



# Art Vision

*Formerly: Journal of Institute of Fine Arts  
Official journal of Atatürk University Fine Arts Institute*

**Volume 29 • Issue 50 • March 2023**



# Art Vision

## Editor

Koray ÇELENK 

Department of Musicology, Atatürk University, Faculty of Fine Arts,  
Erzurum, Turkey

## Associate Editors

Semih OKÇU 

Department of Musicology, Atatürk University, Faculty of Fine Arts,  
Erzurum, Turkey

Ozan GÜLÜM 

Department of Music Education, Atatürk University, Faculty of Kazım  
Karabekir Education, Erzurum, Turkey

## Section Editors

Ayça ALPER AKÇAY

Department of Picture, Atatürk University, Faculty of Fine Arts,  
Erzurum, Turkey

Bünyamin AYDEMİR

Department of Dramatic Writing, Atatürk University, Faculty of  
Fine Arts, Erzurum, Turkey

Caner ŞENGÜNALP

Department of Statue, Atatürk University, Faculty of Fine Arts,  
Erzurum, Turkey

Hüseyin ELİTOK

Department of Gilding, Atatürk University, Faculty of Fine Arts,  
Erzurum, Turkey

Safiye SARI

Department of Textile and Fashion Design, Atatürk University,  
Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey

Nevin AYDUSLU

Department of Ceramic, Atatürk University, Faculty of Fine Arts,  
Erzurum, Turkey

Hasan Tahsin SÜMBÜLLÜ

Department of Musicology, Atatürk University, Faculty of Fine Arts,  
Erzurum, Turkey

Muhammet Lütfü KINDİĞİLİ

Department of Basic Training, Atatürk University, Faculty of Fine  
Arts, Erzurum, Turkey

Murat Han ER

Department of Photograph, Atatürk University, Faculty of Fine Arts,  
Erzurum, Turkey

Serhat ERDEM

Department of Cinema and Television, Atatürk University, Faculty of  
Fine Arts, Erzurum, Turkey

Tülay KAYABEKİR

Department of Graphic, Atatürk University, Faculty of Fine Arts,  
Erzurum, Turkey

## Editorial Board

Attila DÖL

Department of Picture, Ömer Halisdemir University, Faculty of  
Fine Arts, Niğde, Turkey

Aydın ZOR

Department of Graphic, Akdeniz University, Faculty of Fine Arts,  
Antalya, Turkey

Ayşe Pınar ARAS

Department of Theatre, Atatürk University, Faculty of Fine Arts,  
Erzurum, Turkey

Barış DEMİRCİ

Department of Music Education, Ankara Music and Fine Arts  
University, Faculty of Music and Fine Arts Education, Ankara, Turkey

Bilal SEZER

Department of Traditional Turkish Arts, Uşak University, Faculty of  
Fine Arts, Uşak, Turkey



### Founder

İbrahim KARA

### General Manager

Ali ŞAHİN

### Finance Coordinator

Elif Yıldız ÇELİK

### Journal Managers

İrem SOYSAL  
Bahar ALBAYRAK  
Deniz KAYA  
Irmak BERBEROĞLU

### Publications Coordinators

Gökhan ÇİMEN  
Arzu ARI  
Alara ERGİN  
Hira Gizem FİDAN  
İrem ÖZMEN

### Web Coordinators

Doğan ORUÇ  
Sinem Fehime KOZ

### Contact

Publisher: Atatürk University  
Address: Atatürk University, Yakutiye,  
Erzurum, Turkey

Publishing Service: AVES  
Address: Büyükdere Cad., 105/9 34394 Şişli,  
İstanbul, Turkey  
Phone: +90 212 217 17 00  
E-mail: info@avesyayincilik.com  
Webpage: www.avesyayincilik.com

# Art Vision

## **Emrah LEHİMLER**

Department of Solo-Singing, Atatürk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey

## **Erhan ÖZDEN**

Department of Turkish Religious Music, İstanbul University, Faculty of Theology, İstanbul, Turkey

## **Ersan ÇİFTÇİ**

Department of Music Teaching, İnönü University, Faculty of Education, Malatya, Turkey

## **Ferruh HAŞILOĞLU**

Department of Graphic, Atatürk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey

## **Fevziye EYİGÖR PELİKOĞLU**

Department of Picture, Atatürk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey

## **Gökâlç PARASIZ**

Department of Music, Balıkesir University, Faculty of Fine Arts, Balıkesir, Turkey

## **Hasan Tahsin SÜMBÜLLÜ**

Department of Musicology, Atatürk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey

## **Ksenija AYKUT**

Department for Oriental Studies, University of Belgrade, Faculty of Philology, Belgrade, Serbia

## **Lütfü KAPLANOĞLU**

Department of Compound Arts, Yıldız Teknik University, Faculty of Art and Design, İstanbul, Turkey

## **Mirjana TEODOSIJEVIĆ**

Department for Oriental Studies, University of Belgrade, Faculty of Philology, Belgrade, Serbia

## **Nevin AYDUSLU**

Department of Ceramic, Atatürk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey

## **Oğuz DİLMAÇ**

Department of Picture Business Training, İzmir Katip Çelebi University, Faculty of Fine Arts, İzmir, Turkey

## **Önder YAĞMUR**

Department of Sculpture, Atatürk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey

## **Şeyda ERASLAN**

Department of Picture Business Training, Atatürk University, Faculty of Kazım Karabekir Education, Erzurum, Turkey

## **Tamer TEMEL**

Department of Theatre, Atatürk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey

## **Ülkü Sevim ŞEN**

Department of Music Education, Atatürk University, Faculty of Kazım Karabekir Education, Erzurum, Turkey

## **Yavuz ŞEN**

Department of Composition, Atatürk University, Faculty of Fine Arts, Erzurum, Turkey

# Art Vision

## AIMS AND SCOPE

Art Vision is a scientific, open access, online-only periodical published in accordance with independent, unbiased, and double-blinded peer-review principles. The journal is official publication of the Atatürk University Fine Arts Institute and published biannually in March and October. The publication languages of the journal are Turkish and English.

Art Vision aims to contribute to the literature by publishing manuscripts at the highest scientific level in fine arts and science. The journal publishes original articles and reviews that are prepared in accordance with ethical guidelines. The scope of the journal includes but not limited to Photography, Traditional Turkish Arts, Graphics, Sculpture, Music, Painting, Performing Arts, Art History, Ceramics, Cinema-TV, Textile and Fashion Design.

The target audience of the journal includes researchers and specialists who are interested or working in all fields of art.

Art Vision is currently indexed in DOAJ, ERIH PLUS, TUBITAK ULAKBIM TR Index and China National Knowledge Infrastructure (CNKI).

The editorial and publication processes of the journal are shaped in accordance with the guidelines of the Council of Science Editors (CSE), Committee on Publication Ethics (COPE), European Association of Science Editors (EASE), and National Information Standards Organization (NISO). The journal is in conformity with the Principles of Transparency and Best Practice in Scholarly Publishing ([doaj.org/bestpractice](https://doaj.org/bestpractice)).

All expenses of the journal are covered by the Atatürk University. Processing and publication are free of charge with the journal. No fees are requested from the authors at any point throughout the evaluation and publication process. All manuscripts must be submitted via the online submission system, which is available at <https://finearts-ataunipress.org/>. The journal guidelines, technical information, and the required forms are available on the journal's web page.

### Disclaimer

Statements or opinions expressed in the manuscripts published in the journal reflect the views of the author(s) and not the opinions of the editors, editorial board, and/or publisher; the editors, editorial board, and publisher disclaim any responsibility or liability for such materials.

### Open Access Statement

Art Vision is an open access publication, and the journal's publication model is based on Budapest Access Initiative (BOAI) declaration. All published content is available online, free of charge at <https://finearts-ataunipress.org/>. The journal's content is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial (CC BY-NC) 4.0 International License which permits third parties to share and adapt the content for non-commercial purposes by giving the appropriate credit to the original work.

You can find the current version of the Instructions to Authors at <https://finearts-ataunipress.org/>.

**Editor:** Koray ÇELENK

**Address:** Atatürk University, Faculty of Fine Arts, Department of Musicology, Erzurum, Turkey

**E-mail:** [gshed@atauni.edu.tr](mailto:gshed@atauni.edu.tr)

**Publisher:** Atatürk University

**Address:** Atatürk University, Yakutiye, Erzurum, Turkey

**Publishing Service:** AVES

**Address:** Büyükdere Cad., 105/9 34394 Şişli, İstanbul, Turkey

**Phone:** +90 212 217 17 00

**E-mail:** [info@avesyayincilik.com](mailto:info@avesyayincilik.com)

**Webpage:** [www.avesyayincilik.com](http://www.avesyayincilik.com)

# Art Vision

## CONTENTS

### RESEARCH ARTICLES

- 1** **Pattern Analysis of the Wooden Ornamental Areas of the Handan Bey Mosque in Gaziantep**  
*İlhan ÖZKEÇECİ, Neşe AĞKURT*
- 12** **The Art of the Short Film with the Classical Narrative Structure: The Example of Omnibus (1992)**  
*Nergiz GÜNDEL*
- 25** **Use of Textiles in Plastic Arts: The Case of Claes Oldenburg with Its Soft Sculpture**  
*Özden KAPLANCA, Neslihan YAŞAR*
- 34** **The Effect of Three-D Printer on the Design and Production Process of Table Ceramics**  
*Aysun ERZİNCAN, Nurcan YILDIZ, Elif GÜNAY, Demet PARLAK, Melek ARSLAN, Levent MERCİN*
- 42** **Reflections of Women Archetypes to Ottoman Miniatures in Line with Conversions of the Mythology**  
*Merve ALTIN AKKAYA*
- 53** **Examining the Packaging of the Prepared Food Products Consumed by the University Students in Terms of Graphic Design**  
*Betül TANRIUKULU, Mehmet Emin KAHRAMAN*
- 62** **An Interactive Presentation of Three-Dimensional Residents of Historical Artifacts Exhibited in Museums (Arastalı Bedesten-Tokat Müzesi)**  
*Özlem KUM, Bülent SALDERAY*
- 75** **Artistic Approaches in Isometric Video Games**  
*Bayram ARMUTCI*
- 84** **YouTube-Supported Music Lesson Platform and Access with QR Codes: Blended Learning Activities**  
*Ali Korkut ULUDAĞ, Ozan GÜLÜM*
- 92** **Digital Fashion Shows in a Changing World: The Effect of Covid-19 Disease**  
*İtir ARAT*

### REVIEWS

- 104** **Usage of Frit in Ceramic Bodies**  
*Ceren PEKŞEN, Serpil UYSAL*
- 115** **Ethos and Hermeneutics: An Ancient Example of Theories' Interaction**  
*Ayna İSABABAYEVA*
- 119** **A Research on the Presence of Turkish Art Music in Erzurum in the Context of Art Culture**  
*İsmail Hakkı GERÇEK*

# Gaziantep'te Bulunan Handan Bey Camii Ahşap Süslemeli Alanlarının Desen Çözümlemesi

## Pattern Analysis of the Wooden Ornamental Areas of the Handan Bey Mosque in Gaziantep

İlhan ÖZKEÇECİ<sup>1</sup>   
Neşe AĞKURT<sup>2</sup> 

<sup>1</sup>Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Sanat Yönetimi Bölümü, İstanbul, Türkiye  
<sup>2</sup>Gaziantep Üniversitesi, Naci Topçuoğlu Meslek Yüksekokulu, El Sanatları Bölümü, Gaziantep, Türkiye



### ÖZ

Türk sanatları içerisinde önemli bir yeri olan kalemşi bezemeleri sivil ve dini yapılar içerisinde önemli bir alanı oluşturmaktadır. Uygulandıkları zeminin malzemelerine göre adlandırılan kalem işleri kendi içerisinde taş ve mermer üstü, ahşap üstü, sıva üstü, deri ve bez üstü, malakâri gibi tekniklerle yapılmaktadır. Yapıldığı dönemin sanat anlayışını yansıtan kalemşileri çoğu zaman üslup birliği içerisinde uygulanmıştır. Tezyinî açıdan kimi zaman farklı bölgelerde yapılmış olmalarına rağmen benzerlik gösterebildiği gibi farklı bezeme özelliklerine de rastlamak mümkündür. Gaziantep'te bulunan Handan Bey Camii ahşap üstü kalemşi bezemeleri özellikle müezzin mahfili bezemeleri bakımından dikkat çekmektedir. 18.yy. batılılaşma dönemi bezeme üslubunu yansıtan kalemşilerinde geometrik ve nebati motiflerin dengeli bir biçimde dağılımı görülmektedir. 18. yüzyılda yapılmış olmasına rağmen, ahşap üstü boyama tekniği ile yapılan Handan Bey Camii kalemşilerine klasik dönem bezemelerindeki bir kısım motifler de uygulanmış ve böylece az da olsa geleneğe bağlılık devam etmiştir. Bu çalışmada Handan Bey Camii içerisindeki ahşap süslemeli alanların desen tasarımları incelenerek çizimleri yapılmıştır. Ayrıca Handan Bey Camii ile aynı dönemde yapılmış olan Şanlıurfa Rızvaniye Camii, ahşap kalemşileri bezeme ve teknik bakımından karşılaştırması yapılarak klasik sanatlarda sanat anlayışı ve üslup birliğine dikkat çekmesi açısından benzerlik ve farklılıkları ortaya konulmuştur. Bu çalışma aynı zamanda Handan Bey Camii içerisindeki ahşap bezemelerde yapılan desen analizleri ile camide oluşabilecek tahribata karşı restorasyon esnasında aslına uygun yapılması adına da önem teşkil edecektir.

