage of Female Gamers by Genre. Web: <https://quanticfoundry.com/2017/01/19/female-gamers-by-genre/> adresinden 11 Mayıs 2018'de alınmıştır.

## Görsel Kaynaklar

Tablo 1: Yazar tarafından oluşturulmuştur.







# Çağdaş Sanat Vesanat Hamilerinin İlişkisinin Müzeler Üzerinden Değerlendirilmesi

Öğr. Gör. Nagehan Yağmur Şimşek <sup>1</sup>

Makale Geliş Tarihi: 02.04.2021  
Yayıma Kabul Tarihi: 26.02.2022

## Özet

Paleolitik Çağlardan beri anlatılmak istenenin çeşitli biçimlerde ve tekniklerde ifade edilmesiyle şekillenen sanat, modern çağlarla birlikte, yaratıcının hislerinin de deneyimlenmesinin hedeflendiği Çağdaş Sanat'a dönüşmüş. Çağdaş Sanat ise sanayi çağlarından sonra ivme ile evrensel dile dönüşmüştür. Bir yatırım ve nüfuz etme aracı olarak kullanılarak, toplumlara çağ atlatmış sanat, Rönesans çağlarından beri maddi ve manevi gücü elinde bulunduranların yönlendirmesi ve katkılarıyla gelişmiştir. Kapitali elinde bulunduran aileler, yaptıkları yatırımlarlasanatın gelişmesi için finansal destek sağlarken aynı zamanda ona yön vermişlerdir. Sanatçı ve toplum arasındaki iletişimi kuran sanat galerileri ve müzeler, bu yönlendirmede aktif rol oynayan kurumlar haline gelmişlerdir. Vakıflardan sağlanan gelirlerle yönetilen ve sanat piyasasının gidişatını belirleyerek şubeleşme trendine giren müzeler, şube açtıkları kentlerin kültürel çerçevesini çizen etkin aktörler olarak görev almışlardır. Makalede, kapitali elinde bulunduran ailelerin sanatı yönlendirme şeklinin asırlar boyunca devam eden önemine değilmiş ve günümüzdeki somut örnekleri üzerinden ve Çağdaş Sanat'ın ve kültür sanat merkezlerinin geldiği nokta değerlendirilmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Çağdaş Sanat, Hami, Vakıf, Müze

## CRITICIZING THE RELATIONSHIP BETWEEN CONTEMPORARY ART AND ART PATRONS THROUGH MUSEUMS

### Abstract

The article traces the use of art as a means of communication since the Paleolithic Ages. For centuries, classical art, which has been shaped by expressing what is meant to be told in various ways and techniques, has transformed into Contemporary Art in modern ages. By using art as a means of investment and in fluence, societies have stepped into a new age. Families that run the capital, have been providing financial support for the development of art with the investments while guiding it simultaneously. Art galleries and museums, which establish the communication between the artist and the society, have become institutions that play an active role in guiding. The article emphasizes the importance of orienting the art of the families who own the capital over the centuries, and the present situation of the Contemporary Art and cultural centers through concrete examples is evaluated.

**Keywords:** Contemporary Art, Art Patrons, Museum, Foundation

<sup>1</sup> Öğr. Gör. Nagehan Yağmur Şimşek, Beykent Üniversitesi İç Mimarlık Bölümü, İstanbul.  
E-Posta: yagmursimsek@beykent.edu.tr. ORCID: 0000-0002-4019-1409

## Giriş

Çağdaş Sanat, İkinci Dünya Savaşı'ndan sonra modern sanat akımlarına tepki olarak -Pop Art ve Yeni Gerçekçilik akımlarının- ortaya çıkmasıyla başlamıştır. Modern sanat ise, sanata geleneksel akademik yaklaşımı reddetmek amacıyla 1860'lar ve 70'ler arasında üretilmiş eserleri kapsayan üslup olarak ifade edilebilir (O'Donnell, 2012). Her dönem olduğu gibi bir öncekine tepki olarak, öncekinden taban tabana zıt tasarım kararlarını savunan üslupsal anlayışlar doğmuştur. Çağdaş Sanat'ın da modern sanata bir tepki olarak doğmuş olması nedeniyle; Çağdaş Sanat'ı tanımlarken modern sanattan farklılaştığı noktaları ayırmak kolaylaşır. Bir tanım yapılacak olursa, Çağdaş Sanat; sanatın mevcut standartlarını ve önceden belirlenmiş başarı ölçütlerini dışarıda bırakarak; konu, araç, süreç, niyet ve estetik ilkelerle ilgili sınırlamalardan uzak duran; sanatçıyı yöntem, kural, şart gibi sınırlamalardan kurtaran bir sanat biçimidir (Weintraub, 2003: 8).

Çağdaş Sanat'ta sanatçı, duygularını içinden geldiği şekilde, içinden geldiği biçimde dışı vurabilme özgürlüğüne sahiptir. Bu dönemi temsil eden modern çağda, resmin konusu ve modeli aynı zamanda, ressamın kendisi olmuştur. Yani resim, yaratıcısını anlatmaktadır. Artık sanatçı, yansıtmayı değil, yaratmayı tercih etmektedir. Gözün gördüğünün tuvale aktarılması olan İzlenimcilik akımını takip eden Dışavurumculuk, yaratmanın gördüğünü, hissettikleriyle harmanlayıp yansıtmadır. Dışavurumculuk'la prensipte birbirine benzer çalışan Çağdaş Sanat'ın amacı, duyularla değil, akılla yazmaktır.

Sanatı üretmek için kullanılan malzemeler de ifade edilmek istenilenin gerektirdiği tekniğe bağlı olarak yıllar içerisinde değişmiştir. Örneğin, Klasizm, Barok akımları ve Rönesans dönemine kadar keskin kontörlerle yapılan resimler çabuk kuruyan *tempera* tekniğinin de etkisiyle resim üzerindeki katmanlara müdahale imkânı vermiyordu. Leonardo da Vinci'nin ilk defa Mona Lisa'da kullandığı, kendi ürettiği yağlı boya kullanarak yaptığı *sfumato* tekniği ile birlikte, kontörlerin silikleştiği, daha gerçekçi görünen portreler üzerinde çalışılabilmektedir. Sentetik boyaların da piyasaya girmesinin ardından, 1940'lardan bu yana akrilik boya da kullanılmaya başlanmıştır. Öte yandan alışlagelmişin dışında çıktılar sunan ve herhangi bir tür, teknik ve malzeme kısıtlaması olmayan Çağdaş Sanat, estetik kaygıdan uzaktır. Çoğu zaman, deneyimleyen ve sanatçı arasında kurulan bir köprü işlevini gören metinsel açıklamalarla tamamlanabilir.

Estetik haz yerine düşünce kavramının konulduğu Çağdaş Sanat'ta, çok yönlü bir anlayış benimsenir. Tek uluslu bir bakış açısı yerine deneyimleyen ortak hisleri edinebileceği uluslararası bir üslup tercih edilir. Okuma-

sının, deneyimleyenin historik birikimine baęlı olarak řekillenmesi, uluslararası beęenilirlięi hedefleyen Çaędař Sanat'ın, sanat piyasasının önemli bir aktörü olmasıyla sonuçlandıęı baęlantısı kurulabilir. Sanatın üne kavuşabilmesi için gereken, sanat galerileri ve müzeler dolayısıyla sağlanan finansal desteęin somut örnekleri, günümüzde neredeyse 'zincir' haline gelmiş sanat galerileri kapsamında okumak mümkündür.

Bu çalışmada, sanatın yıllar içerisindeki dönüşümü, geçmişten günümüze algılanma biçimleri üzerinde durulacaktır. Bu okumanın, sanatın biçimlenmesine direkt etkisi olan aktörler, yani sanat hamileri üzerinden yapılması önemlidir. İnceleme, hamilięin, meşru bir şekilde var olmaya başladığı, gücü elinde tutan ailelerle özdeşleştięi dönem olan Rönesans'tan günümüze uzanan bir süreci kapsayacaktır. Vakıf ve müze örnekleri üzerinden Çaędař Sanat irdelenecektir.

### **Çaędař Sanat'ın Tarih İçerisinde Kendine Edindięi Konum**

İnsanın doğada bıraktığı izi varlıęının bir kanıtı olarak görmesinin hikayesi, antikite döneminden itibaren, sanat ve sanatçı hamilięinin en somut halini aldığı Rönesans'a ve günümüze kadar sürülebilir. Burjuva ve iktidar tarafından elinde tuttuęu gücün bir sembolü olarak görülen sanat, bir yandan kapital sağlanarak geliştirilmiş, öte yandan kapitali sağlayanların istekleri doğrultusunda sınırlanmıştır. Sanatçının, hamisine baęımlılıęını meşrulaştıran bu ilişkide, piyasa içerisinde yer edinme kaygısı güden sanatçı, edindięi bu statünün karşılıęını özgürce yaratabilme hakkından vazgeçerek ödeyebilmektedir. Dolayısıyla, bir Rönesans sanatçısı olmak demek; yüksek statü ve soyluluk unvanları elde etmek, saray eşrafı gibi giyinmek, çoęunlukla siparişle portre çalışmak ve düzenli maaş almak anlamına gelmekteydi ve sanatçı, sözleşmelerle saraya baęımlı olmaktadır (Shiner, 2004).

Özellikle yine Rönesans döneminde, İtalya şehir devletlerinin yönetim kararlarında ön plana çıkmış aileler, ticaretle elde ettikleri gelirlerle, kendilerine ve kentlerine prestij kazandırmak için kültürü ve sanatı koruma altına almışlardır (And, Şenlik ve Çanak, 1981).Günümüzde ise hamilięin sanat galerileri tarafından üstlenildięi düzende, Çaędař Sanat'ın yatırım aracı olarak görülmesinin sebebi, şüphesiz ki esere biçilen değer ile ilişkilidir. Öyle ki, yatırım aracına dönüşen sanat eserinin yıllar içerisinde değerini katlaması, koleksiyonerlięin bir meslek haline gelerek popüler bir yüksek sınıf meşgalesi olmasını sağlamıştır. Çoęunlukla yaşadığı dönemde değer görmeyen sanatçının ve eserlerinin yıllar içerisinde değerinin art-

ması, eserlerinin fahiş fiyatlara satılmasının bir nedeni de özellikle Çağdaş Sanat'ta, tuvale yansımış bu dışavurumun, sanatçının içerisinde bulunduğu ruh halini, yaşadığı dönemi ve ortamı temsil etmesidir. Performatif bir gösteri olarak da tanımlanabilecek eserde, yaratım anına tanıklık etmek, sanatçının hareketlerini tuval üzerindeki izlerden, yukarıda bahsedilen bağlamlar çerçevesinde okumak önem kazanır. Bu 'tanıklık etme deneyimi' Çağdaş Sanat'ı neredeyse paha biçilemez bir noktaya taşır. Örneğin, Ruben Östlund'un, *The Square* (2017) filminin bir sahnesinde, sanat galerisinde düzenlenen akşam yemeğine katılanlara, goril taklidi yapan bir performans sanatçısı tarafından, toplumun ortak benimsediği kurallar çerçevesinde gelişmiş ahlak kurallarını zorlayan hareketler yapmak sûretiyle, rahatsızlık verilir. Burada beklenen, katılımcıların kendisiyle yüzleşmesi ve içindeki süper egoyla hesaplaşmasıdır. Burada Çağdaş Sanat, bir deneyim üzerinden işlevini gerçekleştirmekte, bunu deneyimleyen kullanıcı ile performans arasındaki ilişki üzerinden bir mesaj verilmektedir.

Farklı medya ve teknikler üzerinden şekillenen Çağdaş Sanat ve ona atfedilendeğer; ışık, renk, derinlik, gerçeği yansıtma ya da rengin kullanımı gibi nitel değerlendirme kriterleriyle yapılamaz. Eseri yapan sanatçının yaşadığı dönem içerisindeki popülerlik seviyesi ve bununla bağlantılı olarak yatırım değeri esas alınır (Thompson, 2011: 24).

Aaker'e göre, Çağdaş Sanat eseri satın alan kişileri; satın alma davranışına iten temelnedenler,

- Sanatçının popülerliğinebağlı olarak eserin zaman içerisinde değer kazanma ihtimali,
- Eseri satın alan kişininbelli bir sanat zevkine ve birikimine sahip olduğuna dair bir izlenim uyandırması,
- Kişinin finansal ve sosyal açıdan kendini kanıtlayarak kısıtlı sayıdakoleksiyoneri, müzayedeciyi ve müzeciyi barındıran Çağdaş Sanat dünyasına adım atma şansı elde etmesi şeklinde sıralanabilir.

Bu beklentilerin gerçekleşebilmesi ise Çağdaş Sanat eserinin değerine; bu da eserin marka değerinebağlıdır (Aaker, 2009).

2000'li yıllara kadar sanat piyasasında en büyük yüzdeye sahip akım Modern Sanat iken, ilk defa Çağdaş Sanat'ın ön plana çıkmasıyla birlikte Modern Sanat geride kalmıştır (Erdoğan, 2013: 75-98). Çağdaş Sanat piyasasında yaşanan bu patlamadan etkilenen sanat eserlerinin sayısında da artış yaşanmıştır. Bunun ardındaki sebeplerin ana teması, artık bir tüketim aracı olarak ticari piyasanın içerisinde yer alan sanatın konumunu

güçlendirmesidir. Kâr odaklı bu yeni piyasaya yoğun talep gösteren sanat tarihi bilgisinden yoksun yeni alıcıların ortaya çıkışı, talebin doğurduğu arza cevap verme gereğini yaratmıştır. Ayrıca, çeşitli yönlendirmelerle ticari açıdan başarıya ulaşabilecek eserleri saptamada uzmanlaşmış üst gelir seviyesine sahip sınıfa mensup kitle sayıca artmış ve servetlerini katlayarak güçlerini de bu oranda arttırmıştır. Julian Stallabrass, Sanat A.Ş. kitabında, hamilerin tıpkı geçmişteki işveren kimliğine sahip olması gibi günümüzde de bunu yaparken hem sanatın koruyuculuğunu üstlendiklerine hem de sanatın özgürlüğüne müdahalede bulduklarına dikkat çekmiştir (Stallabrass, 2010). Toplumun genel çoğunluğu tarafından yüksek beğeniye sahip eserlerin, zevkleri ve edinimleri ile marjinal bir zümre içerisinde yer aldığı söylenebilecek kesim tarafından satın alınması şüphesiz ki, toplumun beğenisini çerçeveleme isteğinin etkisi sonucunda ortaya çıkmıştır (Stallabrass, 2017).

Sanatı üreten, deneyimleyen ve aracı olarak şekillenen bu çevrede de güncel durum hakkında yapılan değerlendirmelerde çeşitli sesler dikkat çekmektedir. Eleştirmen David Hickney, sanatın gereğinden fazla popüler olduğunu, belirli bir zümreye hizmet etmek için üretildiğini ve eleştirmenlerin artık dürüst şekilde işini yapabildiği ortamın kalmadığından bahsetmektedir. Lüks tüketim pazarına dönüşen sanat, artık servet sergilemenin bir aracı olarak görülmektedir (Reyburn, 2014). Küratör Joseph Backstein'e göre, aralıklı senelerle düzenlenen, bienal, trienal gibi fuarlartasarım ve moda etkinliklerinin, sanat galerileriyle aynı prensipte çalışmaktadır. Belirli çevreler arasındaki iletişimi ve bağlantıyı kuvvetlendirme işlevi, servet gösterisiyle birleşir. Dönemsel düzenlenen etkinliklerin aynı zamanda, kente ve çevreye ekonomik katkı yapması gibi çok önemli bir etken de vardır. Kültürel turizmi kalkanı olan bu tür etkinlikler aynı zamanda çevrenin ve kentin de itibarını yükseltir (Stallabrass, 2017).

Aynı prensip, sanat galerisinin açıldığı alanların, ekonomik anlamda gelişmesi, artan ticari faaliyetleri ve dolayısıyla pahalanan yaşam olarak da değerlendirilebilir. Birden çok sanat galerisi, müze ve fuarın aynı gün içerisinde ziyaret edilebilmesini hedefleyen sanat galerileri, kent merkezlerinde yer almayı tercih etmektedir. Fakat bununla bağlantılı olarak, galericiliğin geçmişte fazla gelir getirmeyen bir meslek olması ya da butik olarak faaliyetine devam eden sanat galerinin ekonomik bütçe sıkıntısı, emlak fiyatlarının daha uygun olduğu, ekonomik gelişmesini tam olarak tamamlamamış semtlerde kurulmaya itmiştir. Bununla birlikte ekonomik anlamda gelişen çevrede, artan kiralar ve pahalılaştan hayat gibi sonuçlar ortaya çıkmıştır (Özer, 2009).

İstanbul üzerinden verilecek bir örnekte, Tophane'de bulunan DEPO sanat galerisi, daha önceleri tütün deposu olarak kullanılmaktayken, yapı ilk kez 2005'te 9. İstanbul Bienali kapsamında sergi mekânı olmak üzere sanat galerisine dönüştürülmüştür. Fakat bununla birlikte içinde bulunduğu çevrenin sosyo-kültürel yapısı göz önüne alındığında, yapılan kültürel aktivitelere mahalle sakinleri tarafından tepki gösterildi. Buna sebep olarak gösterilen durum ise, sanat galerilerinin açılmasıyla semtin değerinin artması, bununla birlikte gayrimenkul fiyatlarının yükselmesi dolayısıyla da çevrede varlığını sürdüren mahallelinin ekonomik açıdan geçinmek için zorluk çekmesiydi.

Yine başka bir güncel İstanbul örneğine bakılacak olursa, Dirimart ve özellikle Arter ve Pilevneli gibi Türkiye'nin Çağdaş Sanat alanında öncü galerilerinin Dolapdere bölgesinde yoğunlaşması gösterilebilir. İstanbul'un, Pangaltı, Beşiktaş, Beyoğlu, Karaköy gibi semtlere yakınlığıyla merkezi bir konum olarak tercih edilen Dolapdere semtinde yoğunluklatamir atölyeleri, işportacılar, tekstil atölyeleri bulunmaktadır. Alt gelir sınıfının yaşadığı semt, merkezi konumu nedeniyle, kentsel dönüşüm gerçeğiyle yüzleşmekte ve belirli bir çevrede yoğunlaşan sanat galerileri bu dönüşümün olgunlaşmasında rol oynayan en büyük faktörler olarak görev yapmaktadır.

## **Sanat Hâmileri Tarafından Desteklenen Çağdaş Sanat Galerileri ve Müzeleri**

Rönesans İtalya'sında şehir devletlerinde ileri gelen ve bankacılıkla ekonomik gelir elde edip sosyal ve politik güce kavuşan ailelerin sanatın hamiliğini yaptığı dönem, günümüzde de ekonominin neredeyse her alanında aktif rol üstlenen şirketlerin sanatın finansörlüğünü yapması şeklinde, pratik işleyişinde değişikliğe uğramadan devam etmektedir.

Rönesans Dönemi'nin temel düsturu, Antikite'nin yalın mimarisine olan hayranlık yerini, olabildiğince gösterişli, insan ölçeğine göre devasa formlarda yapı yapma geleneğine, 17. yüzyılda Barok Mimari üslubuna bırakmıştır. Bu dönemde, yalnızca fasadlar değil, şaşalı davetler düzenleme geleneği ile bağlantılı olarak iç mekânların da dönüşüme uğradığı görülür. Barok Mimari'sini temsil eden Fransa'daki Versay Sarayı örneğine bakılacak olursa, iç mekanının devasa ayna ve yağlı boya tablolarla neredeyse boşluk kalmayacak şekilde kaplı olduğu görülür.