**Anahtar Kelimeler:** Kalemşi, camii, bezeme, ahşap süsleme

### ABSTRACT

Painted decorations, which have an important place in Turkish decorative art, form an important area in civil and religious buildings. Painted decorations, named after the materials of the ground on which they are applied, are made with techniques such as stone and marble, wood, surface, leather and fabric, and malakari. Painted decorations reflect the artistic understanding of the era in which they were created and were mostly applied within the unity of time and style. From a decorative point of view, painted decorations created in different regions of the same period can sometimes show similarities but also have different ornamental characteristics. The painted decorations on the wood of the Handan Bey Mosque in Gaziantep attract attention, especially the ornaments on the muezzin mahfil. The painted decorations have a balanced distribution of geometric and plant motifs, reflecting the ornamental style of the Westernization period of the eighteenth century. The painted decorations of the Handan Bey Mosque were made using the technique of painting on wood; although they were made in the eighteenth century, some motifs from the ornaments of the classical period were also applied, and thus continuing the tradition, albeit to a lesser extent. In this study, the patterns of wooden decorative surfaces in the Handan Bey Mosque were investigated, and corresponding drawings were made. In addition, the Şanlıurfa Rızvaniye Mosque, which was built in the same period as the Handan Bey Mosque, was compared with hand-drawn wooden ornaments in terms of decoration and technique, and similarities and differences were found to draw attention to the art appreciation and stylistic uniformity of classical art. This study will also be important for the pattern analysis of wooden ornaments in Handan Bey Mosque and its originality during restoration in terms of possible damage in the mosque.

**Keywords:** Painted decorations, mosque, ornamentation, wooden ornament

Geliş Tarihi/Received: 01.06.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 19.09.2022

Yayın Tarihi/Publication Date: 24.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:

Neşe AĞKURT

E-mail: neseagkurt@hotmail.com

Cite this article as: Özkeçeci, İ., & Ağkurt, N. (2023). Pattern analysis of the wooden ornamental areas of the handan bey mosque in gaziantep. *Art Vision*, 29(50), 1-11.



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

## Giriş

Türk İslam mimarisinde önemli bir alanı oluşturan kalem işi bezemeleri sivil ve dini mimaride sıklıkla kullanılmıştır. Sivil ve dini yapıların iç duvarlarını, tavan ve kubbelerini bezemek amacıyla, farklı malzemeler üzerine renkli boyalar ve altın varak kullanılarak kalem işi olarak tanımlanan ince fırçalarla yapılan bezemelere kalemkâri- kalem işi adı verilmektedir (Arseven, 1983, s. 916; Pakalın, 1993, s. 145). Uyguladıkları zeminin malzemesine göre farklı tekniklerle oluşturulan kalem işleri dönemin estetik zevklerini ortaya koyan nakkaşlar tarafından ince bir ustalıkla tezyin edilmiştir. Çalışma yöntemi bakımından hem zor hem de ustalık isteyen ahşap üstü kalem işlerinde desenler ince işçilikle yapılmıştır (İrteş, 1985, s. 426). 16. yüzyılda klasik dönemde zirveye ulaşan kalem işi bezemeleri boşluk-doluluk ilkesi çerçevesinde sade ve dengeli bir biçimde bitkisel ve rumi desenlerle oluşturulmuş, 17. yüzyılda itibaren ise yerini hareketli kompozisyonlara bırakmıştır. Bu dönemden itibaren desenlerde renkler tonlanmaya başlar, bitkisel desenler yerini natüralist üslupta çiçeklere bırakır (Bağcı, 2009, ss. 737-759). 18. yüzyıl kalem işi bezemelerinde daha çok çiçek demetleri, buketler "s ve c" kıvrımlı dallar kullanılarak tasarımlar yapılmıştır. 19. yüzyılda ise barok, rokoko ve ampir üslupları ile oluşturulan desenler kalem işlerinde uygulanmış bu dönemdeki en büyük yenilik ise duvar resimleri niteliğindeki bezemelerin kalem işlerinde görülmesidir (Akar & Keskiner, 1978). XX. yüzyılda ise kalem işi bezemelerinde daha çok restorasyonlar yapılmış bu onarımlarda uygulama farklılıklarından dolayı bezemelerin hiçbir özelliği yoktur. Desenlerde ise vazolara içinde yer alan motifler, farklı boyama teknikleriyle renklendirilen "c ve s" kıvrımları, dikkat çekmektedir (Baysal, 2003, s. 57).

## Yöntem

Araştırmada nitel araştırma yönteminden yararlanılmış, camii içerisinde ahşap bezemeli alanların fotoğrafları çekilerek elde edilen bulgular değerlendirilmiştir. Çalışmanın amacı doğrultusunda literatür taraması ve kütüphane çalışması ile genel çerçeve oluşturulmuştur. Literatür tarama ve alan araştırması yöntemi uygulanarak desenlerin çözümlemesi bilgisayar programında ve elde çizilmiştir. Araştırmada Handan Bey camii de kullanılan ahşap üstü bezemeler detaylıca incelenmiş ve uygulaması yapılmıştır. Ayrıca aynı dönemde yapılan Şanlıurfa Rızvaniye Camii camii ile karşılaştırılması yapılarak benzerlik ve farklılıkları tespit edilmiştir.

### Handan Bey Camii Ahşap Üstü Bezemeleri

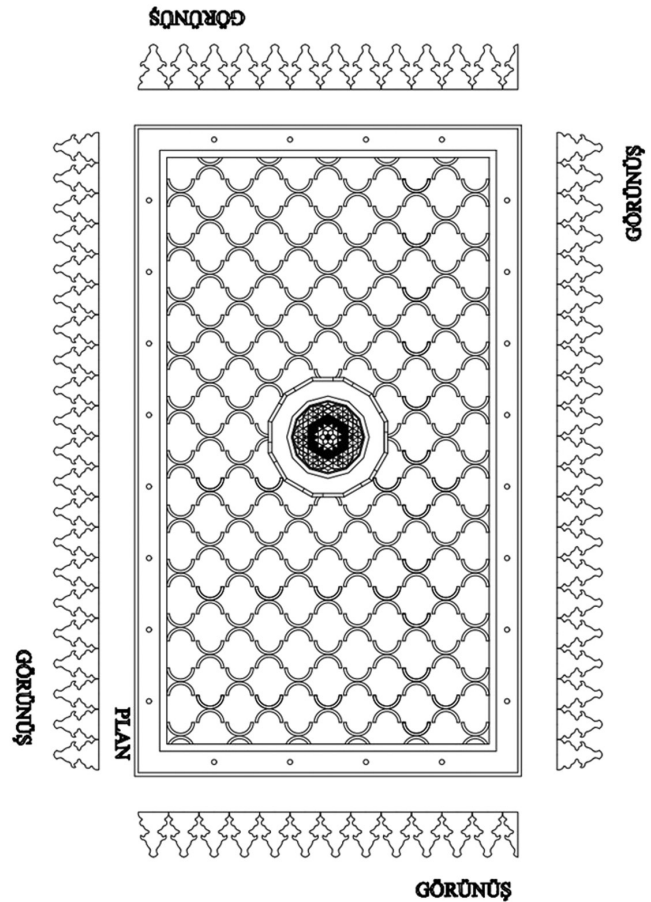
Gaziantep'te bulunan Handan Bey camii'nin yapım tarihi kesin olmamakla birlikte, 1575 tarihli Ayıntap Vakıf defterinde adının geçmemesi ve 1596 tarihli şer-i sicil defterinde ise adından bahsedilmesinden dolayı bu iki tarih arasında yapıldığı düşünülmektedir (Eroğlu, 2016, ss. 181-208). 1596 tarihli şer-i sicil defterinde adı geçen bu camii (Altın, 2015, s. 180), Zülkadiriye Beylerbeyi Mehmet Paşa'nın kethüdası Handan Bey tarafından yaptırılmış, 1797 tarihinde ise yenilenerek günümüzdeki halini almıştır (Çam, 2006, s. 271). Camii içerisinde kalem işi bezemelerinin yoğun olarak kullanıldığı kısım müezzin mahfilidir. Harim giriş kapısının üzerine yer alan mahfil dikdörtgen planlı olup etrafı şebekeli korkuluklarla çevrelenmiştir. Parmaklıkların alt kısımlarında sarkıtlarla oluşturulmuş bezemeli alanlar yer almaktadır (Görsel 1). Mahfilin dışını çevreleyen bu sarkıtlar üzerine yağlı boya ile yapılan bezeme, mahfilin alt kısmında yapılan bezeme ile bir uyum göstermemektedir (Plan 1).

Camii kalem işi bezemelerinin kim tarafından yaptırıldığı, yapan ustası ve tarihi hakkında herhangi bir bilgi bulunmamaktadır (Doğan, 2013, s. 164). Kalem işi bezemelerinde geometrik motifler ve bitkisel motifler ile kurgulanmış tasarımlar yer almaktadır. Mahfilin dış yüzeyinde parmaklıkların alt kısmında mahfilin dış yüzeyini dört bir taraftan çevreleyen sarkıtlar yer almaktadır. Sarkıtlar birbiri üstüne bindirilerek rumi formunda figürler oluşturulmuştur (Görsel 2).

Sarkıtların bezemelerinde bitkisel motiflerden penç, gonca ve yaprak kullanılmış, dal ve yapraklarda beyaz, gonca motiflerinde



Görsel 1.  
Handan Bey Camii Müezzin Mahfili (Ağkurt, 2022)

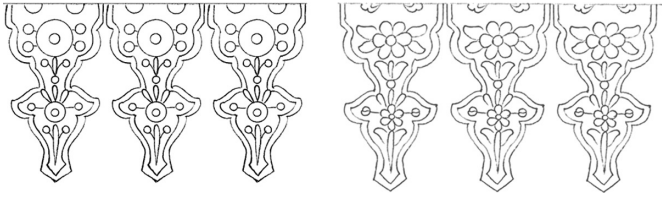


Plan 1.  
Handan Bey Camii Müezzin Mahfili Görünüş Açılımı (Ağkurt, 2022)



**Görsel 2.**

*Handan Bey Cami Müezzîn Mahfilî Detay (Ağkurt, 2022)*



**Çizim 1.**

*Mahfilî Etrafını Kuşatan Rumîlî Sarkıt Çizimi (Ağkurt, 2022)*

ise kırmızı renk uygulanmıştır. Sarkıtlar yukarıdan aşağı doğru daralan bir biçimde yapılmıştır. Bu form üzerine farklı boyutlardaki motiflerin bir dal üzerinde yerleştirilmesiyle tasarım oluşturulmuştur (Çizim 1). Penç motiflerinin göbek kısımları kırmızıya boyanmış yapraklarında ise tonlama yapılarak desene hareketlilik

kazandırılmıştır. Bezemelerin renklendirilmesinde yağlı boya kullanılması mahfilînin alt tavanında yapılan bezeme ile işçilik bakımından da uyumsuzdur.