Rönesans Dönemi'nde başlayan, ustayı taklit ederek öğrenme geleneği bu dönemde de sürmüştür. Örneğin, Mona Lisa'nın Da Vinci'nin öğrencisi



tarafından simultane bir şekilde, ustanın hareketleri taklit edilerek yapılan kopya eseri, Madrid Prado Müzesi'nde sergilenmektedir. Bu gelenek Barok dönemde de devam etmiştir, ustanın yanında sanatı ve zanaatı öğrenen sanatçılar zengin aileler ve monarşi tarafından desteklenmiştir. İşleri beğenilen sanatçılara ısmarlanan eserler çoğalmış böylece sanatçının ünü artarken, kazancı da artmıştır. Sarayı taklit ederek, ünlü ressamlarla çalışmak ve onların eserlerinin sahibi olmak, bir prestij meselesi haline gelmiş, bu da soylu aileler arasında rekabete yol açmıştır. Mütevazı bir av köşküyken, Barok dönemini hem mimari hem de yaşayış şekli açısından temsil edecek bir dönüşüm geçiren Versay Sarayı iç mekânı açısından önemlidir. Versay Sarayı'nın atmosferinde, yağlı boya tabloların içerisine yerleştirilmiş antikite dönemine ait sütun düzenlerinde, yüce Roma'nın gücüne ulaşma isteği okunabilir. Bununla bağlantılı olarak sarayın duvarlarını kaplayan, monarşinin sanata olan sevgisi ve aynı zamanda ailenin zenginliğinin bir kanıtı olarak görülebilecek yağlı boya tablolar, özellikle Fransa Kralı XIV. Louis'in işe aldığı sanatçılar tarafından yapılmıştır. Kralın baş ressamı olan, Hyacinthe Rigaud tarafından yapılan, Kral XIV. Louis'in boyadan tasvir edildiği 2,77 metreye, 1,84 metrelik devasa yağlı boya tablosu, hâlâ Versay Sarayı'nda asılıdır.

Yalnızca Fransa'da değil, örneğin İspanya'da da Kral Philip, Ressam Diego Velazquez'e yalnızca kendisini çalışmak üzere kırk portre siparişi vermiştir. Aynı zamanda Velazquez, *Las Meninas* (Nedimeler) tablosu da dahil olmak üzere, saray içerisindeki günlük yaşamı tasvir ettiği birçok tabloyu monarşinin desteği ve siparişleri doğrultusunda tamamlamıştır<sup>1</sup>.

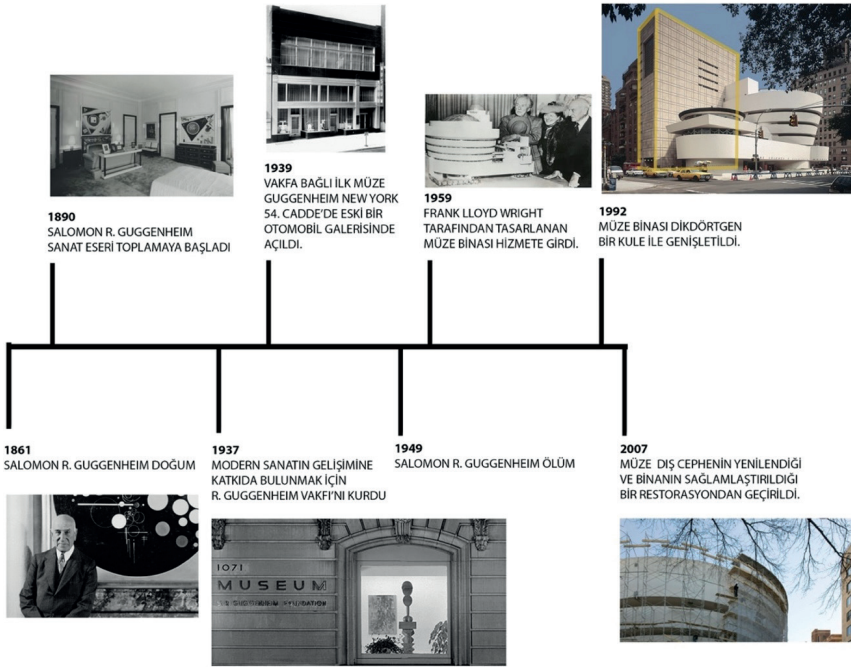
1789 yılında yaşanan Fransız Devrimi'yle, saray ve kilisenin zimmetinde bulunan eserler kamulaştırılmıştır. Sanat eserlerinin halkın erişebileceği şekilde sergilenmesi için 1793'te Fransa Louvre'un halka açılmasını, 20. yüzyılda uluslararası müzecilik kuruluşlarının ortaya çıkması ve İngiltere'de National Gallery, İtalya'da Uffizi, İspanya'da Prado ve Almanya'da Dresden Müzesi'nin açılması izlemiştir (Greenhill, 1992: 167 ve Atagök, 1999: 131).

Zaman içerisinde müzeler ve kurumları arasındaki ilişkilerin yoğunluk kazanmasıyla artan iş birlikleri, şirketlerin finansal destek sağlaması karşılığında, müzelerin sahip olduğu itibardan yararlanma şeklinde dönüşüme uğramıştır. Kültürel aktivitelerin düzenlenmesinin kurum kimliğine katkıda bulunmasının yanı sıra bir diğer faydası da şirket çalışanlarının memnuniyetini arttırmak, kurumsal aidiyet kazandırmak ve böylece kültürlü ve çalışkan kesimin ilgisini çekerek, kadrolarına katmaktır.

<sup>1</sup> Bkz. <https://study.com/academy/lesson/comparing-patronage-systems-in-northern-europe.html.kz>. (Erişim tarihi 14.05.2022).

Şirketlerin finansal destekleriyle sergi ve kültürel aktivitelerinin sayısını ve kapsamını arttıran müze ve galeriler, her bir etkinliğin ardından artan beklentiyi karşılamak ve ziyaretçileri tatmin etmek için daha devasa etkinlik yapma yoluna gitmişler, bu da finansal açıdan daha fazla desteği gerektirmiş ve sonuç olarak kapitale ve dolayısıyla finansörlere bağımlılığı arttırmıştır (Artun, 2014: 234-235).

Etkinlik kapsamını arttırması dolayısıyla, tüm gün süren aktiviteler ve uzayan ziyaret süreleri, galeride geçirilen zamanı arttırmış ve bu da ziyaretçilerin bekleme sürelerini değerlendirebilecekleri, yeme-içme gibi günlük gereksinimlerini karşılayabilecekleri, restoran, kafeterya, mağaza gibi kullanım alanlarının ortaya çıkmasına neden olmuştur.



Görsel 1. Guggenheim Müzelerinin Şubeleşmesinin Zaman Çizelgesi

Amerikalı iş adamı Solomon R. Guggenheim tarafından 1937 yılında kurulan, kendisiyle aynı ismi taşıyan modern ve Çağdaş Sanat alanında yoğunlaşan Guggenheim vakfı, müzelerde ilk defa şubeleşme hareketini başlatması açısından önemlidir. Vakfın bir diğer önemli özelliği modern sanatın gelişimine adanmış sanat eserleri koleksiyonlarına yapılan sürekli yatırımın yanı sıra, farklı ülkelerde yer alan Guggenheim Müzesi binalarının da mimari açıdan, başlı başına kültürel mirasa katkıda bulunan eserler olmasıdır.

Vakfın, müzelerinin binalarını anıtsal çağdaş mimariyle tasarlama ilkesinin ilk örneği, New York'ta vakfa bağlı kurulan ilk müzenin 1959'da tamamlanan projesidir. New York Guggenheim Müzesi, mimaride Modernizm hareketinin öncülerinden, Amerikalı mimar Frank Lloyd Wright tarafından tasarlanmıştır. Devam eden bu geleneğin bir başka örneği, 1980'li yılların sonunda İspanya'nın Bask bölgesinde bulunan Bilbao kentinde uygulanmıştır. Bilbao, bozuk ekonomisini ve yaşadığı politik sorunları Bask bölgesi başkanı Jose Antonio Ardanza önderliğinde, kültürel etkinliklere yatırım yaparak çözüme yoluna gitmiştir. 1991 yılında başlatılan girişimlerle Guggenheim vakfı ile anlaşmaya varılmış, kentin hatta İspanya'nın sembol yapısı haline gelen, müzenin mimari projesini Frank Gehry üstlenmiştir. İspanya'nın Bask bölgesinde yapılmış olan metal ve cam ağırlıklı malzemelerin kullanıldığı bina 19 galeri içeren sergi alanı 11 bin metrekarelik bir alanı kaplar. Bazı çevrelerce kentin yerel mimarlık geleneğiyle ve çevresiy-le uyumsuz bir yapı olmasıyla eleştirilen müze, kentin çehresini değiştirmiş ve kenti ziyaret eden turist sayısında dramatik bir artış sağlamıştır.

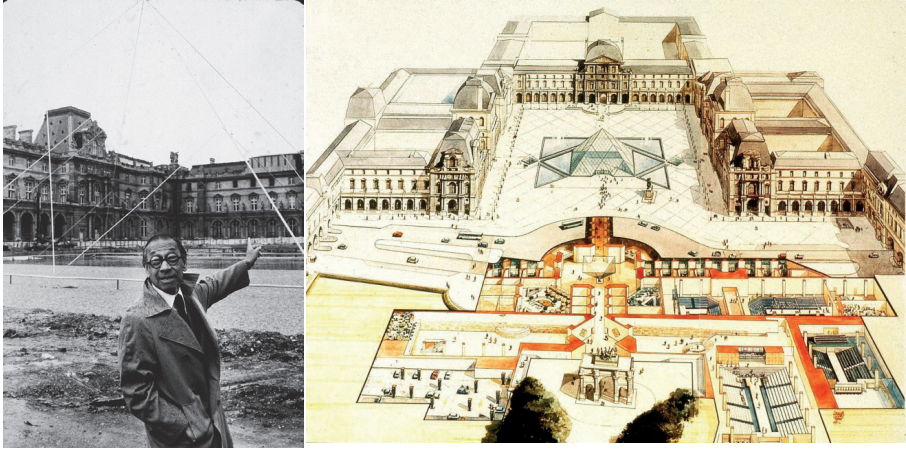
Guggenheim Bilbao'nun ardından 1997 yılında Berlin'de Deutsche Bank iş birliğiyle Deutsche Guggenheim açılmıştır. Deutsche Bank'ın Berlin ofislerinin bulunduğu binada açılan müze, bugün Berlin'in en çok ziyaret edilen müzeleri arasındadır. Guggenheim'in şube müzelerinden biri de temelleri şubeleşme trendinden çok önce atılan Guggenheim Venedik'tir. Solomon R. Guggenheim'in, modern ve Çağdaş Sanat ile yakından ilgilenen ve hatırı sayılır bir koleksiyona sahip olan yeğeni Peggy Guggenheim, uzun yıllar ikamet ettiği Venedik Büyük Kanal kıyısındaki Palazzo Venier dei Leoni'de çeşitli sergiler düzenleyerek koleksiyonlarını misafirleri ile buluşturmuş; 1951 yılında da mekânı halka açmıştır. Bugün saray, Guggenheim Venedik adı ile anılmaktadır veyine Avrupa'nın önde gelen Çağdaş Sanat müzeleri arasında yer almaktadır.

Fransız Devrimi'yle birlikte, krallığın zimmetinde olan eserlerin, gayrimenkul ve taşınmazların halkın mülkiyetine geçmesinin ardından, 1793 yılında Louvre, Fransa'nın ilk devlet müzesi olmuştur.

Tarihi bir yapıda şekillenmesine karşın, çağdaş eserler müzesi olarak da anılmasında şüphesiz ki, I. M. Pei tarafından tasarlanan ve 1989 yılında açılan Louvre Müzesi piramidinin de etkisi büyüktür. Eiffel Kulesi'yle aynı kaderi paylaşan yapı, yapıldığı dönemde, halihazırda bulunan Louvre Sarayı'yla uyumsuz olduğu gerekçesiyle çokça eleştirilmiş fakat ardından Paris kentinin sembol yapılarından ve Pei'nin en ünlü işlerinden biri olmuştur.

1889 yılında, Endüstri Devrimi'nin Fransa'da geldiği seviyenin temsili olan, çelik konstrüksiyonun anıtsal bir yapıda başarılı bir şekilde kullanı-

mı olarak örneklenebilecek mühendislik eseri Eiffel Kulesi'nden yüz sene sonra açılan Louvre Piramidi, devasa üçgen formundaki cam panellerden oluşan formuyla yine cam sanayinin gelişmişlik seviyesini temsili açısından da önemlidir. Yirmi bir metre yüksekliğinde, altı yüz üç eşkenar dörtgen ve yetmiş adet üçgen camdan oluşan strüktür, yeri altında bulunan dünyanın en büyük sanat koleksiyonlarından birine giriş kapısı olarak görev yapar.



Görsel 2. I. M. Pei, Sınırları Belirlenmiş Piramit'in Strüktürü İşaret Ederken

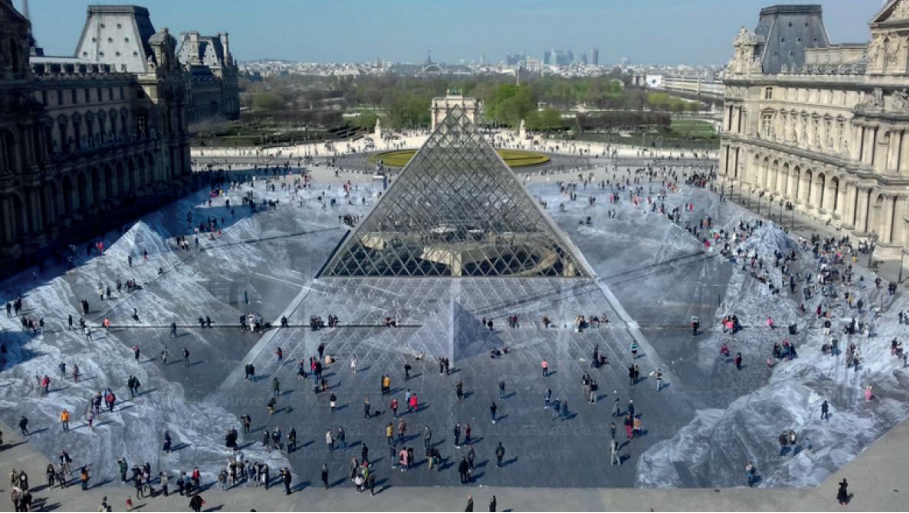
Görsel 3. Louvre Piramidi ve Sarayının Çizimi

Piramit'in tartışmalı strüktürü, günümüzde Louvre Müzesi'nin Çağdaş Sanat'la ilişkisini kuran bir araç olarak da çalışmakta. 2016 yılında sokak sanatçısı ve fotoğrafçı JR tarafından Louvre Müzesi'nin organizasyonu ile düzenlenen "JR auLouvre" etkinliğinde, parçalar halinde onlarca folyo birleştirilerek oluşturulan devasa fotoğrafta Louvre Piramit'i kaybolmuş kaybolmuş gibi gösterildi. Rönesans döneminde kullanılmaya başlanan, göz yanıltması yaratarak illüzyonla yaratılmış var olmayanın yaratılması olarak açıklanabilecek trompel'oeilteknikliğinin kullanıldığı proje, müzenin koleksiyonunda yer alan yüzlerce, Rönesans, Çağdaş Sanat, antikite dönemi eserlerinin temsili olarak yorumlanabilir. Piramit'in açılışının otuzuncu yıl etkinlikleri kapsamında, 2019 yılında yine JK tasarımı "TheSecret of the Great Pyramid" başlığını taşıyan, dört yüz gönüllüyle birlikte tamamlanan çalışmada, Piramit'in etrafına uygulanan iki bin parçadan oluşan kâğıt baskı, optik illüzyon yaratacak bir kolajşeklinde bir araya getirildi. Piramit'in sanki buzdağıymışçasına ele alındığı ve görünmeyen bir yüzünün olduğu varsayılarak yaratılan bu çalışma, Çağdaş Sanat'ın performatif tarafının ortaya çıktığı, kolektif yaratımı destekleyen bir çalışma olarak isimlendirilebilir. Halkın üretime dahil olarak yaratım sürecinin bir parçasını oluşturduğu etkinlikler dizisi, müze yönetiminin ziyaretçi sirkülasyonunun arttırılmasını hedeflediği, Çağdaş Sanat'ı araç olarak başarılı bir şekilde

kullanması olarak yorumlanabilir. Enstalasyonun çektiği ilgi dolayısıyla etkinlik süresince artan turist sayısı, ziyaretçilerin 'hatıra' olarak bir parçayı yanlarına almasıyla üretim süreci, organik bir döngünün parçası olmuştur ve hedeflenenin başarılı bir şekilde gerçekleştirildiğini kanıtlar.



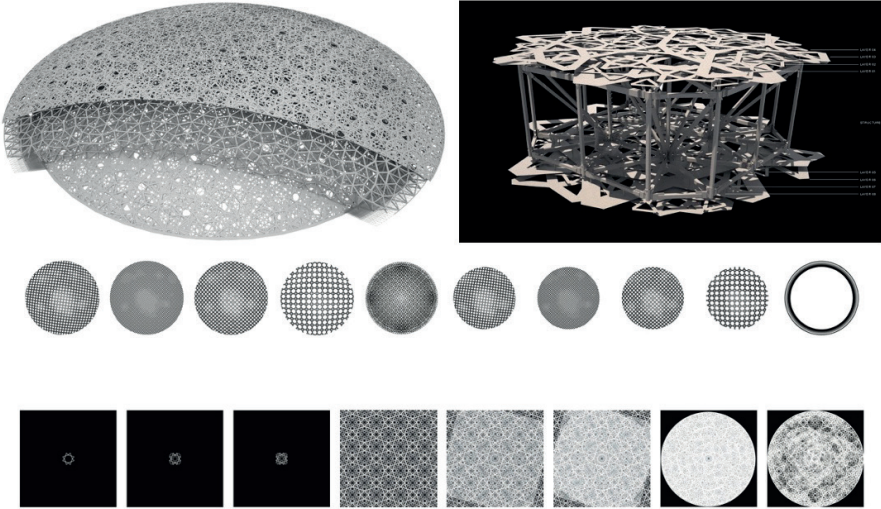
Görsel 4. JR au Louvre, 2016



Görsel 5. The Secret of the Great Pyramid, 2019

Louvre Müzesi'nin markalaşmış Çağdaş Sanat müzeleri kapsamında değerlendirilmesini mümkün kılan bir diğer unsur, Guggenheim'in başlattığı

şubeleşmetrendini takip etmesidir.Louvre Müzesi ve Atlanta'da bulunan High Museum of Art arasındagerçekleştirilen üç yıllık iş birliği anlaşmasının bir sonucu olarak Louvre Atlanta 2006yılında açılmıştır.Louvre, Atlanta ile başlattığı şubeleşme faaliyetlerini,koleksiyonunu Louvre Paris şubesi de dahil olmak üzere on iki farklı galeriden aldığı ve kiraladığı eserlerle oluşturan ve 2017 yılında açılan Louvre Abu Dhabi ile sürdürmektedir. Müze binasının başlı başına bir sanat eseri işlevi görmesi geleneğinin devamı olan Louvre'un Abu Dhabi'deki şubesi, *Philharmonie de Paris* (Paris Opera Binası)'in de mimarı olan Jean Nouvel tarafından kurulmuş mimarlık ofisi, *Ateliers Jean Nouvel* tarafından tasarlanmıştır. Literatürde "Arabesk" olarak geçen motiflerin çağdaş bir şekilde yorumlandığı hafif kavisli konkav kubbeli çatı strüktürü toplam sekiz farklı katmandan oluşur ve dörderli olarak iki gruba ayrılmış katmanların arasında çelik kafes sistem yer alır. *Giriholarak* isimlendirilen geometrik motiflerin bir araya getirilmesiyle oluşturulmuş birbirinden farklı desenler içeren süslemelerin arasından süzülen gün ışığı ziyaretçiler için deneyime dönüşen iç mekânda ilüzyonik bir etki yaratır.

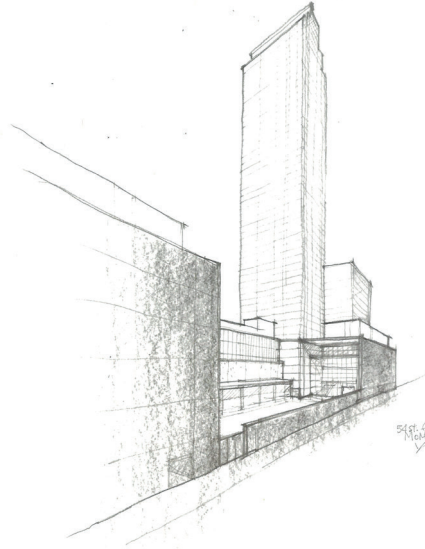


Görsel 6. Çatı katmanını oluşturan strüktür

Dört yüz elli milyon üç yüz bin Amerikan dolarına satılan, Picasso'nun *Les Femmes d'Alger* eserini geçerek dünyanın en pahalı eseri ünvanına sahip Da Vinci tablosu, İsa betimlemesi *Salvator Mundi* bir prestij simgesi olarak Suudi Veliyaht Prens tarafından alındıktan sonra, Louvre Abu Dhabi'de sergilenmeye başlanmıştır. Sanat hamilerinin dolayısıyla temsil ettikleri ülkelerin, sanata yaptığı yatırım, son yıllarda hızlı bir şekilde uluslararası şirket-

lerin tercih ettiği Dubai örneğinde de kültürel birikimini artırma çabasının bir yansıması olarak okunabilir.

1929 yılında, AbbyAldrichRockefeller tarafından bir modern sanatlar müzesi kurma fikrinden doğan, MoMA (New York Modern Sanatlar Müzesi)'nin öncelikli hedefleri arasında; halkın dönemin görsel sanatlarından zevk almasını sağlamak ve New York'ta dünyanın en büyük modern sanat müzesini kurmak yer almıştır. Manhattan'daki MoMA binası, kurulduğu günden itibaren doğan ihtiyaçlar sonucunda, çeşitli işlevlerin çözüldüğü yapılar eklenerek genişletilmiştir. 2004 yılında YoshioTaniguchi tarafından son haline getirilen ağırlıklı çelik ve cam malzemelerin kullanıldığı yapı, Manhattan'ın gökdelenlerden oluşan fütüristik silüeti içerisinde uyumlu bir şekilde yer almaktadır.



Görsel 7. MoMAManhattan Binasının Eskizi

MoMa'nın en büyük koleksiyonlarından biri olan, Soyut Dışavurumcu üslubun önemli temsilcilerinden Rothko (MarcusRothkovitch) tabloları, günümüzde en çok kıymet verilen Çağdaş Sanat eserlerinden sayılmaktadır. Kapital ve sanat ikilisinin birbirini yukarıya taşımasına verilebilecek en güncel örneklerden olan, Rockefeller ailesinin sanat koleksiyonundaki 1950'lerde on bin dolara alınan Rothko'nun *White Center* tablosu, 2007 yılında Katarlı soylu bir aileye satıldığında tablonun ederi yetmiş iki milyon dolara çıkmıştır. Eserin, 20. yüzyılın ikinci yarısında yapılan sanat eserleri-

nin arasında en yüksek fiyata satılmasının sebebi bir önceki sahibinin Rockefeller olması olarak gösterilebilir. Sanat eserinin marka değeri kazanarak fiyatlandırılmasında bir etken olarak sadece sanatçının popülerlik derecesi değil, önceki sahiplerinin prestijleri de katkı sağlamaktadır. Örneğin, David Rockefeller'ın Art and Auction Dergisi'nde kapak resmi olarak kullanılmak üzere, Rothko'nun White Center isimli tablosuyla verdiği fotoğraf, eserin popülerliğinin ve dolayısıyla müzayede fiyatının arttırılması için gösterilen çabanın ürünüdür.

Sanat eserinin bir yatırım aracı olarak kullanılmasının, 21. yüzyılda, Çağdaş Sanat'ın popülerliğiyle birlikte katlanarak artan fiyatları, taklit eserler üreten bir endüstrinin de doğmasına neden olmuştur. Amerika'nın en eski galerilerinden olan ve 1846 yılında kurulan Knoedler Galeri tarafından -bilerek ya da bilmeden- satın alınan içinde, Rothko, Van Gogh, Modigliani ve Pollock gibi sanatçıların eserleri bulunan koleksiyon 1994-2011 yılları arasında, otuz bir eser çeşitli müze ve sanat koleksiyoncularına satılmış, eserlerin taklit üretim olduğu anlaşılınca, müze taklit üründen -yaklaşık olarak kırk üç milyon kadar- kâr ettiği gerekçesiyle 2011 yılında kapatılmıştır (Boucher, 2016).



Görsel 8. D. Rockefeller ve Mark Rothko'nun White Center tablosu

Türkiye'de sanat galerileri ve sanata yarım yapan aileler arasında en fazla etkinliği gösteren Suna ve İnan Kırac, 1980'lerden itibaren toplamaya başladıkları koleksiyonlarını sergilemek için bir müze arayışına girmeleri sonucunda, 2003 yılında Suna ve İnan Kırac Vakfı'nı kurmuşlardır. Aile koleksiyonunun vakfa bağışlanmasıyla, Pera Müzesi, Suna ve İnan Kırac Vakfı'na bağlı olarak 8 Haziran 2005'te ziyarete açılmıştır. Pera Müzesi'nin



binası olarak kullanılan yapı, 1893 yılında Rum mimar Achille Manoussos tarafından otel olarak kullanılmak üzere, Neoklasik üslupta yapılmıştır. 2005 yılında restorasyonu bitmiş olan yapının, cephesi korunmuş ve iç mekânı müze gereklerini yerine getirmek üzere, birinci ve ikinci katlarında kalıcı, diğer katlarda, geçici sergi ve etkinliklerle faaliyetine devam etmektedir<sup>2</sup>.

Küresel sanat piyasasında önemli bir yeri olan Pera Müzesi, uluslararası sanat kurumlarıyla gerçekleştirdiği işbirlikleriyle bugüne kadar aralarında Victoria ve Albert Müzesi, St. Petersburg Rus Devlet Müzesi, JP Morgan Chase Koleksiyonu, New York School of Visual Arts, Maeght Vakfı gibi kurumların koleksiyonlarını sergilemiştir.

Suna-İnan Kırâç Vakfı, Çağdaş Sanat'a olduğu kadar geleneksel sanata da hamilik ediyor olması açısından kıymetlidir. Bu nedenle Vakfın, İlk Türk arkeolog, ressam, aydın ve aynı zamanda Çağdaş Türk müzeciliğinin kurucusu Osman Hamdi Bey'in 1906 yılında tamamladığı Kaplumbağa Terbiyecisi tablosuna ilgi duyması tesadüf değildir. Oryantalist üslupta yapılmış tablo, 2004 yılında İktisat Bankası koleksiyonundan bir müzayede ile satışa çıktı. İstanbul Modern Müzesi ile Suna İnan Kırâç Vakfı Pera Müzesi arasında çok çekişmeli geçen bu müzayede sonucunda eser, beş trilyon liraya satıldı. Satıldığı dönemde, bir Türk ressamına ait en pahalı eser olarak gösterilen tablo, sonraki yıllarda Pera Müzesi'nin Tepebaşı'nda yapılacak olan binasında kalıcı koleksiyonda sergilenmek üzere alınmıştı. Kaplumbağa Terbiyecisi tablosu, Türk resminde ilk defa figürlü kompozisyon çalışan Osman Hamdi Bey'in toplumu eğitmek, değişimi ve ilerlemeyi reddeden düzen içerisinde modern bir toplum yaratmak için verdiği mücadeleyi işlemektedir. Suna-İnan Kırâç Vakfı'nın Kaplumbağa Terbiyecisi tablosunu koleksiyonuna katması ile Osman Hamdi Bey'in mücadelesi bu açıdan benzer şekilde okunabilir (Derci, 2016: 109-113).

Vakfın, kalıcı koleksiyonu kadar, çağa hitap eden dönemsel temalı sergileri içeren geçici koleksiyonu da önemlidir. Yakın zamanda düzenlenen, Bizans'ın popüler kültürdeki temsilinin irdelendiği, 'İstanbul'da Bu Ne Bizantinizm!' sergisi, özellikle Z kuşağının ilgisini çekecek şekilde farklı medyalar kullanılarak, görsel, işitsel, yazılı şekilde düzenlenmiştir. Bu nedenle vakfın, çağa ayak uyduran Çağdaş Sanat'ı destekleyen tavrı farklı nesilleri de hedef kitlesi arasında gören tavrı önemlidir.

Türkiye'de kültürün hamiliğini yapan Suna-İnan Kırâç ailesinin, İstanbul kenti için yapacağı en büyük kültürel yatırımlarından biri olacak kültür sanat merkezi projesinin 2008 yılında, Tepebaşı'nda bulunan TRT binası-

<sup>2</sup> Bkz. <https://www.peramuzesi.org.tr/pera-muzesi-hakkinda> (Erişim tarihi 12.03.2021).

nın yerine yapılması planlanmıştır. Haliç'ten bakıldığında, Beyoğlu silüetini belirleyecek bir tepede yer alan bölge, seyir terası, park ve tiyatro yapılmak üzere planlanmıştır.



*Görsel 9. 1900'lerin Başları*



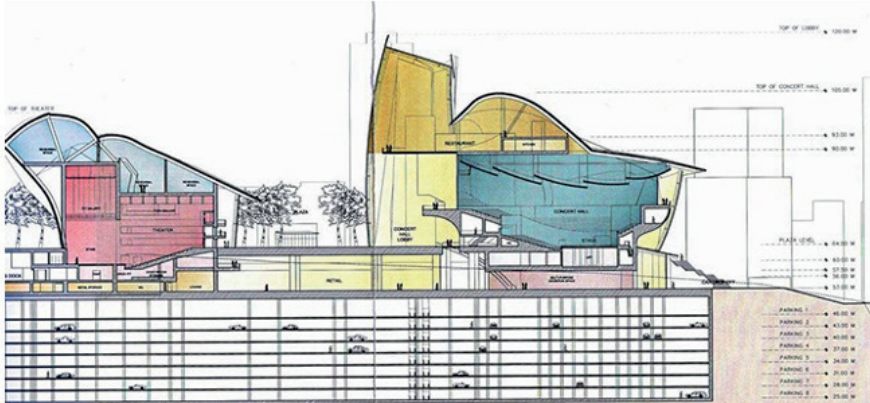
*Görsel 10. Tepebaşı'nın Haliç Tarafından Tepebaşı Dram Tiyatrosu  
TRT Tepebaşı Binası, 2010'lar*

1890'da Ermeni mimar Hovsep Aznavur tarafından yapılan Tepebaşı Dram Tiyatrosu'nun 1970 yılında yanmasının ardından doldurulan bölgeye İstanbul Büyükşehir Belediyesi tarafından yapılan bina, TRT'ye tahsis edilmiştir. TRT'ye tahsis edildikten sonra, kurumun logosuna uygun şekilde kırmızı, mavi ve yeşil renklerde boyanan giydirme cam cepheli bina ve önünde yer alan otoparkıyla, çevresinde bulunan Pera bölgesinin tarihi ve yoğunlukla Neoklasik, Art Nouveau üsluplarında yapılmış bina-

larla uyumsuz olması nedeniyle sıklıkla eleştirilmiştir. Suna-İnan Kırac vakfı tarafından Frank Gehry'ye projesi çizdirilen kültür kompleksi, Şüphesiz ki İstanbul'a; Bilbao, Atina, Paris kentlerinin kültürel turizm ve miraslarına yaptığı katkıyı yapacak ve Haliç'ten görülen panoramanın iyileştirilmesine katkıda bulunacaktı. Yapının maliyeti ve ardındandüzenlenecek faaliyetler için vakıf tarafından fon ayrılmasına rağmen, ortaya çıkan çeşitli bürokratik problemlerin yıllar süren anlaşmazlıklar sebebiyle çözülememesi gerekçe gösterilerek proje 2008 yılında iptal edilmiştir.



Görsel 11. Gehry Tarafından Planlanmış Suna-İnan Kırac Kültür Sanat Vakfına Ait Projenin Maket



Görsel 12. Projenin Kesiti

## Sonuç

Neolitik dönemde mağaraların duvarlarına ve tavanlarına çizilen resimler, bırakılan el izleri insanın sanatla olan ilişkisinin bilinen en eski kaynağıdır. Asırlar içerisinde sanatı ifade etme şekli değişse de sanatı kullanılarak iletişim kurma amacı değişmemiştir. Kurulan bu iletişim, sanatçının izleyiciye anlatmak istediklerini iletmesi şeklindeolabildiği gibi,yorumlamasınıeseri deneyimleyene bırakılması şeklinde de olabilmektedir. Bu noktada devreye giren Çağdaş Sanat, evrensel bir dile sahip olması ve karşısındakiyle kurduğu ilişki bağlamında hitap ettiği çevrenin genişliği gibi sebeplerle, özellikle 20. yüzyılın en çok tercih edilen akımı olmuştur. Çağdaş Sanat'ın yükselen bu popüleritesi neticesinde koleksiyonlarını şekillendiren sanat galerileri ve müzeleri, sanat piyasasının gidişatını yönlendirmektedir. 16. yüzyıl İtalya'sında şehir devletlerinin yönetimini elinde tutan ve ticaretle uğraşarak kapitalin akışını yönlendiren ailelerin himayesinde gelişen sanat ve aydınlığa ulaşan İtalya ile onun dolayısıyla aydınlanma çağını yaşayan kıta Avrupası, sanatın finanse edilmesiyle ulaşılabilecek hedeflerin büyüklüğünün en somut örneğidir. Günümüzde de varlıklı ailelerin kurduğu vakıflar aracılığıyla desteklenen sanat galerileri ve müzeleri bu mirası devam ettirmektedir. Kentlerin kültürel mirasını oluştururken, aynı zamanda düşünme biçimi ve yaşayış şeklinin çerçevesini de çizen bu aileler aracılığıyla, sanat artık toplumsal hayatta aktif rol oynayan en etkili araçlardan birisi haline gelmiştir. Bununla bağlantılı olarak, sanatın toplumla iletişim kurduğu mekânların mimari üslubu da üzerinde düşünülmesi gereken tasarım alanları olarak karşımıza çıkmıştır. Günümüzde kentlerin mekânsal hafızalarını şekillendirenhistorik dönemde yapılmışdini ve sivil mimarinin, anıtsal kamu yapılarının yanısıra artık şehri temsil eden kültür sanat yapıları da bulunmaktadır. Mimari yapım tekniklerinin bir meydan okuma şeklinde denendiği buyapılar,bölgeyi ziyaret eden turist sayısının artmasına katkıda bulunur ve üretimi yapan mimarın prestijiyile doğru orantılı olarak kent artan üne kavuşur.

Sonuç olarak, sanatın toplumu, kültürü ve mimariyi şekillendirmesinin izi binlerce yıl öncesinden günümüze kadar sürülmüştür. Şüphesiz ki sanatın elçiliğini üstlenen hâmilelerin bu sürece direkt olarak etki etmesi, kapitalin verimli kullanımının bir örneğidir. İletişim kurmanın ve nüfuz etmenin en nitelikli örneği sayılabilecek olan sanat, doğru şekillerde değerlendirildiğinde düşünme biçimi ve estetik algısını olumlu yönde geliştirecek gücü elinde bulundurmaktadır.

## Kaynakça

Aaker, D. (2009). Branding And Contemporary Art. Marketing News.

And, M., Şenlik, E. ve Çanak, E. (1981). Kültürel Etkinlikler ve Büyük Kuruluşlar. Ankara: İş Bankası Yayınları.

Artun, A. (2014). Sanat Müzeleri. İstanbul: İletişim Yayınları.

Atagök, T. (1999). “Çağdaş Müzeciliğin Anlamı; Müze ve İlişkileri” Yeniden Müzeciliği Düşünmek. İstanbul: ıldız Teknik Üniversitesi Basım Yayım Merkezi.

Boucher, B. (2016, Şubat 5). Knoedler Gallery Not Profitable Apart From Fakes, Says Accountant at Fraud Trial. Artnet: <https://news.artnet.com/market/lawyers-tussle-knoedler-books-fraud-trial-421265> adresinden alındı.

Derci, B. (2016). Kaplumbağa Terbiyecisinin Öyküsü. Bütün Dünya Dergisi (5), 109-113.

Erdoğan, M. (2013). Küresel Çağda Çağdaş Sanat ve Küresel Sanat Pazarı. Anadolu Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 75-98.

Greenhill, E. H. (1992). Museums & the Shaping of Knowledge. London : Reutledge.

O'Donnell, B. (2012, Temmuz 22). Contemporary Art vs. Modern Art – What's the Difference?

Özer, S. (2009, Kasım 11). Lebriz. Retrieved from Lebriz: <http://lebriz.com/pages/lst.aspx?lang=TR&sectionID=8&articleID=672&bhcp=1>

Reyburn, S. (2014, Nisan 20). Can an Economist's Theory Apply to Art? New York Times.

Shiner, L. (2004). Sanatın İcadı. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Stallabrass, J. (2010). Sanat A.Ş.: Çağdaş Sanat ve Bienaller. İstanbul: İletişim Yayınları.

Stallabrass, J. (2017, 11 21). Elit Sanat, Popülizm ve Eleştiri. (U. E. Derneği, Interviewer)

Thompson, D. (2011). Sanat Mezat 12 Milyon Dolarlık Köpekbalığı: Çağdaş Sanatın ve Müzayede Evlerinin Tuhaf Ekonomisi. İstanbul: İletişim Yayınları.

Weintraub, L. (2003). Making Contemporary Art: How Today's Artists Think & Work? London: Thames & Hudson.

## İnternet Kaynakları

İnternet 1: <https://study.com/academy/lesson/comparing-patronage-systems-in-northern-europe.html> adresinden 14.05.2022 tarihinde alınmıştır.

İnternet 2: <https://www.peramuzesi.org.tr/pera-muzesi-hakkinda> adresinden 18.03.2021 tarihinde alınmıştır.

## Görsel Kaynaklar

Görsel 2 ve 3: [https://www.architectmagazine.com/awards/aia-honor-awards/loouvre-pyramid-the-folly-that-became-a-triumph\\_o](https://www.architectmagazine.com/awards/aia-honor-awards/loouvre-pyramid-the-folly-that-became-a-triumph_o) adresinden 5.03.2021 tarihinde alınmıştır.

Görsel 4: <https://www.wallpaper.com/art/artist-JR-makes-IM-Peis-pyramid-at-the-Louvre-vanish> adresinden 7.03.2021 tarihinde alınmıştır.

Görsel 5: <https://www.lunion.fr/id54616/article/2019-03-31/limpressionnant-trompe-loeil-de-lartiste-jr-au-louvre-deja-abime> adresinden 7.03.2021 tarihinde alınmıştır.

Görsel 6: <https://www.archdaily.com/883157/loouvre-abu-dhabi-atelier-jean-nouvel> adresinden 10.03.2021 tarihinde alınmıştır.

Görsel 7: <https://www.archdaily.com/430903/ad-classics-the-museum-of-modern-art> adresinden 12.03.2021 tarihinde alınmıştır.

Görsel 8: <https://www.salonantik.com/en/haber-detay/milyarder-sanat-koleksiyoneri-drockefeller-101-yasinda-oldu/131> adresinden 12.03.2021 tarihinde alınmıştır.

Görsel 9 ve Görsel 10: <https://mimaritasarimveelestiri.wordpress.com/2019/03/24/tepebasi-trt-binasi-ve-baglami-uzerine/> adresinden 14.03.2021 tarihinde alınmıştır.

Görsel 11: [https://twitter.com/\\_cemakas/status/1133256347422724097](https://twitter.com/_cemakas/status/1133256347422724097) adresinden 15.03.2021 tarihinde alınmıştır.

Görsel 12: <http://www.sanatatak.com/view/sahi-ne-oldu-gehrynin-su-istanbula-cag-atlaticacak-projesi> adresinden 15.03.2021 tarihinde alınmıştır.