Pano alanına geçişi sağlayan ince pervaz, panonun dört etrafını kuşatmaktadır, fakat yapılan restorasyonda mahfilînin pano kısmındaki pervaz üzerine yeni eklenen ahşap çıtalarla bu pervazın bir kısmı kapatılmıştır. Pervazda S biçimli dallar üzerinde ilerleyen tasarımda bitkisel motiflerden oluşan kompozisyon yer almaktadır (Görsel 3). Pervazın zemini kahverengi olup üzerine yapılan bitkisel motiflerde penç ve gonca turuncu, karanfil ve gül motifleri pembe renklerde boyanmış, daha koyu bir renkle gölgelendirme yapılmıştır. Dal ve yapraklarda ise yeşil kullanılmıştır.

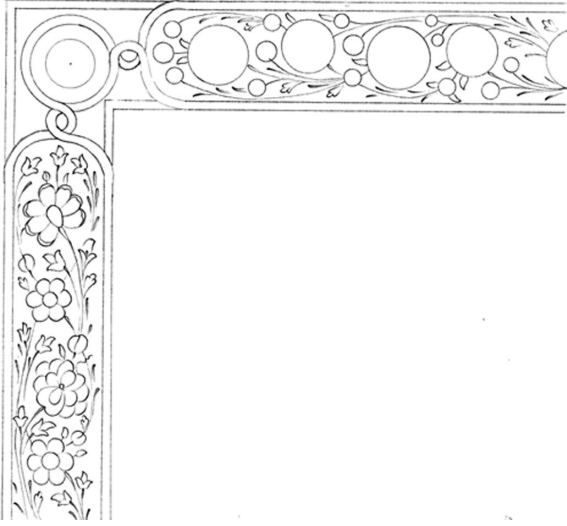
Pervazın köşelerinde, düğüm motifi kullanılmış içlerine penç motifi çizilmiştir. Düğüm motifinin dışında kalan zeminde ise sarı



**Görsel 3.**

*Müezzîn Mahfilî Pervaz Detayı (Ağkurt, 2022)*





**Çizim 2.**  
Mahfilin Pano Alanına Geçişli Kuşatan Pervazın Çizimi (Ağkurt, 2022)

zemin üzerine kırmızı ve pembe renklerle dal üzerinde gonca ve yaprak motifleri çizilmiştir. Pervazın etrafı cetvel ile çerçeve içine alınmıştır. Tasarımda hem S biçimli dalların kullanılması hem de motiflerde yapılan tonlamalar ile desene hareketlilik kazandırılmıştır (Çizim 2).

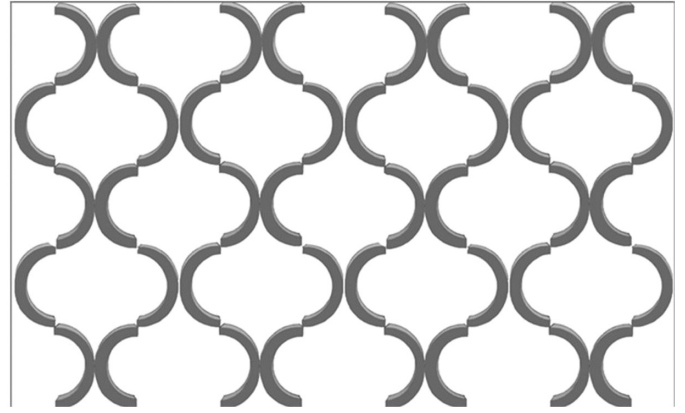
Mahfilin alt tavan yüzeyinde ahşap çıtalarla C biçimli kıvrımlardan meydana gelen, çıtakâri tekniği ile, bir düzlem oluşturulmuştur (Görsel 4). Kompozisyonun tamamında ulama şeklinde yapılan bu C biçimli kıvrımlar içerisinde bitkisel motiflere yer verilmiştir. Ahşap çıtalarla oluşturulan kıvrımların etrafı turuncu ile boyanıp siyah ile tahrir çekilmiştir (Çizim 3).

Mahfilin yüzeyinde C biçimli kıvrımlarla oluşturulan alan bölmelerinde penç, gonca ve yaprak motiflerinden oluşan tasarımlar yer almaktadır. Motiflerde, turuncu, beyaz ve pembe renkler kullanılmış üzerlerine ise tonlamalar yapılmıştır. Bu alan bölmelerinin her birinin içlerindeki bitkisel tasarımlarda kullanılan motiflerin renkleri değiştirilerek desene hareketlilik kazandırılmıştır (Çizim 4).

Müezzin mahfilinin göbek kısmında yer alan ve onikigen den oluşan pervaz zemin üzerine oturtulmuş, etrafı sarkıtlarla çevrelenmiş mukarnaslı tavan göbeği bezemesi yer almaktadır (Görsel 5). Rumi motiflerinin üst üste bindirilerek tasarlanan sarkıtlar üzerindeki kompozisyonda zemin sarı ile boyanmış, bitkisel motiflerden



**Görsel 4.**  
Müezzin Mahfilin Alt Tavan Çıtakâri Bezemesi, (Ağkurt, 2022)



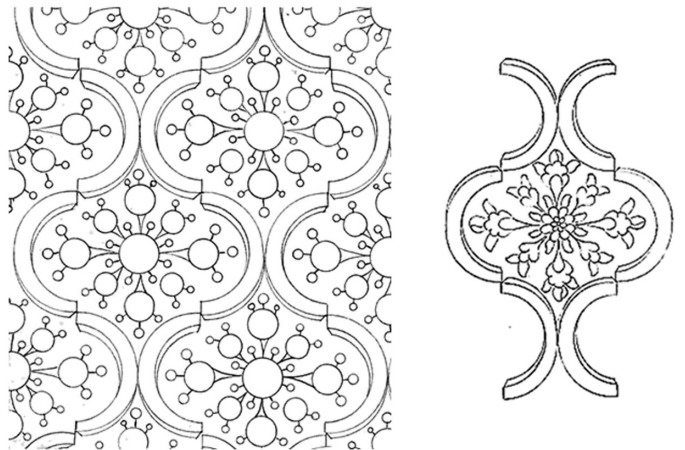
**Çizim 3.**  
Mahfilin Alt Tavan Çıtakâri Çizimi (Ağkurt, 2022)

penç ve yaprak motifi bir dal üzerinde yeşil, pembe ve sarı renk kullanılarak etrafları siyah ile çerçeve içine alınarak tasarım tamamlanmıştır (Çizim 5).

Pervaz kısmında zemin kızıl kahve renginde olup üzerine S biçimli dallar üzerinde ilerleyen penç, gonca ve yapraklardan oluşan bezeme yapılmıştır (Görsel 6). Renklerde mavi, turuncu yeşil ve pembe renkler kademeli olarak boyanıp desene hareketlilik kazandırılmıştır. Mahfilin alt tavanını kuşatan pervazdaki bezeme ile benzer kurgusuyla tasarımda birlik ve denge unsuruna dikkat çekilmiştir (Çizim 6).

Mahfilin mukarnas kısımlarının çiziminde, öncelikle Mukarnasın farklı açılardan fotoğrafları çekilmiştir. Elde edilen görseller AutoCAD programına aktarılmış, bu görseller kullanılarak, mukarnasların izdüşüm planları oluşturulmuştur. Ayrıca çizilen plan analiz edildiğinde, mukarnasın çeşitli tipte yıldızlardan oluştuğu görülmektedir (Görsel 7). Burada çizimi yapılan mukarnasın altı kollu yıldızdan geliştiği gözlemlenmiştir (Çizim 7).

Petekler dizisi ya da hücreler halinde istiflenmiş görüntü olarak da tanımlanan mukarnas (Mülayim, 2020, s. 126) İslam mimarisinde önemli dekoratif unsurlarından bir olmuştur. Çoğu zaman bulunduğu yerde hem taşıyıcı hem de bezeme unsuru olarak yer alan mukarnas, Handan Bey camii de mahfilin göbek kısmında yukarıdan aşağı doğru daralan bir form şeklinde yapılmıştır. Biçimsel olarak kompleks bir görünüme sahip olan bu mukarnas aslında



**Çizim 4.**  
Mahfilin Pano Deseni (Ağkurt, 2022)

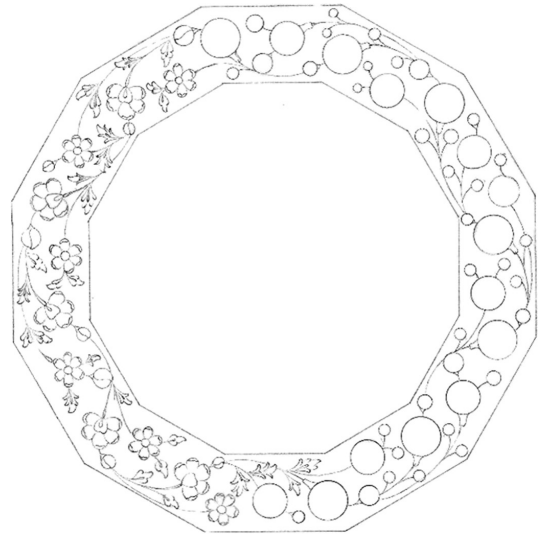


**Görsel 5.**  
Müezzin Mahfilinin Göbek Kısmındaki Mukarnas Sarkıtı (Ağkurt, 2022)

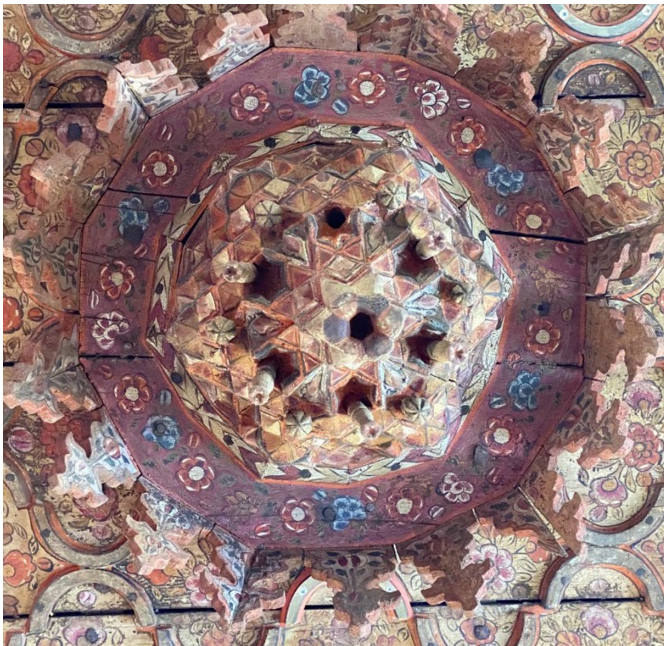
ana eleman ve ara eleman gibi geometrik şekillerin belirli kurallar doğrultusunda üst üste bindirilerek meydana gelmesiyle oluşturulmuştur (Görsel 8). Üzerinde penç, gonca ve yapraklardan oluşan



**Çizim 5.**  
Mukarnas Sarkıtının Deseni (Ağkurt, 2022)



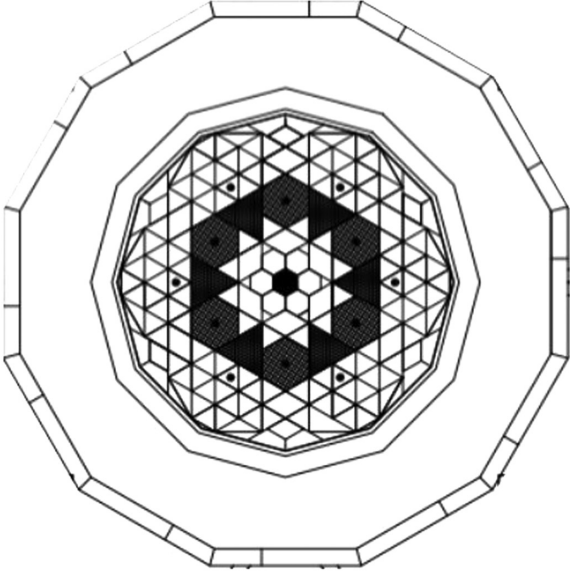
**Çizim 6.**  
Mukarnas Sarkıtının Pervaz Deseni (Ağkurt, 2022)



**Görsel 6.**  
Mukarnas Sarkıtının Pervaz Detayı (Ağkurt, 2022)



**Görsel 7.**  
Mukarnas Sarkıtının Detayı (Ağkurt, 2022)



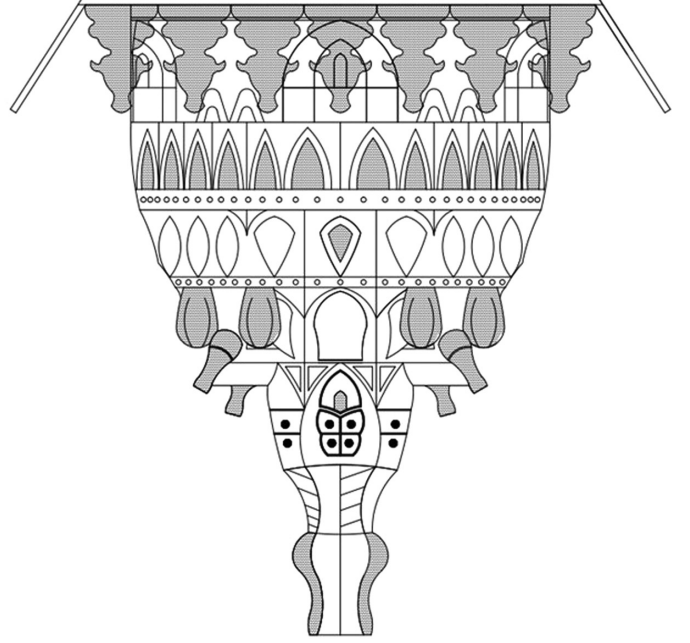
**Çizim 7.**  
Mukarnas Sarkıtın İzdüşüm Deseni (Ağkurt, 2022)

bezemede tonlamalar yapılarak derinlik etkisi verilmeye çalışılmıştır, mukarnasın uç kısmına ise ters lale benzeri bir figür yerleştirilmiştir (Çizim 8).

Camiinin kapı kanatları Antep'teki ahşap işçiliğinin güzel örneklerinden birini teşkil etmektedir. Kapı kanatlarında yapılan bezemede zemin üç paftaya ayrılmış, ikisi üst paftada ikisi orta paftada üçü ise alt paftada olmak üzere toplam yedi adet gülbezek motifi şeklinde kabara yerleştirilmiştir. Kündekari tekniği ile yapılan ahşap kapı orijinal olmayıp caminin restorasyonunda yenilenmiştir (Görsel 9).



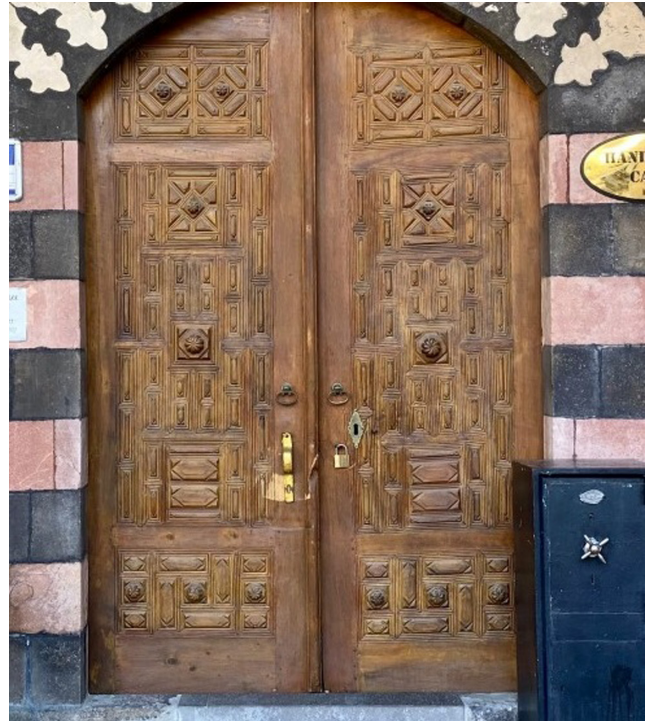
**Görsel 8.**  
Mukarnas Sarkıtın Detayı (Ağkurt, 2022)



**Çizim 8.**  
Mukarnas Sarkıtın Çizimi (Ağkurt, 2022)

### Karşılaştırma

Rızvaniye Camii, 1736 (Hicri.1149) yılında Rakka Valisi Rıdvan Ahmet Paşa tarafından yaptırılmıştır (Kürkçüoğlu, 2013, s. 62). Ahşap müezzin mahfili Handan Bey Camiindeki gibi harime giriş kapısının üzerine yerleştirilmiştir. Ahşap mahfil, dikdörtgen planlı olup etrafı şebekeli korkuluklarla çevrelenmiştir. Mahfil, camiin inşa tarihinden kalma olup orijinalliğini korumaktadır (Memiş,



**Görsel 9.**  
Handan Bey Caminin Taç Kapısı (Ağkurt, 2022)

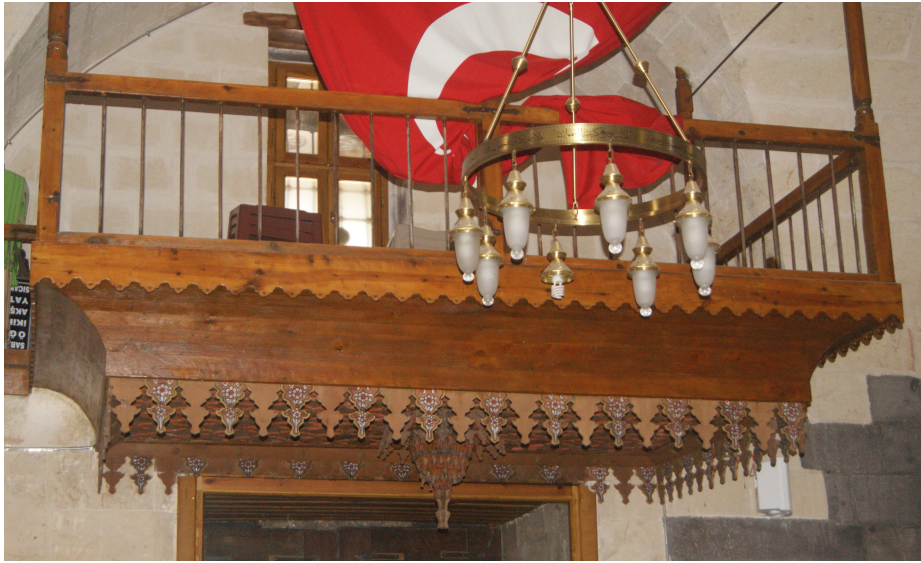


**Görsel 10.**  
Rızvaniye Cami Müezzin Mahfili (Ağkurt, 2022)

1997, s. 339). Handan Bey Camiinde gördüğümüz mahfilin dış etrafını çevreleyen rumilerden oluşan sarkıtlar Rızvaniye Camii mahfilinde bulunmamaktadır (Görsel 10-11).

Mahfilin alt tavanında Handan Bey camideki gibi ahşap çıtakâri ile oluşturulmuş geometrik bezeme yer almaktadır. Ağaç çıtalarla oluşturulan kompozisyonda üç kollu çarkifelek motiflerinden oluşan bezeme yapılmıştır. Geometrik tasarımlarla oluşturulan bu yüzeydeki üçgen paftalarda siyah, bordo ve sarı renkler ile zemin ayrımı yapılmıştır. Yapılan bu zeminlerde bitkisel motiflerden penç ve yapraklarla kompozisyon tamamlanmıştır. Buradaki bezeme bir dal üzerinde S biçiminde yapılmıştır (Görsel 12-13).

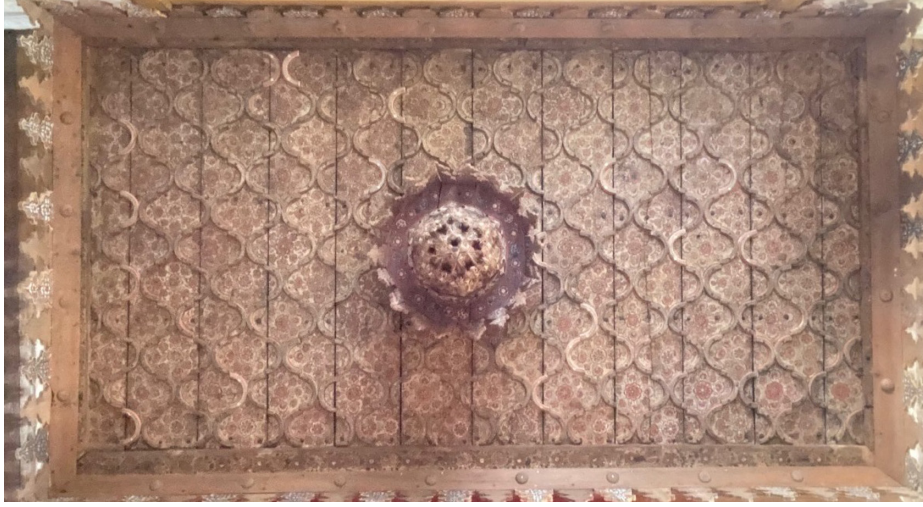
Ahşap mahfilin alt tavan yüzeyini çevreleyen pervaz yapılmış, bu pervazlar ahşap çıtalarla kare oluşturacak şekilde paftalara ayrılmıştır. Paftaların iç kısmına bordo bir renkle kare oluşturulacak şekilde çerçeveye alınmış ve içlerine penç ve yapraklarla bezeme yapılmıştır. Rızvaniye Camii müezzin mahfilinde paftaların içerisinde yapılan bezeme Handan Bey Camii mahfil alt tavanındaki



**Görsel 11.**  
Handan Bey Caminin Müezzin Mahfili (Ağkurt, 2022)



**Görsel 12.**  
Rızvaniye Cami Müezzin Mahfili Bezemesi (Ağkurt, 2022)



**Görsel 13.**  
Handan Bey Caminin Müezzin Mahfili Bezemesi (Ağkurt, 2022)

bitkisel motiflerden daha az motif çeşitliliği, motiflerin anatomileri ve renklerdeki tonlamaların az oluşu ile işçilik bakımından farklılık göstermektedir (Çizim 9-10).

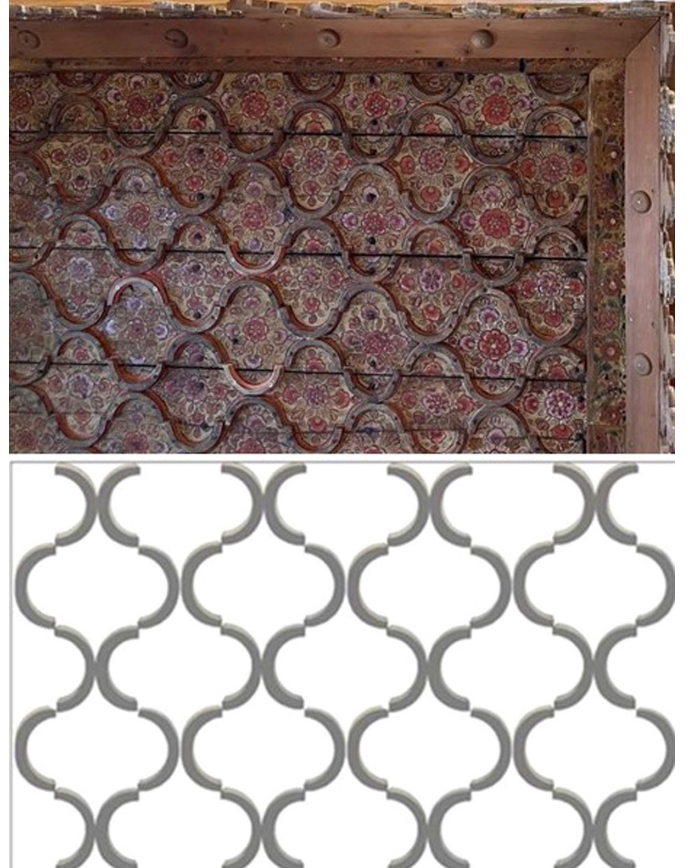
Mahfilin göbek kısmında altıgen etrafında rumi motiflerinin üst üste yerleştirilmesiyle oluşturulmuş ahşap sarkıtlar yer almaktadır. Bu ahşap sarkıtın iç kısmında Handan Bey camideki gibi bir mukarnas sarkıtın yer alıp almadığı ile ilgili herhangi bir bilgiye ulaşılamamıştır. Handan Bey Camii müezzin mahfilindeki panolu alanın göbek kısmında yer alan rumiler ile oluşturulan sarkıtın üzerinde bitkisel motifler ile yapılan bezeme yer alırken Rızvaniye

Camii müezzin mahfilinin orta kısmındaki rumili sarkıt üzerinde herhangi bir tasarım mevcut değildir (Görsel 14-15).