# Tarih Öncesi Zamanların Ruhunda Pişmiş Toprak Sanatı ve Estetik

Serap ÜNAL<sup>1</sup>

Makale Geliş Tarihi: 16.03.2022

Yayıma Kabul Tarihi: 07.04.2022

## Özet

*Sanatı süje ve obje arasındaki güzele varım sürecinde tikel ve tümel alana aktarılan, farkındalık yaratan bir oluş olarak kabul edebiliriz. Bu genel betim içeriğinde, ontolojik kökeni insana kadar inen ve günümüze kadar uzanan süreçte hep tartışılmalı olan sanat, insanla var olmuş ve her şeyden önce insan içindir. İnsan, mağara ve kaya resimleriyle başlayan sanat serüvenini, simgesellik kapsamında üç boyutlu objelerle sürdürmüş, özellikle tarım devrimi sürecinde yoğunlaştırarak pişmiş toprağın da keşfiyle daha da belirgin bir şekle büründürmüştür. İnsan, kullandığı gereçleri teknolojik olarak geliştirdikçe ürettiklerine bir takım form ve bezekler ilave ederek döneminin sanatsal ifadelerini de sunmaya başlamıştır. Tarih öncesi (Prehistorik) dönemlerin sanat olarak ifade edilen betimlerini kuşkusuz Zeitgeist (zamanın ruhu) kapsamında değerlendirmek daha doğru olacaktır. Konu edilen dönemlerin eserlerini güncel sanat ve estetik bakış açısıyla görmek elbette doğru sonuçlar ortaya çıkarmayacaktır. Bu nedenle prehistorik eserler çağdaş estetik bakışla değil, kendi dönemlerinin çağdaşları arasında göreceli olarak ele alınmalı ve kültürel miras öğeleri olarak değerlendirilmelidir.*

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, Estetik, Zeitgeist, Tarihöncesi, Kültürel Miras

## TERRACOTTA ART AND AESTHETICS IN THE SPIRIT OF PREHISTORIC TIMES

### Abstract

*We can accept art as an awareness-raising phenomenon that is transferred to the particular and the universal in the process of reaching beauty between the subject and the object. In this general description, art, whose ontological origin goes back to human and has always been discussed in the process extending to the present day, has existed with humans and is for humans first. Human continued his artistic adventure, which started with cave and rock paintings, with three-dimensional objects within the scope of symbolism, intensified especially during the agricultural revolution, and became more evident with the discovery of terracotta. As people developed the tools they used technologically, they added some forms and ornaments to their products and started to present the artistic expressions of the period. Undoubtedly, it would be more accurate to evaluate the descriptions of prehistoric periods, which are expressed as art, within the scope of Zeitgeist (spirit of time). Seeing the works of the mentioned periods from the point of view of contemporary art and aesthetics will of course not produce correct results. For this reason, prehistoric artefacts should be considered relatively among the contemporaries of their own period, not with a contemporary aesthetic point of view, and should be evaluated as cultural heritage items.*

**Keywords:** Art, Aesthetic, Zeitgeist, Prehistory, Cultural Heritage

<sup>1</sup> Doç. Dr. Serap Ünal, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik-Cam Bölümü, Isparta. E-posta: serapunal@sdu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-2407-1789

## 1. Giriş

İnsanın varoluş mücadelesinde gerekli olan yaşamsal yardımcı aletler, varoluşla birlikte onun zekâsıyla yaratıldı. İnsan ilk olarak yaşama tutunmak için gereksinimi olan alet, araç ve gereçleri, kendi gelişimine paralel olarak, teknikle geliştirerek üretti. İnsan türünün, günümüzden 30-40 bin yıl öncesi "Homo sapiensneanderthalensis" den düşünen insan da dediğimiz "Homo sapienssapiens" türüne dönüşümü ile taş aletler daha da geliştirilmiş, kemikten iğne gibi delici aletler kullanılmaya başlanmıştır. Paleolitik Dönemin başlarına kadar uzandığı bilinen Anadolu insanı, buluntu veren yerleşmelerde dönemin üç evresinde de (Alt, Orta ve Üst) mağaralarda barınmış, doğada rahatça elde edilebilen irili ufaklı taşlardan kaba aletler yaparak yaşamlarını kolaylaştırmışlardı. Ayrıca av hayvanları ve av sahnelerini betimleyen mağara resimleriyle düşünen insanın sanatsal yanının da ortaya çıktığı ön görülmektedir.

Mağara resimlerinden anladığımız gibi sanat da insanla birlikte var olmuştur. Eski çağlardan günümüze değin "sanat" (ars) sözcüğünün art arda edildiği anlamlar, insanoğlunun ürettiği ürünlerin, doğanın ürünlerine oranla belirlenmesini sağlayan teknik ustalık (tekhne) ile duyularımızla algıladığımız nesnelere bir beğeni tutumuna göre seçip sıralamaya yönelik özel duygu arasındaki ayrışmaların bir sonucu olarak ortaya çıkmışlardır. Sanat ve sanat ürünleri çağlar boyu ve farklı topluluklar tarafından çok farklı biçimlerde değerlendirilmiş ve bununla birlikte bütün insanlık tarihi boyunca var olmuştur (Bozkurt, 2014:15).

Sanatın ne olduğunun ya da ne olmadığı tartışmalarını kapsayan eleştirel süreç, Platondan itibaren yakın dönem filozoflarla birlikte günümüze kadar uzanmaktadır. Bu süreçte değişik önermelerle ortaya çıkan eleştirel yaklaşımlar, aynı zamanda tüm sanat dallarını etkilemiş, çeşitli ekollerin ve sanat akımlarının doğmasına neden olmuştur. Bu bağlamda en azından simgesel sanatın (sembolizmin) ilk örneklerini veren tarih öncesi objeler zamanının sanat anlayışı dışında tutulamaz.

İnsanlık yaşamsal gereksinimlerini karşılamak için ilk önceleri salt işlevsel alet ve gereçler yaparken sadece ergonomiye önem vermiştir. İnsan, kullandığı gereçleri teknolojik olarak geliştirdikçe ürettiklerine bir takım form ve bezekler ilave ederek döneminin sanatsal ifadelerini de sunmaya başlamıştır.

İnsanın doğasında olan duyumsallık ve güzele erişim edimi, hangi çağ kültüründe olursa olsun kendi kültür evreninin özünde aynı kalmıştır. Filozofların düşünselliğinde ise "güzele varım" hep sorgulanmıştır. Süje ve

obje diğerk bir deyişle özne ve nesne ilişkisine öznelliğı veya nesnelliğı öne alarak bakan filozoflar olduğı gibi her ikisine de ortak değerkleri ile bakan filozoflar da mevcuttur.

İnsan öznelliğı açısından evrensel ve zorunlu olan zihinsel bir durumda karşımıza çıktığı için idealist ve rasyonalist düşünürler estetik beğeniye idealist ve rasyonel bir tabanda açıklarlar. Örneğın Platon güzellik fenomenini kendi idea anlayışı bağlamında açıklar ve tüm güzel şeylerin güzellik ideasından pay aldıkları oranda güzel olduğunu söyler. İnsanların güzellik konusundaki farklı değerlendirmeleri ve yargıları, güzellik anlamında güzelliğın, yani ideal güzelliğın farklılığından değil insanların güzel ideasından aldıkları payın farklılığından kaynaklanır (Orman, 2017: 49-50).

Zaman hakkındaki kavram ve yaşantılar kültürden kültüre, sanattan sanata değıştiğı gibi çağlar boyunca da değışmiştir. Kuşkusuz kültür analizlerini basit karşılaştırmalara indirgemek sadece genellemelere yol açıyor. Bu bakımdan hiçbir kültürü birkaç vasıf ile tarif edemeyiz. Kültürlerin birbirinden farklılıklarını, insanın bilgiyi biriktirişini, depolayışını ve aktarımıyla ilgili araçlara göre yapsak da, bu farklılıkların temelde dünyayı ve varlığını algılamada kurulan yapıyla, ya da insanın kendini ne tür bir düzen içinde mekân ve zamana yerleştirdiğıyle ilgili olduğunu söyleyebiliriz (Erzen, 2011: 39-45). Sanat hangi çağda yapılmış olursa olsun, bireysel duymusallıkla birlikte, kendi kültür döneminin estetik algı düzeyi ve anlayışına koşut olarak ortaya çıkmıştır.

Tarih öncesi (Prehistorik) dönemlerin sanat olarak ifade edilen betimlerini kuşkusuz Zeitgeist (zamanın ruhu) kapsamında değerlendirmek daha doğru olacaktır. Konu edilen dönemlerin eserlerini güncel sanat ve estetik bakış açısıyla görmek elbette doğru sonuçlar ortaya çıkarmayacaktır. Bu nedenle prehistorik eserler çağdaş estetik bakışla değil, kendi dönemlerinin çağdaşları arasında göreceli olarak ele alınmalı ve güncelde kültürel miras öğeleri olarak değerlendirilmelidir.

Prehistorik çalışmalarla gözlemlenen; mağara/kaya resimleri, Neolitik Dönemin pişmiş topraktan figürinleri, çanak çömleğini, yanı sıra duvar süslemeleri ile toprak kapların form ve bezemelerinin sanat olup olmadığı ise sanat eleştirmenlerinden daha çok kültür bilimcileri tarafından değerlendirilmiştir.

## 2. Sanat, Zanaat ve Estetik

Sanat ve zanaat, 17. yüzyılda bölünmesine kadar aynı anlamı taşıyan kav-

ramsallığı ile aynı çatı altında toplanmış tek bir ifade biçimiydi. Alexander Baumgarten'in "duygu ve algı" anlamına gelen "Aesthetica" (1750) isimli eserinde teknik bir terim olarak kullanılan "estetik", kavramsal olarak sanat felsefesinde yerini aldı.

Bu süreçte, 18. yüzyılın sonuna gelindiğinde ise "sanatçı" ve "zanaatçı" kavramsal olarak birbirinin karşıtı olmuştu. Artık sanatçı, güzel sanat eserlerinin yaratıcısıyken, zanaatçı sadece faydalı ya da eğlenceli şeyler yapan birisiydi. Yine bu yüzyılda ortaya çıkan, aynı derecede geleceği tayin eden üçüncü bir bölünme de ortaya çıkmıştı. Sanattan alınan zevk de ikiye bölünüyordu; Güzel sanatlara özgü incelmış zevk ile faydalı ya da eğlendirici ürünlerden aldığımız zevkler. İncelmış ya da derin düşünceye dayalı zevk, yeni bir adla "estetik" adıyla anılır hale geldi (Shiner, 2004: 24). Yakın bir zamana kadar sadece sanat felsefesinden bir kavram olarak kabul edilen estetik, yaklaşık otuz senedir sanat ve kültür bağlamındaki düşünceleri ve söylemleri kapsadığı gibi, çoğu zaman eleştiri, kültür incelemeleri ve sanat, mimari ve kent tarihi ile de pek çok ortak ilgi alanı geliştirmiştir (Erzen, 2011:11).

Estetik sanat kuramcılarına göre, 'estetik' ve 'sanat felsefesi' nin yer değiştirebilme sebebi, tarafsız ve aynı sorgulamanın kuramsal olarak bağımsız isimleri olmaları değildir. Bunun sebebi, daha çok sanatın özde estetik deneyimin bir aracı olmasıdır; yani 'sanat' ve 'estetik'in' taraflı kullanımında, altta yatan kuramsal bakış açısı iki terimin birbirine göre, özellikle de sanatın estetik açısından tanımlanabileceğidir (Carroll, 2012:237).

Bütün insanlık tarihi boyunca var olan sanatsal ve estetik anlayış, ilk çağlardan itibaren özellikle felsefede birçok düşünürün birbirini tamamlayıcı ya da karşıtı önermeleri ve sınıflandırılmalarıyla günümüze değin var olmuştur. Felsefi açıdan üç temel sorunun öznesi olan; 'Doğru', 'iyi' ve 'güzel', dolayısıyla 'epistemoloji', 'etik' ve 'estetik', üç temel disiplini oluşturur. Estetik nesne nedir diye düşündüğümüzde, nesnenin öznesiz olmayacağını, aynı şekilde öznenin de nesne olmadan olamayacağını görürüz (Ünal, 2021:198). Bir başka deyişle; sanatçı kendi eserinin kaynağıdır. Eser de sanatçının kaynağıdır. Biri olmadan diğeri olamaz. Tek başına biri diğेरinin yerine geçemez. Eser ve sanatçı, üçüncü bir unsur sayesinde hem kendi içlerinde hem de karşılıklı bir ilişki içerisinde bulunurlar. Üçüncü unsur dediğimiz bu temel unsur sanatçıya ve esere adını verir, bu ise sanattır (Heidegger, 2007: 9).

Güzel olarak isimlendirilen ve öznenin estetik pratiğinin biçim ve içeriğini oluşturan, estetik nesne için, insan deneyiminde duyular tarafından hoş ve güzel bulunan nesnenin, yalnızca fiziksel nitelikleriyle değil aynı za-

manda bizde oluşturduğu duygular ve anlamlar dâhilinde de kültürel ve tinsel bir belirlenim barındırdığını söyleyebiliriz. Güzel olarak nitelendirilen nesne, zihnimizde çağrışımlar oluşturan ve de yaşama sevincini artıran izlenimleriyle güzeldir. Bu güzel nesnenin ve güzelliğin öznenin algısında oluşturduğu belirlenimleri gösterir. Estetik bir deneyim içinde özne yalın, fiziksel ve mekanik algının ötesine uzanır, tinsel ve kültürel bir algıya yönelir (Orman, 2017:16).

Güzel sanatları ve estetiği günümüze taşıyan 17 ve 18. yüzyıl tartışmalarını 20. yüzyıl bakış açısıyla elbette kritik edebiliriz, ancak bu açıdan bakarak prehistorya sanatını Zeitgeist bağlamda, zamanın kültür evreninde insanın doğal olarak duyumsamalarıyla yarattığı eserleri de sanat olarak görmezden gelemeyiz.

## Tarih Öncesi Sanat

İnsan türü, daha çok yaşam için yararlı araç gereçlerini geliştirmesi sayesinde varlığını sürdürmeyi ve çoğalmayı başardı. Sanat da Paleolitik çağ toplumlarının tinsel kültürünü varsıllaştırmıştır. Sanat ve moda, toplumsal bakımdan o zaman da gerekli şeylerdi (Childe, 2018:22-64). İlk çağlarda sanat, nesneyi kavrama-bilme gücünü ve yaşama şansını artırmada etkin belirleyici olmuştur. Birey, dışındaki gerçeği simgelere dönüştürür. Üretilen biçim onun kendisi değil, onun yerini almış gerçekliktir (Atalayer, 1994:16).

Üst Pleistosen'in başlarında, yani yaklaşık 100.000 ile 40.000 yıl önce dünyanın birçok yerinde alet yapan Buzul Çağı insanları, özellikle yonga aletleri kapsayan taş endüstrileri oluşturuyorlardı (Braidwood, 1995:78). Ancak bu yonga aletler, el becerisine dayalı tamamen işlevsel olarak, sadece dönemlerinin zanaatı olarak kabul edilebilir.

Braidwood, prehistoryada sanatın başlangıcını işlevsel ürünlere oyma, kabartma ya da bezek türü ilaveler yapıldığı dönemler olarak göstermektedir. Sanat yapıtlarını ise, iki büyük gruba ayırır; taşınabilir sanat yapıtları ve mağara resimleri ile heykeller. Taşınabilir sanat yapıtları kazımaları, oymaları ve aletlerle silahları bezeyen kabartmaları içerir. Bıçaklar, bileyciler, mızrak atıcıları zıpkınlar ve bazen de basit kemik ve boynuz parçaları çoğunlukla oyularak bezeniyordu.

Bu çeşit cisimlerin yüzeylerine hayvanlar, oldukça soyut çiçek ve geometrik motifler işlenmiştir. Taşınabilir yapıtların en ilginç örnekleri de kadınsı özellikleri olağanüstü vurgulanmış, bereketi ve yaşamın doğuşunu simge-

leyen Venüs heykelcikleridir (Braidwood, 1995:105). Sabit konumlarda bulunan mağara duvarlarında ve açık alanlarda yapılan kaya resimleri de dönemlerinin sanat eserleridir. Bu grubu oluşturan resim gruplarını, Buzul Çağı'nın son dönemlerinde görülen, soğuğa dayanıklı mamut, gergedan, ayı, yaban atı, yaban sığırı gibi büyükbaş hayvan figürleri oluşturur.

Özellikle mağara resimlerinin günümüzde de ilgi görmesi, sanat olarak mı yoksa sanat güdüsü dışında salt nesnel anlamına ilişkin büyüsel amaçların hizmetinde mi olduğunun tartışmalarına da yol açmıştır. Lukacs (Georg Lukacs) mağara resimlerini ikinci gruba atfeder. Mağara resimleri tek başına ele alındığında ayrışık (heterojen) nitelik taşıyan iki ilke arasında bu iç karışıklığın nesnel açıdan bulunduğunu göstermektedir. Resimlerin oluşmasında duyguların tümünün başlangıçta büyüün egemenliği altındaki bir ortamda ve büyüsel amaçların hizmetinde ortaya çıkması nedeniyle sözü edilen duyguların uyandırıcı etkisi dolaysız büyüsel içerikler taşır (Lukacs, 1992:23). Aşağı yukarı aynı biçimde arkeoloğun yaklaşımı bir uzman ve sanat tarihçisinin yaklaşımıyla tezat olabilir. Diğerlerinin objeleri de elbette insan düşüncesinin ifadeleri olarak arkeolojik veridir. Ama öncelikle yapısal güzellikleriyle değerlendirilirler. İkinci olarak bir sanat eseri – resim, heykel ya da yapı- kendi başına da bir değeri bulunduğu bağlam hesaba katılmaksızın da takdir edilir (Childe, 2019:13).

Taş kap yapımı, yongalanmış taşları incelterek, küçülterek daha da kullanışlı hale getirdikleri mikrolitler, kişisel süs eşyaları, takılar, boyalı kaya resimleri ile sembolizm anlayışında sanat ve en önemlisi daha düzenli, planlı mekân seçimleri ve farklı ritüelleri olan yeni bir toplumsal düzen; artık tarımla, üretimle, yerleşik toplumsal yaşamla ve ardından çanak çömlekle aydınlanacak yepyeni bir dönemin yani Neolitik Çağın habercisidir.

Yerleşik düzene geçilen bu çağın belki de en önemli gelişimi, tarım ürünlerinin kültüre alınmasıyla birlikte insanın pişmiş toprağı keşfetmesidir. Arkeologların “yazısız zamanların filolojisi” olarak adlandırdıkları pişmiş toprak (seramik) üretimi, sadece teknik bir aşama değil aynı zamanda şekillendirildikleri üç boyutlu heykelciklerle, kap formlarıyla, üzerine bezelen çizimlerle günümüze bilgi aktaran çok önemli kültürel buluntulardır.

Önce şekillendirilip sonra da ısı yöntemleriyle sertleştirilerek işlevsel hale getirilen pişmiş toprak ürünler, başlarda öncelikle kadının feminen özelliklerinden dolayı beslemek, yemek pişirmek, erzak saklamak vb. amaçlı salt işlevsel kaplar olarak kadın tarafından, onun becerileriyle üretilirdi.

Neolitik köyde, erkeklerin hayvan, kadınların bitki yetiştirmekle uğraşmaları biçiminde bir iş bölümü görülür. Ancak, kadınların tahıl üretiminin

ve hayvan yetiştiriciliğinin ev ekonomisi içindeki uzantıları olan öğütme, pişirme ve yoğun tarım mevsimleri dışında çömlek kaplar yapma, örme, dokuma gibi işlerle de uğraşmalarına bakarak; köylerde, neolitik ekonominin daha çok kadınların çalışmalarına dayandığı söylenebilir (Şenel, 1982:159). Burada önemli bir bulgu da, kadının çömlekçiliği başlatan, yani çömlekçiliğin banisi olmasıdır.

Paleolitik Dönem'de mağara resimleri ve heykelciklerle başlayan, Neolitik Dönem'de çanak çömlekle devam eden sürecin aynı zamanda sanatsal bir süreç olup olmadığı da ayrıca tartışılmıştır. Buna karşın birçok bilim insanı tarafından bu süreçteki eserlerin sanatsal yönleri kabul gördüğü gibi, sanatın kökeni olduğu da ileri sürülmüştür. Çanak çömlekli dönemin başlarında pişmiş toprak kapların önceleri salt işlevsel özellikleri varken, yapım tekniği geliştikçe kap formları ve kap yüzeyleri simgesel mesajlar da içeren bezekleriyle daha sanatsal görünüm kazanmıştır.

### **Tarih Öncesi Pişmiş Toprak Kültüründe Sanat**

Topluluklardan, gruplardan, topluma doğru sosyal yaşam ile birlikte gelişen insan, daha önceden bildiği toprağı kil halinde şekillendirilip ısıtılarak sertleştirilerek Akeramik Neolitik Dönemi sonlandırıp, Seramikli (Çanak Çömlekli) Neolitik Dönemi başlattı. Kilin plastik yeteneğini de kullanıma sokan insan, yaşadığı ortama dâhil ettiği dinsel, yapısal ve işlevsel objelere kattığı sanatla birlikte bu dönemde de yol almaya devam etti.

İnsanlar, plastik olma özelliğine sahip, yani yoğrularak biçim verilebilen ve daha sonra biçimini kaybetmeden özel bir cins toprağın bu niteliğini, Üst Paleolitik Çağ'da, 35 bin yıl öncelerinden itibaren bilmekteydi. Bu dönemde kilden yapılacak kadar başarılı heykelcikler ya da mağara duvarlarına kabartma figürler yapmışlardı. Kilin kurduğunda şeklini koruması ve geçirimsiz olma özelliğini kavrayan insanlar, MÖ 9 bin yıllarından itibaren hasır ya da kumaşlardan yaptığı sepetlerin yüzeyini kille sıvayarak önce depo kapları sonra da ambarları aynı yöntemlerle kille kaplamaya başlamışlardı. Daha sonraları da tahta kalıplarda kurdukları kili kerpiç olarak yapılarında kullandılar. Kilin güneş ısı ile sertleştiğini bilip, ateşte daha da sertleşeceğini ve kalıcı olacağını Akeramik Neolitik Dönem'den beri bilen insan, kilden küçük heykelcikler takılar vb. objeler için ateşi kullanıyorlardı. Ancak ateşte pişirerek kap kacak yapımında geliştirdiği tekniklerle çömlek yapımına MÖ 7 bin yıllarında başladı (Özdoğan, 2002:98).

Anadolu coğrafyasının eşsiz arkeolojik yayılımından örneklem olarak alı-

nan; Neolitik Dönem ve sonrasında pişmiş toprak eser örneklerine bu dönemin daha yoğun çalışılması nedeniyle Anadolu'da Göller Bölgesi'nde (Hacılar, Kuruçay, Bademağacı, Höyücek vb.) ve Konya ovasında (Çatalhöyük..) rastlamaktayız. Erken Neolitik'in (EN I) tanınan en erken dönemlerinden itibaren Burdur-Antalya bölgesindeki tüm Neolitik yerleşmelerde keramik yapımının biliniyor olduğu söylenebilir (Duru, 2008:53). Bu bölgelerde pişmiş toprak kullanımının öne çıkmasının bir nedeni de muhtemelen anılan bölgelerin verimli kil yataklarına sahip olmasıdır.

Plastik özelliğe sahip bir hammadde olan kilin şekillendirmeye daha uygun olması ve üretim tekniklerinin yine bu dönemde daha da geliştirilmesi, üretilen salt işlevsel ve ergonomik pişmiş toprak ürünleri, gelişen teknolojisine koşut olarak farklılaştırmaya başlamıştı. Bu gelişme ve farklılaşma, işlevsellikle beraber sanatsal katkıları da içeriyordu.

Kültür bilimcilerin, özellikle arkeologların sanat olarak kabul ettiği toprak buluntular ilk sanat eserleriydi. Örneğin Mellaart, bu eserleri ilk sanat eserleri olarak kabul eder. Tarihte ilk sanat yapıtları, hayvan biçimli kazıma ve en büyük tanrının yani ana tanrıçanın küçük heykelleri olarak doğmuştur. Ana Tanrıça kültürünü bu yeni kıtaya tanıtan Anadolu'nun Neolitik kültürleridir. Anadolu'nun Yakınođu'nda en büyük kültür özeđi olduğunun artık kesinlik kazandığını söylemenin hiçbir abartılı yanı yoktur (Mellaart, 1988: 13-71). Çatalhöyük'ü ilk kazan kişi olan James Mellaart, kadın heykelcikleriyle kabartmalarını hemen Yunan ve Roma Cybelesi'nin prehistorik öncülünün Anadolu'nun Ana Tanrıçası'nın betimleri olarak yorumlamış, popüler ve bilimsel yazında birçok kişi bu konuda onun izinde gitmiştir (Roller, 2013: 53).

Mikrolitler, öğütme taşları, havanlar, açk taşı, el baltaları, derin kaşıklar ve kepçeler, taş yüzükler, bilezikler ve kolyeler diđer buluntular, Çatalhöyük'te gelişen önemli sanatlardandır. Çömlekçilik ise aynı dönemlerde, pişmiş toprak figürinleriyle ve yapı malzemeleriyle öne çıkan Çatalhöyük'ün batısında, Göller Bölgesi kültür havzasında daha gelişmiş ve sanatsal örnekler veriyordu. Göller Bölgesi kültür havzasında yer alan Hacılar, Bademağacı, Höyücek ve Kuruçay'da ortaya çıkarılan Neolitik ve Kalkolitik buluntularda, form ve bezekleriyle sanatsal yönü de öne çıkan birçok heykelcik ve çömlek kap örneklerine rastlanmıştır.

Çatalhöyük ve Hacılar'daki seramikler çok başarılı olup insanlığın seramik konusunda ortaya koyduğu ilk sanat yapıtlarıdır. Bu ören yerlerinde ortaya çıkarılan, âdeta anıtsal boyutta çok ilginç bezemelerle süslü seramik kaplar, o zamanın dünyasında ön sırada yer alan eserlerdir. Çok renkli olan bu çömlek kaplar biçimleri ve desenleri yönünden gerçekten göz alıcıdır.



(Akurgal, 1998: 144). Cumhuriyetin ilk yıllarında tarihsel ve kültürel bir vizyon içerisinde, Dil Tarih ve Coğrafya Fakültesi Arkeoloji Bölümü Öğretim Üyesi "Doçent Feridun Kurt Andolsun" 1938 yılında yaptığı çalışmada "Çanak Çömlek" kültürünün arkeoloji ve sanat boyutuna son derecede önem vererek; "Çömlek sanatının her münferit eşyası, her tek numunesi, sanatkâr insan ellerinden dökülmüş bir eserdir" diyerek arkeolojik çömleklerin, aynı zamanda sanat yönüne de değinmiştir (Andolsun, 1938: 11).

Prehistorik dönemlerin çanak çömlek kültürü, elbette sadece mağara resimleri ile birlikte sanatın kökeninin sorgulanmasına konu olmadı. Birbirini izleyen dönemlerin ölçütü, çanak çömleğin ve küçük nesnelerin tipolojisiyle belirlenip dönemlerin adı geçici olarak kondu (Lloyd, 1989: 17). Çömlekçilik, yeni bir sosyal yaşantıyı başlattı ve en önemlisi günümüz seramik endüstrisinin ve modern seramik sanatının çıkış noktası olarak; ekonomik, endüstriyel ve sanatsal yönelimlerin esin kaynağı oldu.

### **Estetik ve Sanatın Kökeni Sorunsalında Prehistorya**

Antik Çağ'dan itibaren özellikle filozofların düşünselliğinde güzel olana erişim çabaları, kavramsal ve kuramsal alanlarda çeşitli ve değişik önermelerle sürdürülürken, 17. yüzyıldan itibaren farklı bir boyuta taşındı. Baumgarten'nin "Aesthetica" (1750) yapıtında ilk defa kullanılan "estetik" ifadesiyle, sanat ve zanaat tartışmalarına üçüncü bir bölüm eklenmiş oldu.

Estetik düşüncesi tarihinde sanatın kökeni sorunu ancak geçtiğimiz yüzyılın sonlarında ortaya atılmış ancak insanoğlunun sanatsal gelişmesinin kökeni evresiyle ilgili hiçbir somut veri geliştirememiştir. Kuramcılar bu konuda varsayımsal düşünmekten öteye gidememişlerdir. Bu durum 19. yüzyılın sonlarında Pireneler'de en eski sanatın ilk anıtlarının Eskitaş devrinden (Paleolitik Dönem) kalma mağara resimlerinin bulunuşuyla, temelinden değişmiştir. Bu buluntuları dünyanın çeşitli yerlerinde diğer benzer bulgular takip etmiştir. Böylece, yepyeni bir sanatsal kültür alanına, insanoğluna şaşırtıcı bir bakış açısı getirmiştir; arkeologlar ile mağara araştırmacılarının yepyeni büyük buluşlarıyla, upuzun bir bulgular dizisi günümüze kadar gelmiştir. İlkel toplum çağından kalma resim, heykel, grafik ve uygulamalı sanat verilerinin sayısının gittikçe artışı ve gittikçe katmanlaşması, hem bu konuda bilimsel genellemelerinin yapılmasını gerektirmiş; hem de yüzyıllar boyunca sürmüş olan sanatın kökenleri sorununa ilk kez bir çözüm olanağı getirmiştir (Kagan, 2008:197). Paleolitik Dönem sonrası Neolitik Dönem, Kalkolitik Dönem ve hatta sonrasında, daha önce buluntuları elde edilmiş çanak çömlek vb. objeler de yeni bir kavramsal anlayışla değerlendirilmeye alınmıştır.

Estetiğin nosyonları uzun zamandır arkeolojik tartışmaların bir parçası olmuştur. Arkeolojide genellikle tipoloji, tarihleme, buluntular ve tarzın aktarılması konularında metodolojik bir bakış açısı vardır. Bu bakış açısı, estetik kavramının sosyal ve kültürel rollerine olan ilginin yeniden ortaya çıkması, aynı zamanda estetik çalışmalarının gelişen niteliği göz önünde bulundurulduğunda önemlidir. Her zaman maddi kültürü merkezde tutmuş olan arkeoloji, belirli kültürel şartlar altında nesnelerin estetik değerleriyle ilgili teoriler aramaktadırlar. Bu bağlamda, nesnelerin farklı yer ve zamanlardaki insanların estetik duygularının gelişimiyle oluşan kültürel oluşumlara katkısını görmek önemlidir (Karkın, 2019:31). Arkeolojinin bilgiye dayalı ontolojik açımda estetiğin ilişkisel düşünselliği elbette zorunludur. Arkeolojik eserlerde estetiği kavramak günümüz sanatçılara da esin vermektedir. Dolayısıyla, çağdaş sanatçılar, tarihöncesi eserleri estetik objeler olarak değerlendirme ile birlikte eserlerin kültürel yansımalarını da deneyimleyeceklerdir.

Estetik tarihi, insanların beğenilerinin yansıdığı çeşitli maddi kalıntılar üzerinden kurgulanabilmektedir. Üst Paleolitik Dönem mağara resimleri ve pişmiş toprak kadın figürlerinin sembolik anlamlar içermesiyle birlikte, dönemin estetik anlayışı bu sanat eserlerine yansımıştır. Duvar resimleri, kabartmalar, heykeller, mimari tasarımlar, madeni eserler gibi pişmiş toprak kaplar da kullanıldıkları dönemin estetik anlayışını yansıtabilmektedir. Pişmiş toprak kaplar üzerine bazı sembollerin işlenmesi, bazı öyküleri anlatan resimlerin yapılması, zenginlerin kullandığı kapların daha zarif biçimlendirilmesi ve bezenmesi de işlevsellikten farklı kaygıların okunabileceği uygulamalar olarak değerlendirilecektir (Ökse, 2019:46).

Basit bir desenin kabın tüm yüzeyine ustaca uygulanması ile oluşturulan zengin bezeme sahnelerinden, değişik kalınlıkta çizgiler ve geometrik motif dizilerine kadar değişen bezeme kompozisyonları, farklı coğrafyalarda gelişen farklı estetik anlayışları yansıtmaktadır. Bunu izleyen dönemlerde kaplar üzerine bitki, hayvan ve insan desenleri de çizilmeye başlamıştır. Anadolu'da kaplar üzerinde günlük yaşamı yansıtan ve sembolik anlam taşıyan sahneler kabartma tekniği ile verilirken uygulanan doğal betimleme becerileri, kaplara estetik bir görünüm kazandırmıştır (Ökse, 2019:47). Mağara resimlerinden, heykelciklerden çanak çömleğin form ve bezeklerine değin, güzele varma ve algılama kapsamında estetik ve sanatsal yaratıya dair ne varsa hepsi güzele erişim edimi ile insanla birlikte var olmuş, insan geliştikçe duygu ve duyumsallığı yaşadığı çağın kültür evreninde şekillenmiştir. Sonuçta sanatın kökeni prehistoryada bu denli sorgulanacak kadar ilgi görüyorsa, insan duyumsallığı ile şekillenen iki ya da üç boyutlu her eser ancak kendi çağdaşları arasında kıyaslanabile-

cek, günümüze esin verecek sanat eserleridir. Arkeologların tarih öncesi dönemlere ait ortaya çıkardıkları eserler, kim zaman tartışılrsa da sanatsal yönleri kültür bilimcilerin ve arkeologların görüşleriyle, ekseriyetle insanlığın ilk sanat yaratıları olduğuna dair kabul görmüştür.

## Sonuç ve Değerlendirme

Güzel/güzellik denilen olgu, zaman dilimlerinde ve bireyden bireye değişebilen bazen de evrensel olarak nitelendirilen bir değer yargısıdır. Elbette bu tam anlamıyla bir tanım olamaz. Çünkü uzun bir süreçte güzelin tanımı hep tartışılmalı, genel ifadelerle tanımlanmaya çalışılmıştır. Bu bağlamda sanat için, özne ve nesnenin, diğer bir deyişle "süje ve objenin" birlikte tekil, tikel ya da tümel alana yansıttığı beğeni yargısının sonucudur da diyebiliriz. Buna ilişkin olarak Doğan Kuban, geçmiş toplumların sanat ortamını değerlendirirken eseri iki grupta toplar. Bunlardan biri eserin içeriği, diğeri de biçimidir.

Her eşyanın bir biçimi olduğuna göre bu, sanat eseri için bir ayırıcı özellik değil; içeriği ise zorunlu olarak bir eşyayı sanat yapıtı yapmaz. Bununla beraber, yine de bunlardan başka niteliklerle bir sanat eserini tanımlamak olası değildir. Öyleyse eşyaların biçim ve içeriklerinin özel bir durumu, özel bir beraberliği onlara sanat eseri dedirtiyor. Bu özel durum güzellik denilen ve çağdan çağa, insandan insana değişebilen, bazen de evrensel nitelik kazanan bir değer yargısıdır. Bu bakımdan çağdaş bir sanat tarihçisinin yapacağı şey, geçmiş uygarlıkların maddi ürünlerinde bir takım güzellikler arayıp bulmaktan çok, onlar arasında toplumsal ve tarihi değer yargıları sonucu sanat yapıtı sıfatına erişmiş olanların meydana gelme koşullarını anlatmak ve onları nesnel olarak tanımlamaktır (Kuban, 2017: 15). Bizden önceki dönemlerin eserleri, öncelikle kültür objeleri olarak kabul edilip, ait oldukları dönemlerin sosyokültürel koşulları içinde değerlendirilmeli ve çağdaşı emsal eserler arasında sanatsal yorumları yapılmalıdır.

Sanatın kökeni sorunsalında, Paleolitik Dönem çalışmalarının sonuç vermeye başladığı 19. yüzyılda ilk defa ortaya çıkarılan mağara resimleri ve heykelcikler, karmaşayı bir nebze olsun netleştirmiştir. Ancak bu resimler ve heykelcikler, bazı düşün insanlarıncaya büyüsel amaçlara hizmetle tanımlansa da çoğu kültür bilimci tarafından sanat eserleri olarak benimsendiği gibi sanatın da kökeni olarak kabul görmüştür.

Neolitik ve Kalkolitik Dönemlerde plastik özellikli kilin kullanımının yaygınlaşması ve tekniğinin geliştirilmesi, pişmiş toprak eserlerin sanatsal

görünümlerini daha da belirginleştirmiştir. Aynı şekilde toprağın kerpiç ve sıva olarak kullanımı, mimariye ayrı bir boyut getirmiş, ev içi duvara adapte edilmiş rölyef ve resimleriyle (Çatalhöyük) resim sanatını da farklı yüzeylere taşımıştır. Aynı şekilde pişmiş toprak çanak çömlek formları işlevselliğini bozmadan genellikle geometrik sanat kapsamında, estetik görünümde tasarım olarak sonraki dönemlere de esin vermiştir.

İnsanlığın ilk sanat yaratıları olarak benimsenen prehistorik eserlerin sanat ve estetik tartışmalarını bugünün estetik ve sanat kavramlarıyla yapmak doğal olarak bir anlam ifade etmeyecektir. Tarih öncesi eserleri, zamanın ruhu da diyebileceğimiz "Zeitgeist" kavramsallıkla insanın ilk sanat eserleri olarak görmek ve sanatın kökeni olarak kültürel bir gözle kabul etmek kuşkusuz eserlerin sanat, estetik ve kültürel görü değerini artıracaktır.

## KAYNAKÇA

Akurgal, E. (1998) Anadolu Kültür Tarihi, TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları 67,, Ankara: Nurol Matbaacılık.

Andolsun, F.K. (1938) Arkeolojik Tetkiklerde Çömlek Sanğatının Ehemmiyeti,Ankara:Halkevi, Seri:I, Kitap:26.

Atalayer, F. (1994), Temel Sanat Öğeleri, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi GSF Yay. No:5.

Bozkurt, N. (2014), Sanat ve Estetik Kuramları, Ankara: Sentez Yayıncılık.

Braidwood,R.J. (1995) Tarih Öncesi İnsan, Çev. B.Altınok, İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

Carroll, N. (2012), Sanat Felsefesi Çağdaş Bir Giriş, Çev. Güliz Tirkeş, Ankara: Ütopya Yayınları.

Chide, G. (2018) Tarihte Neler Oldu, Çev. A. Şenel, İstanbul: Kırmızı Yayınları.

Childe, G. (2019), Geçmiş Bir Araya Getirmek, Çev. C. Can Aydın, İstanbul: Alfa Basım Yayın.

Duru, R. (2008) M.Ö. 8000'den 2000'e Burdur-Antalya Bölgesinin 6000 yılı, Suna-İnan Kıraç Akdeniz Medeniyetleri Araştırma Enstitüsü, Antalya: Graphis Matbaa.

Erzen, J. (2011), Çoğul Estetik, İstanbul: Metis Yayınları.

Heidegger, M. (2007), Sanat Eserinin Kökeni, Çev.F.Tepebaşılı, Ankara: Deki Basım Ltd.

Kagan. S.M. (2008) Estetik ve Sanat Notları, Çev. A. Çalışlar, İzmir: Karakalem Kitapevi.

Karkın, N. (2019) Arkeolojik Mevcudiyetin Estetik Poetikası, Aktüel Arkeoloji, Eylül-Ekim.

Kuban, D. (2017) Tarih Boyunca Türkiye Sanatının Anahatları, İstanbul: YKY Kültür Sanat Yayıncılık.

Lloyd, S. (1998) Türkiye'nin Tarihi, Çev. E. Varinlioğlu,Ankara:TÜBİTAK Popüler Bilim Kitapları 67, Nurol Matbaacılık.

Lukacs, G. (1992) Estetik II, Çev. A. Cemal, İstanbul: Payel Yayınları.

Mellaart, J. (1988) Yakındoğunun En Eski Uygarlıkları, Çev. Bilgi Altınok, İstanbul: Arkeoloji ve Sanat yayınları

Orman, E. (2017), Estetik, İstanbul, İstanbul Üniversitesi Felsefe Lisans Programı Ders Notları.

Ökse, T. (2019) Eski Anadolu'da Çömleklere Estetik Dokunuşlar, Aktüel Arkeoloji, Eylül-Ekim.

Özdoğan, M. (2002) Çanak Çömlek Teknolojisi, Arkeoatlas Yaşayan Geçmişin Dergisi, sayı: 1.

Roller, L.E. (2013) Ana Tanrıça'nın İzinde, Çev. B.Avunç, İstanbul: Alfa Basım Yayın Dağıtım.

Shinner, L (2004), Sanatın İcadı, Çev. İ.Türkmen, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Şenel, A.(1982) İlkel Topluluktan Uygur Topluma, Ankara: Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları:504.