Rızvaniye Camiinin bir diğer önemli ahşap bezemesi ise caminin giriş kapısıdır. Ahşap kapı üzerinde kompozisyonda panolar iki üst, orta ve alt kısımda küçük panolar; diğer ikisi ise bu panoların aralarında daha büyük formda olmak üzere paftalar ayrılmış, etraflarında ve alan bölmelerinde ise bitkisel motiflerle



**Çizim 9.**  
Rızvaniye Cami Müezzin Mahfili Deseni (Ağkurt, 2022)



**Çizim 10.**  
Handan Bey Müezzin Mahfili Deseni (Ağkurt, 2022)



**Görsel 14.**  
Rızvaniye Camii Müezzın Mahfili Göbek Kısım (Ağkurt, 2022)

pervazlar çevrelemiştir. Handan bey Camii ahşap kapısı ile karşılaştırıldığında, Rızvaniye Camii kapı kanatları orijinal olup (Alper, 1985, s. 230) üzerindeki bezemelerde hem motif çeşitliliği hem de kompozisyon tasarımı bakımından Handan Bey Camii kapı kanatlarına göre daha işçilikli olduğu dikkat çekmektedir (Görsel 16-17).

Panoların içinde vazo içerisinde bitkisel motifler ve natüralist motiflerden oluşturulmuş bezeme ile rumi motiflerinden oluşturulmuş kompozisyonlar yer almaktadır (Görsel 18). Panoların içerisinde yapılan tasarımda ahşap çivi kullanılmadan geçme ve kakma tekniğiyle bezeme yapılmıştır. Ahşap kapı kanatları üzerine yapılan bezeme motif çeşitliliği ve işçilik ile caminin en dikkat çeken yeridir (Çizim 11).



**Görsel 15.**  
Handan Bey Camii Müezzın Mahfili Göbek Kısım (Ağkurt, 2022)



**Görsel 16.**  
Rızvaniye Camii Taç Kapısı (Ağkurt, 2022)



**Görsel 17.**  
Handan Bey Camii Taç Kapısı (Ağkurt, 2022)



**Görsel 18.**  
Rızvaniye Camii Taç Kapısı Pano Bezemeleri (Ağkurt, 2022)

### Sonuç ve Öneriler

Türk sanatları içerisinde yer alan kalemîşi bezemeleri mimari yapılar içerisinde yapıldığı dönemin sanatsal zevklerinin yansıtan sanat öğeleri olarak karşımıza çıkmaktadır. Türk sanatkârları ve zanaatkârları sanatçıları tarafından icra edilen bu sanat aynı yüzyıl içerisinde farklı bölgelerde yapılmış olmasına rağmen çoğu zaman aynı sanat anlayışı ile üslup birliği içerisinde icra edilmiştir.

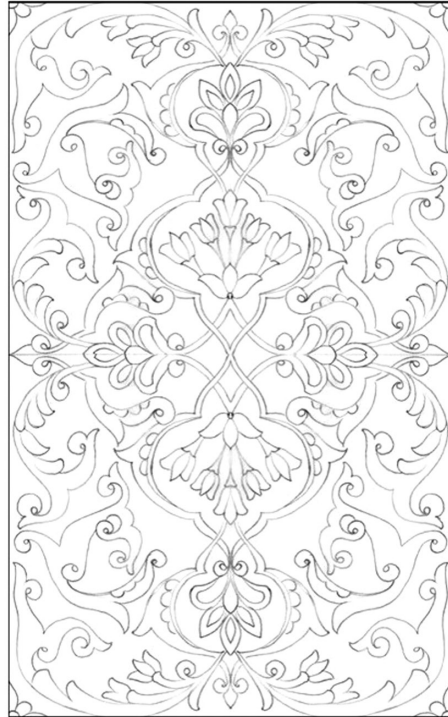
Çağlar boyunca birçok medeniyetin uğrak yeri olan Gaziantep, mimari eserlerdeki kalemîşi bezemeleri ile yapıldığı dönemin sanat anlayışını ortaya koymaktadır. 18. yüzyıl sanat ortamında diğer sanat dallarında olduğu gibi kalemîşlerinde de batı sanatının tesiriyle oluşturulmuş eserleri görmek mümkündür. Klasik dönemde sade ve dengeli bir biçimde oluşturulan desenler, bu

dönemde yerini gösterişli, ışık- gölge zıtlıkları ile renklerde tonlamalar yapılarak oluşturulmuş desenlere bırakmıştır.

Gaziantep Handan Bey Camii'nde kalemîşi bezemelerinin yoğun olarak kullanıldığı alan müezzin mahfilidir. Dikdörtgen planlı, korkuluklarla kuşatılmış müezzin mahfilinde, ahşap üzeri kalem işi bezemelerinde kullanılan teknik ve kurgulanan kompozisyonlar üslup birliği içinde uygulanmıştır. Mahfilî süsleyen kalem işleri, geometrik motifle oluşturulmuş alan içerisine ve rumi tepelik formunda oluşturulan sarkıtlarda dallar üzerine yerleştirilmiş bitkisel motiflerden penç, gonca ve yaprakla, pervazlarda ise "s ve c" kıvrımlı dallar üzerinde gonca, karanfil ve yapraklardan tasarım yapılmıştır. Kullanılan renklerin canlılığı ve çeşitliliği bezemeye zenginlik katmıştır. Renklerde yapılan tonlamalar ile ışık-gölge etkisi verilmişe çalışılmıştır.

Aynı dönem içerisinde yapılan Rızvaniye Camii müezzin mahfililiye kompozisyon kurgusu ve bezeme bakımından benzerlikler tespit edilmiştir. Her iki camiiin müezzin mahfillerinde ahşap çitalarla kurgulanmış geometrik tasarımlar, kullanılan motifler ve mahfillerin göbek kısmında yer alan rumili sarkıtlar bakımından benzerlik göstermektedir. Kullanılan motiflerin çeşitliliği ve renlerdeki tonlamalar Handan Bey camii mahfilinde daha yoğundur. Her iki camiiin ahşap kapı kanatları künde-kârî tekniği ile yapılmış fakat Rızvaniye Camii ahşap kapı bezemesinde kompozisyon kurgusu, motif çeşitliliği ve bezeme bakımından daha işçiliklidir.

Handan Bey ve Rızvaniye Camileri ahşap üstü kalemîşi bezemelerinde 18. yüzyıl Osmanlı bezeme üslubunun baskın olduğu gözlemlenmiştir. Ancak her iki camide de klasik tarzdaki motif ve kompozisyonlar 18. Yüzyıl anlayışı ile renklendirilmiş ve batı tesiri motiflerle birlikte kullanılmıştır. Farklı şehirlerde yapılmış olmalarına rağmen oluşturulan bezemeler kalemîşlerinde üslup birliğini olduğunu göstermektedir.



**Çizim 11.**  
Rızvaniye Camii Taç Kapı Desenleri (Ağkurt, 2022)

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Yazar Katkıları:** Fikir – N.A.; Tasarım – N.A.; Denetleme – N.A., İ.Ö.; Malzemeler – N.A.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi – N.A.; Analiz ve/veya Yorum – N.A.; Literatür Taraması – N.A.; Yazıyı Yazan – N.A.; Eleştirel İnceleme – N.A.

**Çıkar Çatışması:** Yazarlar çıkar çatışması bildirmemişlerdir.

**Finansal Destek:** Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadıklarını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Author Contributions:** Concept – N.A.; Design – N.A.; Supervision – İ.Ö.; Materials – N.A.; Data Collection and/or Processing – N.A.; Analysis and/or Interpretation – N.A.; Literature Search – N.A.; Writing Manuscript – N.A.; Critical Review – N.A.

**Declaration of Interests:** The authors declare that they have no competing interest.

**Funding:** The authors declared that this study has received no financial support.

### Kaynaklar

- Ağkurt, N. (2022). *Handan Bey Cami müezzin mahfli* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Handan Bey Cami müezzin mahfli detay* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Handan Bey Cami müezzin mahfli görünüş açılımı* [Çizim]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Handan Bey Camii müezzin mahfli göbek kısmı* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Handan Bey Camii taç kapısı* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Handan Bey Caminin müezzin mahfli* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Handan Bey Caminin müezzin mahfli bezemesi* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Handan Bey Caminin taç kapısı* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Handan Bey müezzin mahfli deseni* [Çizim]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Mahfilin alt tavan çitakâri çizimi* [Çizim]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Mahfilin etrafını kuşatan rumili sarkıt çizimi* [Çizim]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Mahfilin pano alanına geçişi kuşatan pervazın çizimi* [Çizim]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Mahfilin pano deseni* [Çizim]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Mukarnas sarkıtın çizimi* [Çizim]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Mukarnas sarkıtın deseni* [Çizim]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Mukarnas sarkıtın detayı* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Mukarnas sarkıtın detayı* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.

- Ağkurt, N. (2022). *Mukarnas sarkıtın izdüşüm deseni* [Çizim]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Mukarnas sarkıtın pervaz deseni* [Çizim]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Mukarnas sarkıtın pervaz detayı* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Müezzin mahfli alt tavan çitakâri bezemesi* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Müezzin mahfli göbek kısmındaki mukarnas sarkıtı* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Müezzin mahfli pervaz detayı* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Rızvaniye Cami müezzin mahfli* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Rızvaniye Cami müezzin mahfli bezemesi* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Rızvaniye Cami müezzin mahfli deseni* [Çizim]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Rızvaniye Camii müezzin mahfli göbek kısmı* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Rızvaniye Camii taç kapı desenleri* [Çizim]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Rızvaniye Camii taç kapısı* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Ağkurt, N. (2022). *Rızvaniye Camii taç kapısı pano bezemeleri* [Fotoğraf]. Neşe Ağkurt Kişisel Arşivi.
- Akar, A., & Keskiner, C. (1978). *Türk süsleme sanatlarında desen ve motif ornament and design in Turkish decorative arts*. Tercüman Sanat ve Kültür Yayınları.
- Alper, M. (1985). İslam mimari mirasında Peygamberler şehri Urfa. İçinde İslam Mimari Mirasını Koruma Konferansı Bildirileri, (s. 230).
- Altın, A. (2015). *Gaziantep Türk-İslam mimarisi (Eyyubiler'den Cumhuriyet'e)* (Tez No. 429654) [Doktora Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü] Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Arseven, C. E. (1983). *Kalemkâr. Sanat Ansiklopedisi* (cilt II). Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Bağcı, S. (2009). *Osmanlı mimarisinde boyalı nakışlar. Osmanlı Uygarlığı II* (s. 737-759). T.C Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Baysal, A. F. (2013). *Edirne Osmanlı erken dönem camileri kalem işi örnekleri ve analizleri* (Tez No. 350814) [Doktora Tezi, Necmettin Erbakan Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]. Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Çam, N. (2006). *Türk kültürü Varlıkları Envanteri Gaziantep*. Türk Tarih Kurumu.
- Doğan, T. (2013). *Gaziantep Türk İslam dönemi mimari süslemeleri* (Tez No. 340030) [Doktora Tezi, Yüzüncü Yıl Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü]. Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Eroğlu, S. (2016). Gaziantep camilerinin ahşap üzerine kalem işi süslemeli müezzin mahfilleri. *Sdü Fen Edebiyat Fakültesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 37, 181-208.
- İrteş, S. (1985). Kalem işlerimizin bugününü ve yarını, Türkiye'de sanatın bugününü ve yarını. Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi I. Ulusal Sanat Sempozyumu. Tebliğler.
- Kürkçüoğlu, A. C. (2013). *Şanlıurfa İli camileri*. Şanlıurfa belediyesi kültür ve sosyal işler müdürlüğü.
- Memiş, M. (1992). Rızvaniye camii ve Külliyesi. *İlahiyat Fakültesi dergisi III*. Harran Üniversitesi İlahiyat Fakültesi Vakfı Yayınları.
- Mülayim, S. (2020). *Mukarnas. TDV İslam ansiklopedisi* (cilt 31). Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları.
- Pakalın, M. Z. (1993). *Osmanlı tarih deyimleri ve terimleri sözlüğü* (Cilt II). Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.