Ünal, S. (2021). Estetik-Sanat-Zanaat Yaklaşımıyla Seramik Sanatı Üzerine Düşünceler. İstanbul Aydın Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 13(1), 195-224.







# Hasankeyf Kızlar (Eyyubi) Camii Koruma Ve Kurtarma (Taşıma) Uygulama Çalışmaları\*

Mesut YILMAZ<sup>1</sup>

Seraf SEVGİ<sup>2</sup>

Cenk KOPARAN<sup>3</sup>

Oğuz ÇETİN<sup>4</sup>

Makale Geliş Tarihi: 04.05.2021

Yayıma Kabul Tarihi: 10.12.2021

## Özet

Ülkemizde kalkınma yatırımları arasında yer alan akarsu havzalarında inşa edilen bazı barajlarsit alanlarını ve Taşınmaz Kültür Varlıklarını etkilediğinden, kültürel mirası koruyan ve gelecek nesillere aktaran önemli bir görevi beraberinde getirmektedir. Bu nedenle kalkınma projeleri gerçekleştirilirken kalkınma-kültürel mirasın korunması dengesinin gözetilmesi önem kazanmaktadır. Bu bağlamda Güneydoğu Anadolu Bölgesi'nde Dicle Nehri'nin toprak ve su kaynaklarının geliştirilmesine ilişkin çalışmalar doğrultusunda, yatırımı gerçekleştirilen Ilisu Barajı ve Hidroelektrik Santrali (HEPP) Projesi'nin tamamlanmasıyla büyük bir bölümü su altında kalmış olan Hasankeyf Aşağı Şehir bölgesindeki kültürel varlıkların belgelenmesi, korunması ve kurtarılmasına yönelik geniş kapsamlı çalışmalaren özel örneklerdir. Bu çalışmalardan biri de Kızlar (Eyyubi) Camii'nin "Bütüncül Taşınma Yöntemleri" uygulandığı Koruma ve Kurtarma (Taşıma) çalışmalarıdır. Bu makalede; Kızlar (Eyyubi) Caminin Koruma ve Kurtarma (Taşıma) çalışmaları detaylı olarak ele alınmıştır. Çalışmanın ileriki süreçlerde, yok olma tehdidi ile karşılaşan kültürel mirasın korunması/kurtarılması için müdahale biçimi ve yöntemleri açısından fikir vermesi ve yapılacak bilimsel araştırmalara katkı sunma amacı taşımaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Kültürel Miras, Hasankeyf, Kızlar (Eyyubi) Camii, Kurtarma (Taşıma), Bütüncül Taşınma.

## HASANKEYF KIZLAR (AYYUBI) MOSQUE CONSERVATION AND SALVAGE (RELOCATION) APPLICATION WORKS

### Abstract

Dams built in river basins, which are among the development investments in our country, inevitably affect the protected areas and Immovable Cultural Heritage, bringing along an important task that preserves cultural heritage and transfers it to future generations. For this reason, it is important to consider the balance between development and conservation of cultural assets while realizing development projects. In this context in accordance with studies on the development of soil and water sources of Tigris River in the Southeastern Anatolia Region, with the completion of the Ilisu Dam and Hydroelectric Power Plant Project, which was invested, it is aimed at documenting, conserving and salvage cultural assets in the Hasankeyf Lower City region, a large part of which has been submerged. Wide-ranging studies are the most special examples. One of the conservation and salvage work is the Conservation and Salvage (Relocation) activities where the "Structural/Holistic Relocation Methods" of Kızlar (Eyyubi) Mosque are applied. Within the scope of this article, the Conservation and Salvage (Relocation) studies of the Kızlar (Eyyubi) Mosque are discussed in detail. The study aims to provide an idea in terms of the intervention method and methods for the conservation/salvage of cultural heritage that is threatened with extinction in the future and to contribute to the scientific researches to be conducted.

**Keywords:** Cultural Heritage, Hasankeyf, Middle Gate, Salvation (Relocation), Relocation by Separating into Blocks.

<sup>1</sup> Mesut Yılmaz, Restoratör - Mimar - Sanat Tarihçi. E-posta: yilmazmesut10@gmail.com. ORCID: 0000-0001-7143-4349

<sup>2</sup> Dr. Seraf Sevgi, Yüksek Mimar. E-posta: serafsevgi06@gmail.com. ORCID: 0000-0003-3049-5908

<sup>3</sup> Cenk Koparan, Yüksek İnşaat Mühendisi. E-posta: cenk.koparan1@gmail.com. ORCID: 0000-0002-7183-1640

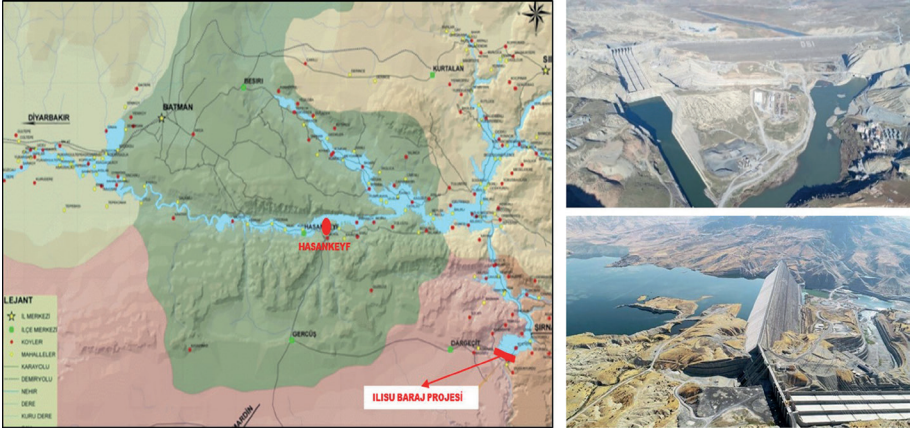
<sup>4</sup> Oğuz Çetin, İnşaat Mühendisi. E-posta: ogzctn@hotmail.com.tr. ORCID: 0000-0003-1185-5672

\* Bu makale; Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü'nce Mardin'de 11-13 Ekim 2019 gerçekleştirilen 3. Uluslararası Ilisu Barajı ve HES Projesi Sempozyumu'nda sunulmuştur.

## 1. Giriş

Ülkemiz arkeolojik miras zenginliği açısından önemli bir yere sahiptir. Anadolu, tarih boyunca çok çeşitli uygarlıkların bir arada yaşadığı özel bir alan olmuştur. Bu Anadolu'da yaşamış olan uygarlıkların günümüze miras olarak bırakmış olduğu tarihi ve kültürel miras çeşitliliği ve zenginliği nedeniyle Anadolu evrensellik kazanmıştır. Bu nedenle ülkemiz, kültürel mirasın korunması, değerlendirilmesi ve sürdürülebilirliğine yönelik çalışmaların yapılması konusunda evrensel sorumlulukları olan ülkelerin başında gelmektedir.

Anadolu topraklarındaki kültür varlığı zenginliğinin büyük bir bölümünü taşınmaz kültür varlıkları oluşturmaktadır. Anadolu'daki bu taşınmaz kültür varlığı zenginliği insanlık tarihinin yirminci yüzyıla kadarki bölümünde görülmeyen bir boyutta günümüzün büyük bayındırlık projeleri nedeniyle yok olma riskiyle karşı karşıya kalmıştır (Çakırca, 2015: 17; Ahunbay, 2011: 105). Taşınmaz kültür varlıklarının yok olma riskiyle karşı karşıya kalmasına neden olan büyük bayındırlık projelerinin başında baraj projeleri gelmektedir (Bakıroğlu Yılmaz, 2019: 50). Özellikle Türkiye'de Anadolu coğrafyasının bu akarsu havzalarının ve engebeli bir topografyası sayesinde baraj ve göletlerin yapımına uygun koşullar sunmaktadır.



Görsel 1: Ilisu Barajı ve Rezervuar Alanı (DSİ, 2021).

Hızlı bir kalkınma süreci içinde bir ülke olarak Türkiye'de; su kaynaklarının geliştirilmesi yönündeki politikaları ve çalışmaları kapsamında Anadolu coğrafyasının akarsu havzalarında birçok baraj projesi yatırımları hızlı bir şekilde devam etmektedir. Bunların en önemlilerinden bir tanesi Güneydoğu Anadolu Bölgesi'nde Dicle Nehri'nin toprak ve su kaynaklarının geliştirilmesine ilişkin çalışmalar doğrultusunda, 1954 yılında DSİ Genel Mü-

dürlüğü tarafından başlatılan ve 2006 yılında fiilen inşasına başlanan İlisu Barajı ve Hidroelektrik Santrali Projesidir (Sevgi, Çetin ve Yılmaz, 2017: 11; Yılmaz, Eskici, Eliüşük, Akgönül ve Şener, 2019: 31) (Görsel 1). İlisu Barajı ve Hidroelektrik Santrali Projesinin rezervuar alanında kalan tarihi Hasankeyf yerleşimindeki taşınmaz kültür varlıklarının korunması ve gelecek nesillere aktarılması amacıyla yürütülmekte olan yerinde koruma ve taşıma projeleri dünyada uygulanmış az sayıdaki önemli örneklerinden birini oluşturmuştur.

Tarihi Hasankeyf yerleşiminde yer alan ve baraj gölü suları altında kalma riski altındaki taşınmaz kültür varlıklarının korunması ve kurtarılması için yürütülen yerinde koruma ve taşıma projeleri, Kültür Varlıklarını Koruma Yüksek Kurulu'nun "Baraj Alanlarından Etkilenen Taşınmaz Kültür Varlıklarının Korunması"na ilişkin 36 sayılı İlke Kararı ile oluşturulan "Bilim Komisyonu" ve Kazı Başkanlığı görüşleri ile Diyarbakır Kültür Varlıklarını Koruma Bölge Kurulu'nun kararları doğrultusunda Devlet Su İşleri Genel Müdürlüğü (DSİ) ve Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü (KÜ-VAM) teknik ve mali işbirliğinde gerçekleştirilmektedir (Sevgi, Çetin ve Yılmaz, 2017: 12). Tarihi Hasankeyf yerleşiminde gerçekleştirilen yerinde koruma ve taşıma projeleri arasında "Bütüncül Taşınma Yöntemleri" uygulandığı Kızlar (Eyyübi) Cami'nin koruma ve kurtarma (taşıma) çalışmaları da yer almaktadır.

Kızlar (Eyyübi) Cami; 2018 yılında gerçekleştirilen, başarılı bir koruma çalışması ile yeni Hasankeyf yerleşimde oluşturulan arkeopark alanındaki yeni yerine bütünüyle taşınarak İlisu baraj projesinin göl suları altında kalma riskinden kurtarılmış, taşıma sonrası koruma uygulamaları gerçekleştirilmiş olup söz konusu çalışmalar bu makalede detaylı şekilde ele alınmıştır.

## **2. Kültürel Mirası Koruma ve Kurtarma Çalışmalarında Uygulanan Bütüncül Taşınma Yöntemlerinin Uluslararası Koruma İlkeleri Çerçevesinde Değerlendirilmesi ve Başlıca Uygulanmış Örneklerin İncelenmesi**

ICOMOS tüzükleri kültür mirasın korunmasına yönelik pratikleri içermektedir. Bu ilkelerin temelinde Venedik Tüzüğü'nün 7. Maddesinin girişinde yer verilen "... Bir kültür varlığı tanıklık ettiği tarihin ve içinde bulunduğu ortamın ayrılmaz bir parçasıdır..." manifestosu yer alır. Devamında "... kültür varlığının tümünün, ya da bir parçasının başka bir yere taşınmasına kültür varlığının korunması bunu gerektirdiği ya da çok önemli ulusal veya uluslararası çıkarların bulunduğu durumlar dışında izin verilmemelidir..." ifadesiyle kültür varlığının korunması için başka bir yere nakledilmesi-

ne yer verilirken uygulama pratiğine ilişkin ilkelere yer verilmemektedir. 1976 yılında ICOMOS Avusturalya Burra Tüzüğünde taşıma konusu kabul edilemez görülürken, 1983 ICOMOS Canada Appleton Tüzüğünde kültür varlığının korunması için başka çare olmadığına son seçenek olarak nakledilmesi ve sökülmesi şartına bağlamıştır. 2010 yılı revizyonunda ICOMOS Yeni Zelanda'nın Kültür Miras Değerine Sahip Alanların Korunması Tüzüğünde taşımanın istenen bir koruma yöntemi olmadığı, istisnai durumlarda, yakın bir tehlike altında olan yapının mevcut konumunda tutmak için tüm yolların tükenmesi kaydıyla taşımanın yapılabileceği ve bu durumda yapının kültürel miras değeri ile uyumlu bir ortam sağlanmasını önermektedir. ICOMOS Avustralya'nın Burra Tüzüğü 1999 ve 2013 yılındaki revizyonunda taşıma uygulamasına, kültür varlıklarının varlığını sürdürmesi için tek yolun olması koşuluyla yer verilmektedir. 2003 yılında Mimari Mirasın Analizi, Korunması ve Yapısal Restorasyonu ilkelerinde başka bir yöntemle koruma imkânsız ya da zararlı olduğunda, sökme ve yeniden kurmanın sadece tercihe göre bir seçenek olarak yürütülmesini önerilmektedir. Diğer yandan Nara Özgünlük Belgesindeki özgünlük koşullarına göre kültür varlığının kültürel değerlerini oluşturan etkenlerden ve çevresinden ayrılması konum özgünlüğü etkilemektedir. Uluslararası tüzüklerde de taşınmaz kültür varlığının korunması için özgün konumunda varlığını sürdürmesi için alınacak önlemler ile mümkün olmaması halinde taşıma eylemi en son seçenek olup, günümüzdeki teknik imkânlar sayesinde yüksek mühendislik çalışmaları ile birleştirilen bir koruma yöntemi olarak değerlendirilmektedir.

Antik dönemlerden günümüze, yapı malzemesi veya mimari unsurları dönemin teknolojisine göre taşınarak mimari yapıtlar inşa edilmiştir. Örneğin devasa Mısır heykelleri ve yaklaşık 1000 tonu ağırlıktaki taşlar 3400 yıl önce yüzlerce km, yaklaşık 1000 ton ağırlığındaki Baalbek anıtsal sütunları (tek parça/ monolith) 2000 yıl önce 6 km, 33 m yüksekliğinde ve ağırlığı 500 tona kadar çıkabilen dikili taşların (obeliskler) 2000 yıl önce taşınarak farklı coğrafyalarda mimaride kullanılmıştır.

Strüktürel taşıma anlamında uygulamalara 19. yüzyıla kadar rastlanmaktadır. Dünyada uygulanan taşıma işlemleri arasında en tanınanları Mısır'da Nil Nehri üzerinde yapılan bir dizi baraj nedeniyle su altında kalan anıtların kurtarılmaları amacıyla gerçekleştirilenlerdir. UNESCO tarafından 1960 yılında başlatılan kurtarma kampanyası ile 1964 yılında Abu Simbel Kaya Tapınakları'nın 64 m yukarı bir kota taşınması için döneminin en ileri tekniklerden yararlanılmıştır. Uluslararası kültürel işbirliğinin zaferi olarak yayımlanmıştır.<sup>1</sup> Tapınağın taşıma öncesi durumu fotografik olarak belge-

<sup>1</sup>Internet: Victory in Nubia, Victory for cultural co-operation, Web: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000062345> adresinden 15 Aralık 2021'de alınmıştır.

lenmiş, ayrıca fotogrametrik rölöveleri ( plan, kesit, görünüş) alınarak modeli oluşturulduktan sonra taşıma işlemi planlanmıştır. Tapınağın yumuşak kum taşı olan ana kayası, kopma ve dağılma riskine karşı sağlamlaştırılmıştır. Kayaya işlenmiş olan devasa heykeller ince taş testereleriyle, büyük boyutlu bloklar oluşturacak biçimde kesilerek mevcut konumlarından 64 m yukarıda özgün konumundaki bağlamı ve çevre peyzajı benzetilmesi betonarme kabuk strüktür ile yapay bir tepe oluşturularak nehir cephesinden kesilen kaya blokları bu betonarme strüktür üzerine monte edilmiştir (Ahubay, 2011: 104-108).

Anıtların parçalanmadan, bir bütün olarak taşınması, Avrupa'da denenmiştir. 1960'larda Çekoslovakya'da Most kentindeki kömür ocağı genişletilmesi kent ve ülke için gerekli olduğu kabul gördüğünden, tarihi kentteki Notre Dame Katedrali 75 km güneye taşınmıştır. 60-30 m ebatlarında ve 29 m yüksekliğindeki kulesi, içten ve dıştan çelikler ile çerçeveye alınarak, temelinde oluşturulan betonarme bir taban üzerinden raylar üzerinde kaydırılmıştır. 7 yıl süren hazırlıklarda yapının taşıma güzergâhında yapılar yıkılmıştır. Binanın statik olarak önemli noktalarının altına yerleştirilen özel raylar üzerinden bilgisayar kontrollü hidrolik taşıma aracına yerleştirilmiştir. Kiliseyi çekmek için dört bom kullanılmıştır. Kilisenin hareketi sırasında, geçilen raylar binanın arkasından önüne taşınarak tekrar kullanılmıştır (Ahunbay, 2011, s.108).

Çavuşesku'nun yapı projeleri nedeniyle 1980'lerde Romanya'da yapıların taşınması yaygın bir uygulama olarak görülmektedir. Kiliseler ve eski apartman blokları da dâhil olmak üzere birçok yapı, hidrolik araçlar kullanılarak taşınmıştır. 27 Mayıs 1987'de, 7600 Ton ağırlığındaki bütün bir apartman dairesi yarıya bölündüğünde ve içinde insanlar varken herhangi bir zarara uğramadan taşınmıştır<sup>2</sup>.

İsviçre'de Zurih kentinde Oerlikan'da 123 yıllık eski makine fabrikası raylar üzerinde yaklaşık 60 metre taşınmıştır<sup>3</sup>. Utah'ta 1891 yılında inşa edilen 1977'de ulusal tarihi alan ilan edilen Romaneks stilinde Odd Fellows binası 2009 yılında taşınmıştır<sup>4</sup>.

Ülkemizde de strüktürel taşıma yanında, birim malzemelerine ayırarak ve bloklar halinde taşıma çalışmaları gerçekleştirilmiştir. Örneğin, Yalova Mil-

<sup>2</sup> İnternet: Moving a 7,600 ton apartment building to create a boulevard in a Romanian town, 1987, Web: <https://rarehistoricalphotos.com/structure-relocation-romania-1987/> adresinden 15 Aralık 2021'de alınmıştır.

<sup>3</sup> İnternet: Swiss company moves 6,200 tonne building 60 metres, Web: <https://www.bbc.com/news/av/world-europe-18168278> adresinden 15 Aralık 2021'de alınmıştır.

<sup>4</sup> İnternet: Odd Fellows Hall packing up and moving, Web: <https://www.deseret.com/2008/3/22/20077905/odd-fellows-hall-packing-up-and-moving> adresinden 15 Aralık 2021'de alın-

mıştır.

let Çiftliği'ndeki 1929 yılında inşa edilmiş olan dikdörtgen planlı, iki katlı, yarı kâgir köşke Atatürk'ün, 1930 yılında ziyaretinde, çalışanlar yandaki çınar ağacının dalının köşkün çatı ve duvara zarar verdiğini, çınarın köşke doğru uzanan dalını kesilmesi için izin istenmiş, Atatürk, çınar ağacının dalının kesilmesi yerine, binanın tramvay rayları üzerinde biraz ileriye alınmasını önermiştir. Bu görev İstanbul Belediyesi'nden teknik elemanları tarafından gerçekleştirilmiştir. Çalışmalara köşkün temeli kazılarak başlanmış, İstanbul'dan getirilen tramvay rayları, binanın temeline yerleştirilmiştir. Bina, temelin altına sokulan raylar üzerine oturtulmuş, 8 Ağustos 1930'da köşk yürütme çalışması başlanmış, köşkün yürütülme işlemi iki aşamada yapılmış, öncelikle yapının teras bölümü, geri kalan 2 gün içinde de, ana binanın raylar üzerinde yürütülmesi işlemi tamamlanarak bina, yaklaşık 5 metre kadar doğuya kaydırılmıştır<sup>5</sup>.