# Klasik Anlatı Yapısıyla Kısa Film Sanatı: Omnibus (1992) Filmi Örneği

## The Art of the Short Film with the Classical Narrative Structure: The Example of Omnibus (1992)

Nergiz GÜNDEL 

Aydın Adnan Menderes Üniversitesi,  
İletişim Fakültesi, Radyo Televizyon  
ve Sinema Bölümü, Aydın, Türkiye



Geliş Tarihi/Received: 09.08.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 19.09.2022

Yayın Tarihi/Publication Date: 24.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:  
Nergiz GÜNDEL  
E-mail: ngundel@adu.edu.tr

Cite this article as: Gündel, N. (2023).  
The art of the short film with the  
classical narrative structure: The  
example of omnibus (1992). *Art Vision*,  
29(50), 12-24.



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

### ÖZ

Film, günümüzün en baskın sanat biçimlerinden birisidir. Sinemanın başlangıcından beri var olan kısa filmler ise zaman içerisinde yerini uzun metraj filmlere bıraksa da, bugün yeniden önem kazanmış görünmektedirler. Dijital çağda kısa film, adeta bireyin kendisini ifade etme aracı haline almıştır ve bugün pek çok kişi kısa film yapımına yönelmektedir. Kısa filmler, değişken süreleri ve anlatım biçimleriyle farklı hikâye kurulumlarına sahip olabilirler. Bununla birlikte Aristoteles'den beri bilinen klasik anlatı yapısı, uzun metrajlı filmlerde olduğu gibi, kısa metrajlı filmler için de zengin olanaklar sunan bir anlatı biçimi olmayı sürdürmektedir. Bu kapsamda yapılan çalışmanın amacı, kısa film sanatı ile klasik anlatı yapısı arasındaki ilişkiyi sorgulamak ve kısa filmlerde, klasik anlatı yapısının etkinliğini ortaya koymaktır. Çalışmada, gündelik yaşamda sıradan insanın karşısına çıkan basit engellerin, klasik anlatı yapısıyla nasıl etkin bir film anlatısı haline dönüşebileceği sorgulanmaktadır. Ayrıca kısa filmlerin, basit hikâye kurulumu ve kısıtlı süreleriyle, seyircisini nasıl önemli sorgulamalar yapmaya yönelttiklerini göstermektedir. Çalışmanın örnekleme kurmaca kısa film kategorisinde önemli ödüllere sahip olan *Omnibus* (Sam Karmann, 1992) adlı filmidir. *Omnibus*, basit ancak etkin anlatı yapısıyla toplumsal yaşamı düzenleyen kurallar ile birey arasındaki çatışmayı düşünmeye yöneltmektedir. Bununla birlikte *Omnibus*, şaşırtıcı sonuyla da klasik anlatı yapısını zenginleştirmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Klasik anlatı yapısı, kısa film, senaryo yazımı, *Omnibus*

### ABSTRACT

Film is one of the most dominant art forms today. Although short films, which have existed since the beginning of cinema, have been replaced by feature films over time, they seem to gain importance again today. In the digital age, short films have nearly turned into a means of self-expression, and hence, many people today tend to shoot short films. Short films can have different story setups, with varying durations and narrative styles. However, the classical narrative structure known since the times of Aristotle persists as a narrative form that offers various opportunities for short films as well as for feature films. The aim of the study in this context is to question the relationship between the art of short films and the classical narrative structure and to reveal the effectiveness of the classical narrative structure in short films. In this study, it is questioned how the simple obstacles faced by ordinary people in daily life can be transformed into an effective film narrative with its classical narrative structure. The study also demonstrates how short films, with their simple story setup and limited time, can lead their audience to make important inquiries. The sample of the study is the film *Omnibus* (Sam Karmann, 1992), which won important awards in the short film category. *Omnibus*, with its simple but effective narrative structure, leads us to think about the conflict between the rules regulating social life and the individual. At the same time, *Omnibus* enriched the classical narrative structure with its surprising ending.

**Keywords:** Classical narrative structure, short film, screenwriting, *Omnibus*

### Giriş

Her gün aynı saatte işinize gitmek için bindiğiniz trene, bir yılbaşı gününün ertesinde yine aynı saatte binseniz ama tren tarifelerinde o gün değişiklik yapıldığını, trenin artık inmeniz gereken durakta

durmayacağını ve ancak bir sonraki durakta inebileceğini öğrenseniz ne yapardınız? Üstelik işinize geç kalmanız halinde sizi işten kovacak bir patronunuz varsa ve aile hayatınız da işsiz kalmanızla sarsılacaksa ne düşünürdünüz? Peki, böyle bir durumun olduğu trenin resmi görevlileri olan kondüktörü ya da makinisti siz olsanız bu kez ne yapardınız, o yolcuya nasıl davranırdınız? Yardımcı olur muydunuz veya olabilir miydiniz? Adamın inmesi gereken istasyondan geçip giderken nasıl davranırdınız? Bir trenin belirlenen duraklar haricinde durması için ne kadar büyüklükte bir sorunla karşılaşması gerekir? Ya bu olaya şahit olan bir başka yolcu olsaydınız ne düşünürdünüz? Adamın mağduriyetini öğrenince duygulanır ve olaya dâhil olur muydunuz? Fikrinizi açığa vurur muydunuz ya da hiç umursamaz ve trenin penceresinden dışarıyı seyretmeyi mi tercih ederdimiz? Toplumsal yaşamın düzenini sağlama yönünde getirilen kurallar esnetilebilir mi? Buna kim karar verir?

Bu soruları sormak, üzerine düşünmek ve cevap aramak için bir kısa kurmaca film izlememiz yeterli. *Omnibus* (Karmann, 1992) filmi, seyircisini bir tren yolculuğuna çıkarıyor ve kısa ama öz biçimde bu sorulara muhatap bırakıyor. Filmin hikâyesi böylesi sorularla geliyor ve şekillendiriliyor. Filmin anlatısı, sıradan ve günlük bir olay içerisinde, olayın taraflarıyla izleyicisini karşı karşıya getiriyor ve bu sorulara cevap aratıyor. Müşkül duruma düşmüş bir yolcunun, kondüktörün, makinistin ya da trende olaya şahit olan diğer yolcuların yerine seyircinin de düşünmesini sağlıyor ve bunu yaklaşık sekiz dakikalık bir süre içerisinde yapıyor. Kısa filmin anlatı oluşturmadaki gücü de işte burada ortaya çıkıyor.

Kısa filmler, sinema sanatının başlangıcından beri seyircisini büyülüyor. Lumière Kardeşler'in sinematografyaları gerçeklikten beslenen görüntülemeleri ve Georges Méliès'in hareketli görüntü için hayal dünyasının kapılarını aralaması ile gelişen sinema sanatı, ilk yıllarında ürettiği kısa film anlatılarını ve geleneklerini bugün de sürdürmektedir. Bunu yaparken hem anlatıcısının yaşam deneyimlerinden hem de hayal gücünden ilham alarak görsel formda öyküler üretmektedir.

Film yapımı bir fikirle başlar, fikir ise geliştirilerek senaryo metni haline dönüştürülür. Senaryo, film sanatının itici gücü ve yol göstericisidir. Bu bağlamda son yıllarda film yapımına olduğu gibi senaryo yazımına karşı da ilgi artmıştır. Pek çok insan duygu ve düşüncelerini ifade etmek için "bir fikrim var" ya da "bundan film olur" söylemiyle senaryo yazmakta ve kısa film üretmektedirler. Bu kapsamda yapılan çalışma, kısa film sanatına ışık tutmak üzere gerçekleştirilmiştir.

## Yöntem

Dramatik sanatlar hikâyelerini belirli bir anlatı yapısı içerisinde şekillendirir ve izleyicisine sunar. Bu bağlamda Aristoteles'in *Poetika*'sından başlayarak, hikâyelerin nasıl yapılandırılacağı inceleme alanı olmuştur ve film anlatıları da bu alanın içerisinde sorgulanmışlardır. Anlatı kuramları çerçevesinde yapılan bu çalışmanın iki temel amacı bulunmaktadır. İlk amacı, genelde dramatik sanatların, özeldi ise film sanatının temel anlatı biçimi olan klasik anlatı yapısını kullanarak bir kısa film anlatısının nasıl etkili biçimde yapılandırıldığını sorgulamaktır. İkinci olarak da sıradan gündelik bir olayın nasıl iyi bir kısa film hikâyesine dönüşebileceğini göstermektir.

Bu bağlamda çalışma, nitel yöntemle yapılandırılan betimleyici bir çalışmadır. Çalışma için amaçlı örneklem yoluyla bir kısa film belirlenmiştir. Bu film başta OSCAR, Cannes ve BAFTA olmak üzere

önemli ödülleri bulunan ve Sam Karmann tarafından yönetilen *Omnibus* (1992) adlı Fransız filmidir.

*Omnibus*, her gün aynı saatte trene binen ve işine giden bir adamın, değişen tren tarifeleri nedeniyle altüst olan hayatının hikâyesidir. *Omnibus*, kısa filmlerin gündelik hayattan bir kesintiyi nasıl önemli bir tartışma ortamına çevirebildiğinin güzel örneklerinden birisini sunmaktadır. Fransız yapımı olmakla birlikte, aslında çok da evrensel bir konuyu merkeze alan *Omnibus* örneğinde, kısa film anlatısının en temel biçimi olan klasik anlatı incelenmiş ve filmin yapısal analiziyle birlikte sorgulaması yapılmıştır. Çalışmada önce klasik anlatı yapısının ilkeleri ortaya konmuş, ardından senaryo yazım sürecinin bileşenleri olarak filmin sinopsis ve tretmanı oluşturulmuştur. Bu sayede kendi hikâyelerini anlatmak üzere yola koyulacak olan kısa film sanatı gönüllülerine örneklem sağlanmıştır. Çalışma, hikâye tasarımının ilkeleri bağlamında filmin çözümlenmesiyle tamamlanmıştır.

## Bulgular ve Yorumlar

Bu bölümde önce literatür bilgisi sunulmuş ve ardından *Omnibus* (Karmann, 1992) filminin yapısal çözümlenmesi yapılmıştır. Yapısal çözümlenmeye, filmin sinopsis ve tretmanı da kısa film senaryo yazım sürecine örnek oluşturması açısından eklenmiştir.

### Klasik Anlatı Yapısıyla Dramatik Hikâye Kurulumu

"Öykü sanatı dünyadaki egemen kültürel güçtür" ve öyküler, "yaşama dair görüş edinme arayışındaki insanlığın birincil ilham kaynağı haline gelmiştir". Robert McKee'nin *Öykü: Senaryo Yazımının Özünü, Yapısını, Tarzını ve İlkeleri* (2011, s. 12) başlıklı kitabındaki bu tespit son derece önemlidir. Gerçekten de bugün öyküler, hayatı öğrenme ve sorgulama çabasındaki bireylerin en etkin referans kaynağıdır ve filmler de insanın öykü edinme çabasında önemli bir araçlardır. Bu bağlamda Bordwell ve Thompson da (2010, s. 78), öyküler tarafından kuşatıldığımızı belirttikten sonra, bu derece etkin olan sinema sanatını anlayabilmemiz için, filmlerin anlatı biçimlerinin nasıl oluşturulduğuna daha yakından bakmaya ihtiyaç duyduğumuzu söylemektedirler.