1971'de Keban Barajı göl havzasında kalan Tunceli Pertek Baysungur ve Ali Çelebi Camilerinin kesme taş kaplamaları numaralandırılmak sökülerek, yeni yerinde özgün plan, cephe özelliklerine göre bir örneği yapılan yapıya monte edilmiştir (Burat, 1973; 289-298)

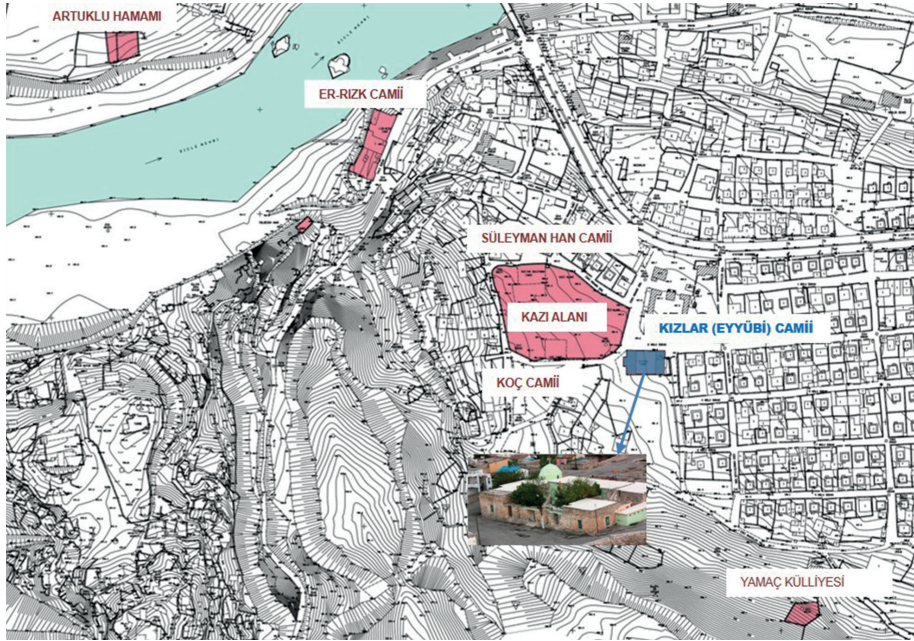
2014 yılında İstanbul Metrosu Yenikapı-Unkapanı Metro İnşaatı işi kapsamında Vezneciler İstasyonu 2. Konkors Yapı Alanında İstanbul Arkeoloji Müzeleri Müdürlüğüne yürütülen kazılarda açığa çıkarılan 11.yüzyıldan önce inşa edildiği düşünülen kilisenin köşesine ait kalıntı, kent hafızası içinde yerini alması için İstanbul Üniversitesi Fen Edebiyat Fakültesi Ön lisans Binası ve Kuyucu Murad Paşa Medresesi arasında bulunan yol fazlası alana taşınarak konservasyonu ve sergilenmesi gerçekleştirilmiştir. 11 düşey ve 1 yatay parça olmak üzere 12 parça blok halinde kesilen yapı kalıntısı, çelik çerçeveler ile vinç yardımıyla kamyonla yerleştirilmiş ve yine vinç yardımıyla yeni yerine indirilmiştir. Benzer şekilde Kadıköy'de Marmaray Projesi kapsamında kazı sırasında çıkarılan tarihi sarnıç kesilip Haydarpaşa'ya taşınması, İstanbul CR3 Gebze Halkalı Tren hattı rehabilite çalışmaları kapsamında, Yeşilköy Tren İstasyonu Gar Şefliği binası kaydırma metodu ile taşınmıştır.

### 3. Tarihçe, Taşıma Öncesi Durum ve Mimari Özellikler

Tarih boyunca önemli bir yerleşim yeri olan Hasankeyf'in Dicle nehri kenarındaki yerleşim alanı "Aşağı Şehir" olarak adlandırılmaktadır. Aşağı şehir yerleşim alanı Hasankeyf'in Ortaçağ İslam Türk döneminden günümüze ulaşan önemli taşınmaz kültür varlıklarını barındırmaktadır. Bulardan biritanesi Kızlar (Eyyübi) Camii adıyla anılan yapıdır.

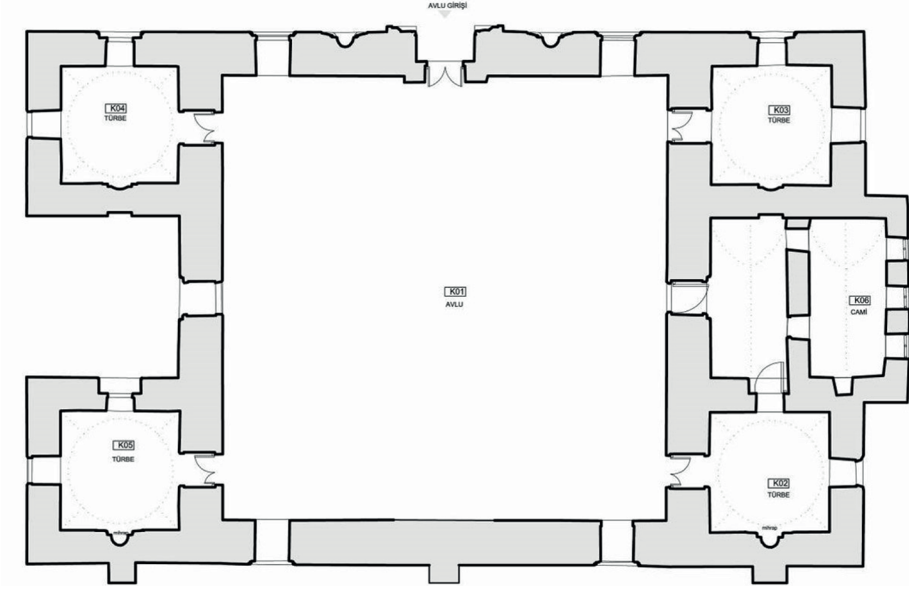
<sup>5</sup> İnternet:Yürüyen Köşk – Yalova, Web: <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/yalova/gezilecek/yer/yuruyen-koskadresinden> 15 Aralık 2021'de alınmıştır.

Bu yapılardan biri olan Kızlar (Eyyübi) Camii Hasankeyf'in aşağı şehir yerleşim alanında, Dicle Nehri'nin güney yakasındaki Koç Camii ve Sultan Süleyman Camisi'nin doğusunda yer almakta olup, doğu kenarında mescit ve güney kenarında cami gibi daha sonradan eklenen bölümleriyle, son yüzyılda yeniden işlevlendirilerek camii olarak adlandırılrsa ve kullanılmış olsa da, kare planlı bir avlunun dört köşesinde yanlara taşkın simetrik olarak yerleştirilmiş kubbeli dört türbe mekânından oluşan bir "Türbeler Kompleksi" olarak inşa edildiği kabul edilmektedir (Kılıcı, 1987: 162; Yurttaş, 2002: 174; Uluçam, 2017: 17; Kozbe, 2017: 288) (Görsel 2).



Görsel 2: Hasankeyf Kızlar (Eyyübi) Camiinin Özgün Konumu(KVMGM arşivi).

Kızlar (Eyyübi) Camii'nin üzerinde ne zaman ve kimin tarafından yapıldığının ilişkin hiçbir kitabe bulunmamaktadır. Fakat taşınmaz kültür varlığının yapımında kullanılan malzeme ve mimari planı ve süslemesi göz önünde bulundurulduğunda 14.yy. sonu veya 15.yy. başlarında Eyyübiler dönemine ait olduğu değerlendirilebilir (Kılıcı, 1987: 162; Yurttaş, 2002: 177; Kozbe, 2017: 288). Tarihi Hasankeyf yerleşiminin en önemli taşınmaz kültür varlıkları arasında bulunan caminin, mimari plan kurgusu ve süslemesi özgün bir değer taşımaktadır. Bu taşınmaz kültür varlığı alışılmadık bir mimari plan kurgusu göstermektedir (Görsel 3). Düzgün duvarlarla çevrili kare şeklindeki bir orta avlunun dört köşesinin her birine kubbeli birer mekân yerleştirilmiştir (Kozbe, 2017: 288). Avlunun doğu ve batı kenarları simetrik olarak üçer açıklığa sahiptir.



Görsel 3: Hasankeyf Kızlar (Eyyubi) Camiinin Özgün Planı(KVMGM ve DSİ arşivi)<sup>6</sup>.



Görsel 4: Hasankeyf Kızlar (Eyyubi) Camiinin Taşıma Öncesi Mevcut Durum (Kuzeybatı'dan)(KVMGM ve DSİ arşivi).

<sup>6</sup> Devler Su İşleri Genel Müdürlüğü (DSİ) ve Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğü (KVMGM) arşivlerinden dokümanlar Kültür ve Turizm Bakanlığı, Bakanlık Makamının izni ile bu yayında kullanılmaktadır.



Söz konusu üçer açıklığın ortada yer alanları, dışarıdan avluya, iki yanda yer alanları ise, köşelerdeki türbe mekânlarına girişi sağlamaktadır. Dört türbe mekânının da güney duvarında mihrabiye, diğer üç yöndeki duvarlarında pencere veya kapı açıklıkları bulunmaktadır. Kuzeydoğudaki oda içerisinde yer alan birkaç mezar taşı, buranın türbe olarak kullanıldığını göstermektedir. Kızlar (Eyyübi) Camii'ne kuzey cephe ortasındaki taç kapıdan giriş sağlanmaktadır. Taç kapı tamamıyla kesme taş malzeme kullanılarak yapılmıştır (Yurttaş, 2002: 175). İç ve dış yan yüzleri bezemesiz olan taçkapı, iki yanda sütunceler ve bezemeli çerçevelerle süslü olduğu anlaşılmaktadır. Taç kapının iki yanında birer mihrabiye ve pencere sıralanmaktadır. Daha sonraki birer pencere köşelerde yerlan türbe mekânlarına açılır (Yurttaş, 2002: 175). Taç kapının üst kısmı, yıkılmış halde günümüze ulaşmış olduğu ve üzerinde yakın dönemlerde çimento harç ile bir lento oluşturulmuş olduğu görülmektedir (Uluçam, 2017: 17)(Görsel 4, 5).



*Görsel 5: Hasankeyf Kızlar (Eyyübi) Camiinin Taşıma Öncesi Mevcut Durum (Güney'den) (KVMGM ve DSİ arşivi).*

Hasankeyf Kızlar (Eyyübi) Camii'nin tamamında taş malzeme ve bağlayıcı harç olarak kireç harcı kullanılmış olup gerek türbe mekânlarının duvarlarında gerekse mekânları birleştiren avlu duvarlarında kesme taş malzeme olarak bölgenin yerel ana kayaç grubundan olan beyaz-krem-sarımsı renkli, ince taneli ve gözenekli kireç taşları kullanılmıştır. Caminin günümüze ulaşan bazı duvarlarının örgü tekniği düzgün kesme taş işçiliğinden farklı olarak aynı duvar üzerinde moloz, kaba yonu ve daha küçük boyutlarda kesme taş örgülü bölümler olmak üzere değişik teknikler görülmektedir.



#### 4. Koruma ve Kurtarma (Taşıma) Uygulamaları

Dünyada az sayıda uygulanmış, baraj göl alanlarında kalankültürel miras alanlarındaki taşınmaz kültür varlıklarının kurtarılmasına yönelik "taşıyarak koruma projeleri" incelendiğinde; baraj projesinin etki türüne ve taşınmaz kültür varlıklarının korunma durumuna, yapım tekniğine, mimari özelliklerine, önemine göre değişiklikler gösterdiği görülmektedir (Ahunbay, 1998: 325; Yılmaz, 2019: 123). Bu çerçevede; taşıyarak koruma projelerinin tekniğinin ve uygulama aşamalarının belirlenmesi ile yanlış uygulamaların önlenmesi açısından, farklı türdeki taşınmaz kültür varlıklarının kurtarılması için uygulanmış taşıyarak koruma proje örneklerinin, uygulanmasındaki hedefi, tekniği, yöntemleri, malzeme seçimi ve çağdaş koruma ilkelerinin belirlendiği uluslararası tüzük ve yönetmeliklerde yer alan hükümler doğrultusunda uygulama başarılarının incelenmesi ve değerlendirilmesi, önemlidir.

Baraj göl alanlarındaki taşınmaz kültür varlıklarının korunması ve kurtarılması için, en son seçenek olarak değerlendirilen taşıyarak koruma yöntemlerinden başka bir alternatif kalmadığında, günümüzde geçerli olan en uygun teknik taşınmaz kültür varlığını sökmeden ve parçalamadan taşımaktır. Bu yaklaşımla yapılmış bir taşıma sayesinde taşınmaz kültür varlığının özgün yapım tekniği ve strüktürel bütünlüğü bozulmadan yeni yerine götürülerek kurtarılacak ve geleceğe aktarılacaktır (Curtis, 1979: 12).

Taşınmaz kültür varlığını sökmeden, parçalamadan ve en az zararla taşınmasına olanak veren bütüncül taşıma yönteminin strüktürel bütüncül taşıma olduğu bilinmektedir. Bu bağlamda strüktürel bütüncül taşıma, taşınmaz kültür varlığının birim yapı elemanlarına ya da bloklara ayırmadan, strüktürel bir bütün olarak özgün konumundan alınarak, önceden belirlenen uygun bir konuma nakledilmesi olarak tanımlanan taşıma tekniğidir. Bu taşıma tekniğinde genel yaklaşım, taşınmaz kültür varlığının korunması için günümüz teknolojisi ve ileri mühendislik tekniklerinin kullanıldığı bir çalışma yürütmek ve taşınmaz kültür varlığının taşınmasında, deformasyonların önlenmesi için yatay ve düşey yüklerin dağılımının çok titiz bir şekilde dengeli olmasına sağlamaya çalışmaktır. Bu genel yaklaşımda öncelikle; taşınmaz kültür varlığının özgünlüğünün korunması, yerleştirileceği yeni konumun uygunluğu, yapısı ve strüktürel olarak taşınabilirlik analizi ile birlikte tasarlanması, değerlendirilmesi gerekmektedir (Sevgi, Çetin ve Yılmaz, 2017: 21; Yılmaz, 2019: 159).

Taşınmaz kültür varlığının strüktürel olarak taşınabilirliği, mevcut korunmuşluk durumu ve yapısal bütünlüğü ile mimarisini belirleyen birim yapı malzemelerine ve tekniğine bağlıdır. Bu nedenle yapı malzemesi analizine

ek olarak taşınacak taşınmaz kültür varlığının boyutları, geometrisi, yapısal durumu ve yapı malzemelerini dayanımı, yolculuk şekli ve uzunluğu gibi konular genel yaklaşım içinde değerlendirilmektedir (Sevgi, Çetin ve Yılmaz, 2017: 15; Yılmaz, 2019: 179).

Dünyada uygulanan örnekleri arasında büyük ölçekli kurtarma çalışmalarından biri olarak değerlendirilen, İlisu baraj projesi nedeniyle su altında kalma tehdidindeki Tarihi Hasankeyf'te yer alantaşınmaz kültür varlıklarının kurtarılması çalışmalarında, önerilen birçok proje teklifleri arasından en uygulanabilir olarak değerlendirilen strüktürel bütüncül taşıma tekniği, ana yöntem olarak benimsenmiş ve uygulanmasına karar verilmiştir. Tarihi Hasankeyf yerleşiminde gerçekleştirilen strüktürel bütüncül taşıma projelerinin içerisinde, Kızlar (Eyyübi) Camii 2018 yılında bütüncül olarak taşınmasıyla, bu taşıma yönteminin uygulandığı önemli örneklerinden biri olarak yerini almıştır.

Hasankeyf Kızlar (Eyyübi) Camii'nin koruma ve kurtarma (taşıma) uygulamaları için hazırlık çalışmaları kapsamında, öncelikle mevcut durumlarının belgelenmesi için fotoğrafları çekilmiş, detaylı fotogrametrik haritaları, çizimleri, ölçümleri ve modelleri yapılmıştır. Bu belgelemeler kurtarma (taşıma) uygulamaları için ihtiyaç duyulan çeşitli proje çizimlerinin oluşturulmasında ve taşıma yöntemlerinin uygulama aşamalarının belirlenmesinde çok yoğun bir şekilde kullanılmıştır.

Kızlar (Eyyübi) Camii'nin baraj gölü suları altında kalmaktan kurtarmak için uygulanmasına karar verilen bütüncül taşıma yöntemlerine ilişkin projesinde; caminin kare planlı avlusunun, doğu ve batı taraflarında bulunan ana mekân kütleleri, kendinden tahrikli modüler lastik tekerlekli taşıyıcıların (SPMT) kullanıldığı, strüktürel bütüncül taşıma yöntemiyle, avlusunun kuzey ve güneyinde bulunan alçak seviyeli duvarları, bloklara ayırarak taşıma yöntemiyle İlisu barajının tamamlanması ile birlikte Dicle Nehri'nin sularının yükselebileceği en yüksek seviyesinden daha üst bir kottaki alana taşınması ve burada yeniden kurulumlarının esasları yer almıştır. Bu esaslar çerçevesinde hazırlanan kurtarma (taşıma) projesi; caminin kurtarma (taşıma) uygulamaları için hazırlık çalışmaları kapsamında bütün mekân kütlelerinin temellerinin, iç mekân ve dış çevrelerinde yapılacak arkeolojik kazı ile ortaya çıkarılması, kazı ve temizlik çalışmaları sonrası ortaya çıkması olası mezarların taşınması, alçak seviyeli kuzey ve güney avlu duvarlarının bloklara ayırarak taşıma yöntemleri ile 3'er blok halinde belirlenen geçici depo alanına taşınması, doğu ve batı ana mekân kütlelerinin strüktürel bütüncül taşıma yöntemiyle taşınması (Görsel7, 8) ve caminin yeni konumunda restorasyon ve sergileme çalışmalarının tamamlanarak ziyarete hazır hale getirilmesi şeklindeki 4 ana aşamadan oluşturulmuştur.



Koruma ve kurtarma (taşıma) uygulamaları öncesinde hazırlık çalışmaları kapsamında öncelikle caminin kare planlı avlusunun güney, batı ve doğusunda yer alan nitelsiz eklenti niteliğinde olan betonarme mekân eklentilerinin özgün mekân kütlelerinden ayıklanması gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmanın ardından, caminin bütün mekân kütlelerinin temelleri, iç mekân ve avlu çevrelerinde ortalama 2 m yüksekliğinde, duvarların dış çevrelerinde doğu ve batı yönlerinde ise ortalama 3,8 m yüksekliğinde arkeolojik kazı çalışması gerçekleştirilerek ortaya çıkarılmıştır (Görsel9). Caminin iç avlusu ve duvar çevresinde yaklaşık olarak 4000 m<sup>3</sup>, duvarların dış kısmında ve taşıma yolunun başlangıç kısmında ise yaklaşık olarak 9000 m<sup>3</sup> kazı yapılması gerekmiştir. Hasankeyf Kazı Başkanlığı yönetiminde ve denetiminde yürütülmüş olan deneyimli uzman arkeolog, antropolog ve konservatörler tarafından yapılan arkeolojik kazılar neticesinde kuzeydoğu özgün türbe mekânında 10 tanesi üst katmanda, 6 tanesi ise alt katmanda toplam 16 adet mezar, kuzeybatı özgün türbe mekânında 4 adet mezar, güneybatı özgün türbe mekânında 3 adet mezar ve güneydoğu özgün türbe mekânında ise 5 adet mezar ortaya çıkartılarak taşınması gerçekleştirilmiştir (Görsel 10).



Görsel 9: Kızlar (Eyyubi) Camii Temellerinin Arkeolojik Kazı Çalışmasıyla Ortaya Çıkarılması (KVMGM ve DSİ arşivi).



*Görsel 10: Kızlar (Eyyübi) Camii Mekânlarındaki Mezarların Deneyimli Uzman Arkeolog, Antropolog ve Konservatörler Tarafından Ortaya Çıkartılarak Taşınması Çalışmaları (KVMGM ve DSİ arşivi).*

Koruma ve kurtarma (taşıma) uygulamaları öncesinde, hazırlık çalışmalarının tamamlanmasının ardından, alçak seviyeli kuzey ve güney avlu duvarlarının bloklara ayırarak taşıma uygulamalarına geçilerek öncelikle duvarların ağırlıkları, boyutları ve taşıma güvenliği gözetilerek, yaklaşık eşit ağırlıklara sahip olacak şekilde, 3'er yapı bloğa ayıracak dikey kesim hatları duvar yüzeylerindeki süsleme, yazıt vb. gibi özellikli unsurları ile taşıyıcı elemanların kritik bölümlerine denk gelmeyecek şekilde belirlenmiştir. Arkeolojik kazı sonrası ortaya çıkarılan duvarların temel seviyelerinde ve kesim hatlarında eksilen örgünün tamamlanması, derz onarımı gibi sağlamlaştırma uygulamaları gerçekleştirilmiştir. Bu çalışmayı takiben, betonarme ızgara kiriş sisteminin imalatı için duvarın temel seviyesinde betonarme kirişin sığabileceği ebatta boşluklar açılmıştır. Taşınacak duvar kütlelerinin boyutları ve ağırlığına göre hesaplanarak belirlenmiş olan 80 cm yüksekliğinde ve 30 cm genişliğindeki kirişlerden oluşan betonarme ızgara kiriş sistemi imal edilmiştir. Avlunun kuzey ve güney duvarları, belirlenmiş olan kesim hatlarından kablo ve disk kesim makineleri kullanılarak, kesilerek ilişkili olduğu mekân bölümlerinden ayrılması gerçekleştirilerek duvar blokları kaldırma ve taşımaya hazır hale getirilmiştir (Görsel 11).

Kızlar (Eyyübi) Camii, avlusunun güneyinde ve kuzeyinde yer alan alçak seviyeli duvarlarının 3'er bloğa ayrılması sonrasında duvar blokları 650 ton kaldırma kapasiteli mobil vinç kullanılarak mevcut yerinden kaldırılarak 12 akslı bir SPMT (kendinden tahrikli modüler taşıyıcı) platform üzerine yerleştirilerek ve montaj sırası geldiğinde final pozisyonuna yerleştirilmek üzere 5264 m mesafede ve 48 metre daha yüksekte olan yeni konumuna en yakın noktadaki geçici stok alanına taşınmışlardır (Görsel 12, 13).



*Görsel 11: Kızlar (Eyyübi) Camii, Avlusunun Güneyinde ve Kuzeyinde Yer Alan Alçak Seviyeli Duvarlarının 3'er Bloğa Ayrılarak Taşıma çalışmaları (KVMGM ve DSİ arşivi).*



*Görsel 12: Kızlar (Eyyübi) Camii, Avlusunun Güneyinde ve Kuzeyinde Yer Alan Alçak Seviyeli Duvarlarının 3'er Bloğa Ayrılması Ayrılarak 650 Ton Kaldırma Kapasiteli Mobil Vinçle Yerlerinden Kaldırılma ve Taşıma Çalışmaları(KVMGM ve DSİ arşivi).*





Görsel 13: Hasankeyf Kızlar (Eyyubi) Camii Taşıma Yolu Güzergâhı (KVMGM ve DSİ arşivi).

Hasankeyf'te baraj göl suları altında kalmaktan, strüktürel bir bütün halinde taşınarak kurtarılanlar içinde en ağır taşınmaz kültür varlıkları, Kızlar (Eyyübi) Camiinin kare planlı avlusunun doğu ve batı taraflarında bulunan ana mekân kütleleri olmuştur. Doğü ve batı ana mekân kütlelerinin strüktürel bütüncül taşıma yöntemi, camiinin mevcut yerindeki zemin koşullarında sahip olduđu statik koşulları ve strüktür bütünlüğü koruyacak, aynı zamanda da yapı yükünün dengeli dağılımını sağlayacak bir betonarme platforma eklenmiş krikto sistemiyle kaldırılmasını takiben, kendinden tahrikli modüler lastik tekerlekli taşıyıcıların (SPMT) üzerine alınarak taşınması şeklinde planlanmıştır (Görsel 7, 8). Söz konusu betonarme kaldırma platformuyla birlikte kaldırma ağırlığı doğü ana mekân kütlelerinde 2300 tona ve batı ana mekân kütlelerinde 2100 tona ulaşmış olan caminin, strüktürel bütüncül taşıma çalışmalarının ilk aşaması kapsamında betonarme kaldırma platformu altında yer alan 30 cm kalınlığında betonarme temel zemini platformu oluşturulmuştur. Ardından gelen aşamada ana mekân kütlelerinin kaldırma platformlarının geleceği özgün duvar hattında eşit aralıklarla, doğü kütlelerinde 53 adet, batı kütlelerinde 44 adet olmak 50 cm çapında altlı üstlü ve birbiri ile kesişen delikler açılmıştır. Bu deliklerin içerisine, Ø 32 mm'lik inşaat çeliğinden hazırlanan donatı yerleştirilmiş ve hızlı priz alan yüksek dayanımlı rötresiz beton ile boşluk bırakmayacak şekilde doldurulmuştur. Daha sonra doğü ve batı ana mekân kütlelerinin kaldırılmasını ve taşınmasını temin edecek olan 100 cm kalınlığındaki betonarme kaldırma platformlarının imalatı gerçekleştirilmiştir (Görsel 14, 15).



**Görsel 14: Kızlar (Eyyubi) Camii Batı Bloğu Strüktürel Bütüncül Taşıma Projesi  
Betonarme Temel Zemini Platformu ve Betonarme Kaldırma Platformu  
İmalat Çalışmaları (KVMGM ve DSİ arşivi).**



**Görsel 15: Kızlar (Eyyubi) Camii Doğu Bloğu Strüktürel Bütüncül Taşıma Projesi  
Betonarme Temel Zemini Platformu ve Betonarme Kaldırma Platformu  
İmalat Çalışmaları (KVMGM ve DSİ arşivi).**

Betonarme kaldırma platformları; altında yer alan betonarme temel platformundan mesnet alan hidrolik krikolar sayesinde, yukarı yönde uygula-

nan kaldırma kuvvetini, duvarlara yerleştirilen betonarme kaldırma kirişleri vasıtasıyla mekân kütlelerinin strüktür sistemine (duvarlarına) ileten ana taşıyıcı sistem elemanıdır. Betonarme kaldırma platformlarının bir diğer görevi, ana mekân kütlelerinin ağırlıklarının kendinden tahrikli modüler lastik tekerlekli taşıyıcıların (SPMT) üzerinde yayılı yük olarak dağıtılmasını sağlamaktır (Sevgi, Çetin ve Yılmaz, 2017: 27). Bu işlemlerin ardından doğu ana mekân kütlelerinde 76 adet ve batı ana mekân kütlelerinde 62 adet olan ve betonarme kaldırma platformuna yerleştirilen her biri 22 cm çapında ve 3 metre uzunluğundaki çelik boru sütunu ve her bir sütuna monte edilmiş 50 ton kapasiteli hidrolik krikolar vasıtasıyla ana mekân kütlelerinin 1,45 m yüksekliğe kaldırılması gerçekleştirilmiştir (Görsel 16, 17).



*Görsel 16: Kızlar (Eyyubi) Camii Batı ve Doğu Bloğu Strüktürel Bütüncül Taşıma Projesi Kaldırma Kriko Sisteminin Kurulması (KVMGM ve DSİ arşivi).*

Kızlar (Eyyübi) Camii'nin ana mekân kütlelerinin kaldırılmasından sonra batı ana mekân kütlelerinin altına 24 akslı 3 sıra (toplam 72 aks) ve doğu ana mekân kütlelerinin altına 22 akslı 4 sıra (toplam 88 aks) kendinden tahrikli modüler lastik tekerlekli taşıyıcı (SPMT) sürülerek yerleştirilmiştir. Kendinden tahrikli modüler lastik tekerlekli taşıyıcı (SPMT) platformlarının üzerine yüklenen doğu ve batı ana mekân kütleleri, sırasıyla taşıma hareketi için özel olarak maksimum %4 eğimde, 15 m genişliğinde ve yaklaşık 5264 m uzunluğunda imalatı yapılan taşıma yolu kullanılarak 48 metre daha yüksekte olan yeni konumuna nakledilerek yerleştirilmiştir (Görsel

18, 19). Doğu ve batı ana mekân kütlelerinin kaldırma, taşıma ve yeni konumunda montaj aşamalarında, sistemin son derece küçük ivmelere maruz bırakılmasıyla, mevcut konumundaki statik koşullar neredeyse hiç değişmeden türbenin strüktürel bir bütün halinde taşınması mümkün olmuştur.



*Görsel 17: Kızlar (Eyyubi) Camii Batı ve Doğu Bloğu Strüktürel Bütüncül Taşıma Projesi Kaldırma Kriko Sistemiyle Kaldırılması ve SPTM taşıyıcı platform üzerine Alınması (KVMGM ve DSİ arşivi).*



*Görsel 18: Kızlar (Eyyubi) Camii Batı Bloğu Strüktürel Bütüncül Taşıma Projesi Kapsamında 24 Akslı 3 Sıradan (Toplam 72 Aks) Oluşan SPTM Taşıyıcı Platform Üzerinde Arkeopark Alanındaki Yeni Konumuna Taşınması (KVMGM ve DSİ arşivi).*



*Görsel 19: Kızlar (Eyyubi) Camii Doğu Bloğu Strüktürel Bütüncül Taşıma Projesi kapsamında 22 akslı 4 sıradan (toplam 88 aks) Oluşan SPTM Taşıyıcı Platform Üzerinde Arkeopark Alanındaki Yeni Konumuna Taşınması (KVMGM ve DSİ arşivi).*

Yapının yeni konumunda restorasyon ve sergileme çalışmalarının tamamlanarak ziyarete hazır hale getirilmesi amacıyla aşağıdaki işlemler gerçekleştirilmiştir:

- Camii üzerindeki muhdes ekler (çini, seramik, sıva, boya, betonarme eklentiler vb.) üzerinden uzaklaştırılmıştır.

- Caminin mevcut özgün duvarları üzerindeki hasarlı taşların ve derzlerin onarımı yapılmıştır.

- Taşıma öncesi yapılan kazı çalışmaları sonucu ortaya çıkan mezarların, yeni konumunda aynı mekânlara tekrar defni yapılmıştır.

- Kazı çalışmaları sonrası mevcut döşeme taşları ile ilgili bir bulguya rastlanmadığından, tüm döşemeler hücresel dolgu üzerine kırma-taş+filler karışımı ile doldurulmuştur.

- Betonarme döşeme ve kubbeler kaldırılmış yerlerine ahşaptan yeni kubbeler yapılmıştır. Kubbe kaplaması olarak korten çelik seçilmiştir.

- Tonozlu mekânların üzerindeki düz teraslar ise izolasyonu yapılarak horosan harcı ile örtülmüştür.

- Korten çelikten kapı ve pencereler yapılmıştır.

Söz konusu restorasyon ve sergileme çalışmaları ile baraj göl sahasından çıkarılan Kızlar (Eyyübi) Camii'nin koruma ve kurtarma (taşırma) uygulamaları başarılı bir şekilde tamamlanmıştır (Görsel 20, 21).



Görsel 20: Hasankeyf Kızlar (Eyyübi) Camiinin Arkeopark Alanındaki Yeni Konumunda Restorasyon ve Sergileme Çalışmaları Sonrası (KVMGM ve DSİ arşivi).



Görsel 21: Hasankeyf Kızlar (Eyyübi) Camiinin Arkeopark Alanındaki Yeni Konumunda Restorasyon ve Sergileme Çalışmaları Sonrası (KVMGM ve DSİ arşivi).

## Sonuç

Kültür varlıklarının yerinde korunması esastır. Kültür varlıklarının özgünlüğü konumu, mimarisi, yapıım tekniği, malzemesi ve işlevinin özgünlüğüne bağlıdır. Kültür varlığının kültürel değerlerini oluşturan etkenlerden

ve çevresinden ayrılması konum özgünlüğü etkilemektedir. Ancak kültür varlığının korunması için başka bir seçenek kalmadığında, başka bir alana taşınması en son tercih edilen, günümüzdeki teknik imkânlar sayesinde yüksek mühendislik çalışmaları ile birleştirilen bir koruma yöntemi olarak değerlendirilmektedir.

Bu çerçevede; Tarihi Hasankeyf yerleşiminde yer alan ve Kızlar (Eyyübi) Camii olarak isimlendirilen taşınmaz kültür varlığı, Ilisu baraj projesi göl suları altında kalmaktan kurtararak gelecek kuşaklara aktarılabilmesi ve sergilenmesine olanak sağlanabilmesi amacıyla, 26.11.2018- 21.12.2018 tarihleri arasında, bütüncül taşınma yöntemlerinin uygulandığı başarılı bir koruma ve kurtarma (taşınma) çalışmasıyla, yeni Hasankeyf yerleşimde oluşturulan arkeopark alanındaki yeni yerine nakledilmiştir. Söz konusu koruma ve kurtarma (taşınma) çalışması kültürel mirasın korunmasına ilişkin günümüz ilkeleri ve anlayışı ile yapılmış başarılı bir koruma çalışması olarak değerlendirilmesiyle, dünya literatüründe de bu nitelikte ve ölçekte bir taşınmaz kültür varlığının strüktürel bütünlüğünün korunarak taşınması, önemli bir çalışma olarak yerini almıştır. Kızlar (Eyyübi) Camii'nin taşınma işlemi, projenin interdisipliner uzman ekiplerle ve yönetim planı çerçevesinde, bütüncül koruma ilkelerine dayanılarak yürütülmesi ileriki süreçlerde yok olma tehdidi ile karşılaşan kültürel mirasın korunması/kurtarılması için yürütülecek çalışmalara örnek oluşturacaktır.

## **Teşekkür**

Yazarlar, Devlet Su İşleri Genel Müdürlüğüne, Kültür Varlıkları ve Müzeler Genel Müdürlüğüne, Diyarbakır Kültür Varlıklarını Koruma Bölge Kuruluna, Bilim Komisyonu üyelerine, Hasankeyf Kazı Başkanlığına, Batman Müze Müdürlüğüne, katkı vermiş bütün bilim insanlarına, ana /alt yüklenicilik yapmış bütün firmalara, katkısı olan bütün teknik personel ve işçilere teşekkürlerini sunarlar.

## Kaynakça

Ahunbay, Z. (1998). "Hasankeyf'in Korunması/ Anıtların Taşınmasıyla İlgili Sorunlar", Gap Bölgesi'nde Kültür Varlıklarının Korunması, Yaşatılması ve Tanıtılması Sempozyumu, 01 – 05 Haziran 1998, (s.325- 335), Şanlıurfa.

Ahunbay,Z. (2011). Tarihi Çevre Koruma ve Restorasyon(6.Baskı), İstanbul: Yapı Endüstri merkezi yayınları.

Bakıroğlu Yılmaz, A. (2019). Türkiye'de Baraj Tehdidi Altındaki Arkeolojik Sit Alanlarının Yerinde Korunma Yöntemleri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir.

Burat, O. (1973). "Pertek «Baysungur» Camiinin Taşınması", Vakıflar Dergisi, 10, 289-298.

Curtis, J.O.(1979). MovingHistoricBuildings. Washington, D.C.:U.S. Department of theInteriorHeritageConservationandRecreation Service Technical Preservation Services Division.

Çakırca, D.(2015).“ Keban Barajı İle Neler Kaybettik ?”, 4. Su Yapıları Sempozyumu Bildirileri, 19 – 21 Haziran 2015, (s. 550-561), Antalya.

Eskici, B.ve Şener, Y.S. (2016). Hasankeyf'te Kızlar (Eyyübi) Camii Olarak İsimlendirilen AnıtınTaşınması, Yerinde Kalacak Kalıntılarının Korunması ve Taşınan Yapının Yeni Yerinde Sergilenmesine Yönelik Rapor. Yayınlanmamış Rapor, Nuran Demirtaş Proje Mimarlık Ltd., Ankara.

Kılıcı, A. (1987).“ Hasankeyf Vakıf Eserleri”, V. Vakıf Haftası, Restorasyon ve Vakıfların Ekonomik ve Sosyal Etkileri Semineri, 7-13 Aralık 1987, (s. 159-187), Ankara.

Kozbe, G. (2017). Batman İli Kültür Envanteri (III..Cilt)., Batman: Batman Valiliği İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü.

Sevgi, S., Çetin, M. ve Yılmaz, M. (2017). "Hasankeyf Zeynel Bey Türbesi'nin Koruma ve Kurtarma (Taşıma) Projesi", Kâgir Yapılarda Koruma ve Onarım Semineri IX Bildirileri, 05-06 Aralık 2017, (s.10- 37), İstanbul.

Uluçam, A. (2017). "Hasankeyf'teki Kültürel Mirasın Bugünkü Durumu", ", XX. Uluslararası Ortaçağ ve Türk Dönemi Kazılar ve Sanat Tarihi Araştırmaları Sempozyumu Bildirileri, 02-05 Kasım 2016, (s.14- 36), Sakarya.

Yılmaz, M. (2019). 2019. Yok Olma Riski AltındakiTaşınmaz Kültür Varlıklarının Korunma Yöntemleri. Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Ankara.

Yılmaz, M., Eskici, B., Eliüşük, M., Akgönül, M.ve Şener, Y.S.(2019). "Hasankeyf



Mardinike Külliyesi Kalıntılarının Sağlamaştırılması ve Su Altında Korunmasına Yönelik Uygulama Çalışmaları”, MASROP E-Dergi, 13 (1), 30-51.

Yurttaş, H. 2002. “Hasankeyf’de Artuklu, Eyyübî, Akkoyunlu ve Osmanlı Dönemi Mimari Eserleri”. Türkler C.8, Yeni Türkiye Yayınları, Ankara, s. 100-101.

## İnternet Kaynakları

İnternet: Victory in Nubia, Victory for cultural co-operation, Web: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000062345> adresinden 15 Aralık 2021’de alınmıştır.

İnternet: Moving a 7,600 ton apartment building to create a boulevard in a Romanian town, 1987, Web: <https://rarehistoricalphotos.com/structure-relocation-romania-1987/> adresinden 15 Aralık 2021’de alınmıştır.

İnternet: Swiss company moves 6,200 tonne building 60 metres, Web: <https://www.bbc.com/news/av/world-europe-18168278> adresinden 15 Aralık 2021’de alınmıştır.

İnternet: Odd Fellows Hall packing up and moving, Web: <https://www.deseret.com/2008/3/22/20077905/odd-fellows-hall-packing-up-and-moving> adresinden 15 Aralık 2021’de alınmıştır.

İnternet: Yürüyen Köşk – Yalova, Web: <https://www.kulturportali.gov.tr/turkiye/yalova/gezilecekyer/yuruyen-kosk> adresinden 15 Aralık 2021’de alınmıştır.

## Görsel Kaynaklar

Görsel 1 : İnternet: DSİ, (2021). DSİ İllisu Projesi 16. Bölge Müdürlüğü Galerisi Arşivi. Web: <https://bolge16.dsi.gov.tr/Tasra/Galeri/ResimGaleriDetay/767?sayfa=2/03mayis2021> tarihinde alınmıştır.

Görsel 2 : KVMGM arşivi, (2012-2015), Hasankeyf Envanterleme Çalışmaları, Ankara.

Görsel 3 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2015), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Projesi Yapımı” (Nuran Demirtaş Proje Mimarlık Ltd.), Ankara.

Görsel 4 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 5 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 6 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2015), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Projesi Yapımı” (Nuran Demirtaş Proje Mimarlık Ltd.), Ankara.

Görsel 7 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 8 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 9 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 10 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 11 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 12 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 13 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 14 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 15 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 16 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 17 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 18 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 19 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 20 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.

Görsel 21 : KVMGM ve DSİ arşivi, (2018), “Hasankeyf’te Bulunan Anıt Eserleri Taşıma ve Koruma Yapımı” işi (2. Etap) (Er-Bu İnşaat), Ankara.



**SD** sanat ve tasarım DERGisi

ISSN: 1308-2264