Film sanatı, *hareketle gösterme* üzerine kurulu öyküler sunarken, anlatısını belirli ilkelere göre yapılandırır. McKee'e göre, öykü anlatımı "kurallarla ilgili değildir, ilkelerle ilgilidir". McKee'nin söylemiyle ilkeler, daha önce "bu işe yaramış... ve her zaman hatırlanmıştır" demektir (2011, s. 3). Öyleyse kurallar belirli bir mecburiyete zorlar, ilkeler ise daha önce denenmiş ve doğru bulunmuş tavsiyelerle ilişkilidir. Film sanatı aracılığıyla öykü anlatmak üzere yola çıkıldığında da daha önce sayısız kez denenmiş ve bu sanata şekil veren ilkeler yol gösterici olmaktadır. Dramatik öykü tasarımına yönelik ilkeleri *Poetika* (2016) adlı eserinde ilk kez ortaya koyan Aristoteles'den (M.Ö. 384-322) beri hikâyeler aracılığıyla ne anlattığımız kadar, nasıl anlattığımız da inceleme konusu olmuştur. Aristoteles (2016), her ne kadar şiir sanatı ve tragedya üzerinden yola çıksa da, bugün film anlatılarının kurulumuna da rehberlik etmektedir. Görsel hikâyelerin anlatımında günümüzde farklı öykü tasarımları kullanılmakla birlikte, film sanatının temel ilkeleri yine de Aristoteles'in ortaya koyduğu ilkelerle sınırlanmaktadır. Senaryo yazımını konu alan tüm kitaplarda öykü anlatımının ilkeleri ve yapısal kurulumu, Aristoteles'in ifadeleriyle yeniden hatırlanmaktadır.

Öykü anlatma eylemi, anlatıya belirli bir düzenleme yapmayı gerektirmektedir. Öykü tasarımı; nelerin anlatıya dâhil edileceği, nelerin dışarıda bırakılacağı ya da neyin önce neyin sonra verileceği gibi bir dizi gerekçeli kararı gerektirir. Anlatıcı, öyküsünü bir anlam bütünlüğü içerisinde sunabilmek için sınırları çizilmiş bir

yapı içerisinde yerleştirir. McKee, senaryo yazımı açısından yapı kavramını şöyle tanımlar: “Yapı, belirli duyguları uyandırmak ve belirli bir yaşam görüşünü ifade etmek için karakterlerin yaşam öykülerinden derlenmiş, stratejik bir sıraya sokulmuş olaylar seçkisidir” (McKee, 2011, s. 30). Miller (2016, s. 121–136), yapı türlerini açıklarken ikiye ayırarak “formülcü yaklaşım” ve “açık yapı” tanımlamalarıyla sınıflandırır. Miller’in formülcü yaklaşım olarak ifade ettiği yapısal ilkeler, seyirci için merak ögesi ve sürprizin abartıldığı ve bir formül içerisinde sistemleştirildiği anlatıyı ifade eder. Burada yine referans Antik Yunan’dan aktarılan geleneklerdir ve klasik anlatı yapısının ilkeleri işlemektedir. Açık yapı ise çağdaş sinemanın daha serbest ve daha açık formlarını tanımlamaktadır (Miller, 2016, s. 35–36, 121–125).

Aristoteles’in temelde giriş-gelişme-sonuç olarak tanımladığı klasik anlatı yapısı, Syd Field tarafından senaryo yazımı açısından detaylandırılmıştır. Field’in üç perdeli paradigma ile açıkladığı dramatik öykü kurulumu, film sanatının bugün sıklıkla tekrarladığı anlatı yapısıdır. Field (2016, s. 121), senaryonun kuruluş-yüzleşme-çözülme olarak adlandırdığı ve kahramanın sorunla tanışması ile başlayarak, sorunu çözüme ulaştırması arasında geçen olayların gelişim çizgisini şemalandırmıştır. Buna göre öykünün kahramanı, başlangıçta bir gerekçeyle yaşamını altüst edecek bir sorunla karşı karşıya kalır ve onu aşmak için eylemlere girişir. Field’in ifadesiyle bu, fiziksel ya da duygusal eylemler şeklinde olabilir ve kahramanın bu eylemleri yazar tarafından yapısal olarak düzenlenir. Buckland de, Tzveran Todorov’un kuramından hareketle, anlatıların üç aşamada yapılandırıldığından bahseder. Denge durumu, bu dengenin bir olay nedeniyle bozulması ve dengenin yeniden sağlanmasına yönelik başarılı çalışma. Buckland, karakterin eylem yolculuğunda bir aşamadan diğer aşamaya geçişleri, anlatının *dönüm noktası* olarak adlandırıldığını belirtir. “Bu dönüm noktalarında, önemli olaylar anlatı eyleminin yönünü değiştirir” (Buckland, 2010, s. 39).

McKee ise öykü tasarımını, *öykü üçgeni* olarak adlandırdığı ve anlatının yapısını olay örgüsüne göre şekillendiren sınıflandırma ile açıklar. Üçgenin bir ucunda klasik olay örgüsü, diğer uçlarında ise mini olay örgüsü ile anti-olay örgüsü konumlandırılmıştır. McKee, klasik olay örgüsünü, anti-olay örgüsünden ayıran özellikleri temel olarak şöyle açıklar: Klasik olay örgüsü, içsel değil dışsal çatışmalara vurgu yapar ve karakterlerinin genellikle kişisel ilişkilerle, toplumsal kurumlarla ya da fiziksel dünyadaki güçlerle olan mücadelesine odaklanır. Klasik olay örgüsü tek ve aktif kahraman ile anlatısını şekillendirir, hikâyesini doğrusal zamanda ilerletir ve olay örgüsü öyküde ortaya atılan tüm soruların yanıtlanmasıyla sonlandırılır. Ayrıca klasik olay örgüsü karakterlerin giriştiği eylemlerin tutarlı gerçeklikler bağlamında ve rastlantılarla değil nedensellikler doğrultusunda ilerlemesini sağlayacak biçimde yapılandırılır (McKee, 2011, s. 43–52). Jacques Rancière ise *Kurmacanın Kıyıları* adlı eserine *Poetika*’nın dokuzuncu bölümüne bir göndermeyle başlar. “Kurmacayı olağan deneyimden ayıran şey, gerçekliğin değil rasyonelliğin fazla oluşudur” (Rancière, 2019, s. 9). Thompson’a göre (1999, s. 10) de “Hollywood sinemasının en temel ilkesi, bir anlatının izleyicinin kolayca takip edebileceği bir neden-sonuç zincirinden oluşması gerektiğidir”. Bu bağlamda klasik anlatı yapısı ile kurulan öykü tasarımında sorunu olan bir karakter yaratılır, ancak bu sorun nedensellik süzgecinden geçirilir ve olabilirliği sorgulanır. Bu, kimi zaman süregelen olayların devamı neticesinde karakterin karşısına çıkan sorunlardır, kimi zaman da rastlantıyla oluşan koşullarla kurulan çelişkilerdir. Klasik anlatı yapısı, başta Hollywood olmak üzere, bugün tüm ülke sinemalarının temelini oluşturmaktadır.

Film yapımı bir fikirle başlar ve fikir, dramatik öykü anlatımının olanaklarıyla senaryo yazımına doğru evrilir. Çiçekoğlu’nun (2016, s. 3) *Her Şeyin Başı Senaryo* başlıklı yazısında belirttiği gibi bütün dramatik yapılarla benzer şekilde senaryonun da temel ilkesi “özdeşlik kurabileceğimiz bir karakter yaratmak ve onun değişimi konusunda merak uyandırmak”tır. Çiçekoğlu, “hikâye merakla başlar” diyor ve ekliyor: “Merak uyandırmanın klasik kuralları Aristoteles’in *Poetika*’sından beri aynıdır”. Senaryo yazımında da durmaksızın tekrarlanan klasik yapı, şekilciliği ile zaman zaman küçümsense de, anlam üretiminde etkili anlatı biçimi olma özelliği nedeniyle vazgeçilmezdir. Klasik öykü tasarımı bugün uzun metrajlı filmlerle birlikte, sinemanın başlangıç dönemlerinde olduğu gibi kısa metrajlı filmlerde de sıklıkla yinelenmektedir.

### Kısa Film ve Senaryo Yazımı

Sinema, kısa filmle başlamıştır ve ilk yapılan filmler de sessiz kısa filmlerdir. Lumière Kardeşler ve sonrasında Georges Méliès’le birlikte toplumların sanatsal ifade biçimlerinde yeni bir alan açan hareketli görüntü tasarımıyla öykü aktarımı, giderek baskın bir sanat formu olmuştur. Méliès’in *Aya Yolculuk (Le Voyage dans la Lune, 1902)* ile başlayan kurmaca kısa film üretim süreci, Edwin S. Porter’in *Life of an American Fireman (Bir Amerikalı İtfaiyecinin Yaşamı, 1903)* ve *The Great Train Robbery (Büyük Tren Soygunu, 1903)* filmleriyle popülerlik kazanarak devam etmiştir. I. Dünya Savaşı’na kadar film anlatıları, bir dakikadan on dakikaya kadar olan süre içerisinde, yani bir makara filme eşdeğer süreye sığdırılmıştır (Levy, 2014). Sonrasında film sanatı sinema salonlarında gösteri malzemesi olma egemenliğini genişletirken, anlatıların süresi uzamış ve bugünkü standartlarına doğru evrilmiş, kısa filmler ise salonları terk etmiştir. Bununla birlikte Raskin (2002), 1950’lerin sonlarından itibaren modern kısa filmlerin görünür olduğunu belirtmiş ve Roman Polanski’nin *Two Men and a Wardrobe (İki Adam ve bir Gardırop, 1958)* filmini bunun bir örneği olarak göstermiştir.

Uzun metraj ile kısa metraj filmler karşılaştırılmakta ve benzerlikleri kadar farklılıklarıyla da tanımlanmaktadır. Evet, aynı aracı ürettiği içeriklerdir, ancak çıktıları farklıdır. Rea ve Irving’in (2004, s. 75) söylemiyle “uzun metrajlı film destansa, kısa film manidir”. Öncelikle kısa filmlerin anlatım süreleri esnekler. Nash (2013, s. 31), *Kısa Film Senaryosu Yazmak* adlı kitabında kısa film için “resmi olarak kırk dakikalık film süresinden ya da standart formattaki kırk sayfadan az olan her şey bu kategoriye girer” demektedir. Farklı tanımlamalar olsa da, genel eğilim olarak kısa filmlerin bir dakikadan kırk dakikaya kadar süren aralıkta yapılandırıldığı görülmektedir.

Kısa film sürelerindeki bu esneklik, anlatı yapılarıyla ve türleriyle ilgili esnekliğin oluşmasına da yol açmaktadır. Uzun metrajlı filmlerde hikâye anlatımı belirli ilkelerle sınırlanırken, kısa film anlatılarında çeşitlenmiştir. “Uzun metrajlı filmler sıklıkla Robert McKee ve Syd Field tarafından ortaya konan ilkeleri takip ederlerken, kısa filmler bu yapısal zorunluluklardan bazılarını değiştirir” (Levy, 2014). Ancak kısa filmin anlatı yapısındaki zengin çeşitliliğe rağmen, klasik anlatı yapısı ile kurulan kısa film öyküleri, yine de kısa film sanatının en sık tekrarlanan ve en etkili anlam üreten parçalarıdır. Felando (2015, s. 11), kısa filmleri sınıflandırmada sürelerinin dışında türlerinin de dikkate alındığını belirtmektedir. Felando, bu sınıflamaların “kurmaca ve kurmaca olmayan, animasyonlu, canlı aksiyon, anlatısal ve deneysel kategorileri” gibi en yaygın olanlarla birlikte “endüstriyel, ticari, öğrenci ve profesyonel kategorileri” de içeren uzun olasılıklı listelerin yapıldığını belirtmektedir.

Bununla birlikte Felando, kitabında “klasik kısılar” ve “sanat kısıları” diye iki temel ayırım da yapmaktadır.

Nash (2013, s. 67), “drama anormal zamanlarda ortaya çıkar” demektedir. Nash’in ifadesiyle drama, “sıra dışı olaylardan ve alışılmadık durumlardan, krizlerden, çatışmalardan ve açmazlardan, baş aşağı çevrilmiş hayatlardan fıskırır”. Jim Piper ise *Kısa Film Yapımı* adlı kitabında öykülü filmleri iki kategoride ele almanın yararlı olabileceğini belirtir. Gündelik hayat hakkında olanlar ve sıra dışı yaşamlar üzerine kurulu olanlar. Piper’a göre, “aslında bütün öyküler bu iki yoldan birini, sıradan yaşamı ya da dikkat çekici olanı izler.” Piper, bu iki kategorinin de olumlu ve olumsuz yönleri olabileceği yönünde uyarıda bulunur. “Gündelik hayat hakkında olan öykülü filmler sıradanlığın içine gömülebilirler,” bu yönüyle seyircisi için önemsiz ve sıkıcı olabilirler. Bununla birlikte Piper, gündelik yaşam hakkında yapılan bir film anlatısının seyirciyi yakalamadaki potansiyeline de vurgu yapmaktadır. Piper’a göre böyle bir filmi izleyenler; “Ben oradaydım. Bunu yaptım. Bu şekilde hissettim” diye düşünebilirler. Diğer taraftan sıra dışı karakterler üzerine kurulu olan filmler, özgünlük olanağı sunabilseler de inandırıcılıktan uzak da kalabilirler (Piper, 2013, s. 275). Can’a göre de (2005, s. 21) kısa film, “yapısı gereği sinemacıyı günlük sorunlara eğilmek, günlük yaşamın içine daha çok girmek zorunda bırakır.”

Piper (2013, s. 276), kısa film öyküsünde derine inebilmek için karakteri daha sahici kılmak ve günlük olaylara ve insanlara dikkat çekmek gerektiğini söylemektedir. *The Lunch Date* (Yemek Randevusu, 1989) gibi kısa filmler, günlük yaşamın içerisinden kısa anları öykülendirerek gerçek yaşamda karşılığını bulabileceğimiz anlara ve rastlantılara odaklanmaktadır. *The Lunch Date*, evine gitmek için trene binmek üzere istasyona gelen orta yaşlı zengin bir kadının, rastlantısal olarak bir evsizle aynı masada yemek yemesini anlatır. Filmde hem genel kabule göre uyumsuz bulunan ikilinin bir yemeği paylaşımındaki çatışması, hem kadının kendi ön kabulleriyle oluşan yanlışlarıyla içsel çatışması ve hem de daha genel bağlamda önyargılardan doğan toplumsal çatışmalar bulunur. Bu yönüyle film, katmanlı bir anlatı oluşturur ve izleyicisini bu üç düzeyde düşünmeye ve içsel sorgulamaya yönlendirir.

Kısa ya da uzun fark etmeksizin bir film senaryosu, süreç içinde katmanlı yazılarak ortaya çıkan bir eserdir. İlkesel olarak, bir fikirden başlayarak tamamlanmış bir senaryoya ulaşabilmek için belirlenen aşamalar izlendiğinde verimli sonuçların alınacağı öngörülmektedir. Bu ilkelere göre, senaryo yazımında anlatılar -daha genelde dramatik anlatılar- temelde iki düzlemde kurullar: *Yapı* ve *Anlam*. Bu iki düzlem hikâyenin senaryoya dönüşüm sürecinde iki cümleyle karşılık bulur. *Logline* ve *önerme*. Yapı, hikâye inşasının nasıl olduğuna ilişkindir ve logline cümlesi ile ifade edilir. Anlam ise filmin ne anlattığıyla ilintilidir ve önerme cümlesiyle açığa çıkarılır. Bu cümleler filmin anlatısını oluşturma sürecinde senaryo yazarının kılavuzlarıdır.

Logline ya da Türkçede tek cümle olarak da ifade edilen birinci düzlem, filmde geçen olaylara ve durumlara ait algılanan gerçekliğin görünür olan halini ifade eder. Bu düzlem, seyircinin ekranda tanık olacakları olaylardır ve senaryodaki sahnelerin film anlatısında eyleme dönüşmesiyle açığa çıkar. Blake Synder’a göre (2018, s. 23–29), logline’da filmle ilintili neymiş sorusunun cevabının bulunması gerekmektedir ve iyi bir logline’da filmin bütünü görülebilmelidir. Logline, tüm filmin anlatısını tek bir cümleyle ifade ettiği için, aslında içerisinde hikâyeye ait temel bilgilerin ipuçlarını barındırmaktadır. Logline, karakterlerin film içinde giriştiği eylemlerin neler olacağını, yani başlarına neler geleceğinin bir cümle ile ifadesidir. Başka bir ifadeyle hikâyenin ana çalışma

ekseninin en kısa biçimde ifade edilmesidir. Bunun için yaratılan karakteri ve temel özelliklerini, karakterin senaryodaki ana amacını, bu amacı edinme yönündeki gerekçelerini, hedefe ulaşmak için izleyeceği yolu ve yol üzerinde önüne çıkan engelleri, zamanı ve mekânı tanımlar.

İkinci düzlem ise eylemlerin görünürlüklerinden doğan ve izleyicinin filmde seyrettiği eylemlerin arkasında oluşan anlamı ifade eder. Bu ise filmin ne anlattığını ortaya çıkarır. Egri (1982, s. 20), *Piyas Yazma Sanatı*’nda bunun için tema, tez, temel düşünce, merkezi düşünce, erek, amaç, vb. kavramların kullanıldığını işaret eder ve kendisi önerme kavramını kullanır. Özakman (2014, s. 56), temayı kullanır ve “yargı içeren bir cümledir” şeklinde açıklar. McKee (2011, s. 99–101) temayı, “öykünün indirgenemez anlamını ifade eden açık, tutarlı bir cümledir” şeklinde tanımlamaktadır. Bununla birlikte kendisinin ana fikir (controlling idea) kavramını kullanmayı yeğlediğini belirtir ve tıpkı tema gibi bunun da “öykünün kökenini ve merkezi düşüncesini” belirttiğini ifade eder. Dolayısıyla önerme, yazarın öykü anlatmak için anlamlı bulunduğu, açıklamak ya da tartışmak istediği düşüncedir.

Kısa animasyon filmi *Logorama* (2009), Los Angeles sokaklarında iki polis memurunun bir şüpheliyi kovalamasını konu edinir. Film bu yönüyle sinemada birçok kez işlenen sıradan bir kaçma-kovalama hikâyesidir. Polisler sokakta yiyecek aldıkları sırada telsizden bir şüphelinin bilgisi gelir ve aynı anda şüpheliyi kamyonuyla görürler. Polisin takibi başlar, silahlı çatışma genişler ve hayvanat bahçesini gezen çocuklar da olaya dâhil olurlar. Devamında olay tüm şehre yayılır. Bu kovalama sahneleri esasında fark edilecektir ki şehir ticari markalar alanıdır ve aslında tüm evren de öyledir. Her karakter de bir markanın temsiliyetidir. Filmde görünen karakterler içinde bulunduğu bu gerekçeli bir dizi eylem, filmin logline cümlesiyle tanımlanır. Bununla birlikte filmde karakterlerin içinde buldukları hareketli sahneler bir anlam da yaratır ve bu anlam tüketim toplumuyla ilişkilidir. Bu düzlem, görünür olan birinci düzlemdeki olayların ve durumların içerisine gizlenen anlamsal düzlemde ki bu da hikâyenin ikinci düzlemdeki kurulumunu ifade eder. Bu izleyicinin filmde bulunduğu anlamdır. Bu film, insanlığa ait hangi düşünceyi ya da duyguyu tartışmaya açıyor, sorusuna bir cevaptır ve izleyicisini önerme ya da ana fikir cümlesine ulaştırır. Kısa filmi sanat yapan da bu düzlemde. *Logorama* da gerçekte dünyanın bir alışveriş merkezine dönüştüğüne gönderme yapar ve bir kapitalist sistem eleştirisi yapılandırır. Dolayısıyla önerme filmin ne söylediğine, logline ise nasıl söylediğine ilişkin cümle yapılarıdır.

Senaryo yazım sürecinin önemli ve bir o kadar da sorunlu aşamalardan birisi de sinopsis (synopsis) yazımıdır. Sinopsis için genellikle “hikâyenin kısa hali” ya da “özeti” şeklinde bir tanımlama yapılmaktadır. Ancak bu tanımlamaların çok da yeterli olduğu söylenemez. Sinopsis, eski Yunancada “synoran” sözcüğünden gelmektedir ve hikâyeye “yukarıdan bakmak” ve “geneli görmek” şeklinde ifade edilmektedir (Çiçekoğlu, 2016, s. 4). Sinopsis, bir hikâyenin bütünü oluşturulan ana bileşenlerini -başka bir ifadeyle anlatının kuşbakışı görünmelerini- içermelidir. Bunlar; karakterler, karakterin belirgin özellikleri, karakterin amacı, karakterin karşısına çıkan engeller, olay örgüsü, türü, zamanı ve mekândır. Dolayısıyla sinopsiste logline’in açılımı yapılır ve hikâyeye görünür kılınır. Sinopsiste, hikâyenin bu genel kurulumu, senaryonun gerçekte anlatmak üzere yola koyulduğu ana fikrini de açığa çıkaracaktır. Bununla birlikte sinopsiste de bir hikâyeye anlatılmaktadır elbette, ama bu hikâyeye sinema sanatına özgü bir formda anlatılmaktadır. Sinopsis, hikâyeleri kamera gibi (ya da animasyon filmler düşünüldüğünde çizgiler) bir araç ile görselleştirmeye üzere yazılmaktadır.

Bu da öykünün görselleştirilmesinin, edebi türün aksine okuyucuya değil, izleyiciye dönük olarak yazılmasını gerektirir.

Senaryo yazımında bir sonraki aşama tretman (treatment) yazılmasıdır. Tretman kavramı, öykü anlatımında dramatik yapının kurulmasını ifade eder. Senaryo yazımı açısından bakıldığında sinopsiste geçen olayları, dramatik yapıyı oluşturacak biçimde ve sahneler şeklinde sıralamaktır. Tretmanda her anlatım, her tümce, filmdeki görüntülere karşılık olarak düzenlenir. Olaylar ve olgular sıralanır, bağlantıları kurulur. Çatışma noktaları belirlenir (Akyürek, 2015, s. 309). Düz yazı şeklinde ifade edildiği gibi sahne başlıkları kullanılarak da tretman oluşturulabilir. Kısa film senaryosu yazımında sahne başlıkları kullanmak, senaryo yazım aşamasına yardımcı olabilecektir. Ardından Akyürek'in (2015, s. 315) ayrılma senaryosu olarak açıkladığı ve hikâyenin diyaloglarıyla birlikte sahneleştirildiği yazım aşamasına geçilir.

### **Omnibus (1992) Filmi**

Piper (2013, s. 277), kısa film yapımında model arayışında olanlara öneride bulunur ve şöyle der: "Kısa filmlerin özünü oluşturan basitlik ve güvenilirlikten yola çıkın. Kısa film öyküleri gündelik yaşamı keşfetmek için idealdir". Cooper ve Dancyger ise yolculuk konulu filmlerin işlevselliğine değinir. İncil'den anaokulu çocuğuna kadar her zaman ve her yerde evinden bir amaçla yola çıkan insanlar vardır. Üstelik belli bir noktadan diğer bir noktaya gitmek üzere fiilen yapılan yolculuklardan hikâye kurulabilirdiği gibi, yaşamın tüm alanını simgesel bir yolculuk olarak ele alan öyküler de oluşturulabilir (Cooper & Dancyger, 2005, s. 171). Kısa film anlatısında gündelik yaşamdan bir yolculuk örneklemini sunan ve hikâyesini basitliğe ve güvenilirliğe dayanarak kuran, ama bir o kadar da şaşırtıcı kılan filmlerden birisi de *Omnibus*'dur (*Omnibus*, 1992, Sam Karmann). *Omnibus*, hem hikâyesine hem de sinematografisine dayanan yalınlığıyla uluslararası alanda en önemli sinema ödülleri, canlı kısa kurmaca film kategorisinde birincilik ödülleriyle onurlandırılmıştır. Filmin öykü kurulumu, kısa film sanatı aracılığıyla yaşamın sıradan ama bir o kadar da insanlık açısından anlamlı anlarına ışık tutmak isteyen sinemacılara örnek oluşturacak niteliktedir. Bu bağlamda çalışmada, önce filmin sinopsis ve tretmanı oluşturulmuş ve sonrasında yapısal analizi gerçekleştirilmiştir. *Omnibus*'un künyesi şu şekildedir (Görsel 1):

**Yönetmen:** Sam Karmann

**Senaryo Yazarları:** Christian Rauth ve Sam Karmann

**Yapımcı:** Anne Bennet

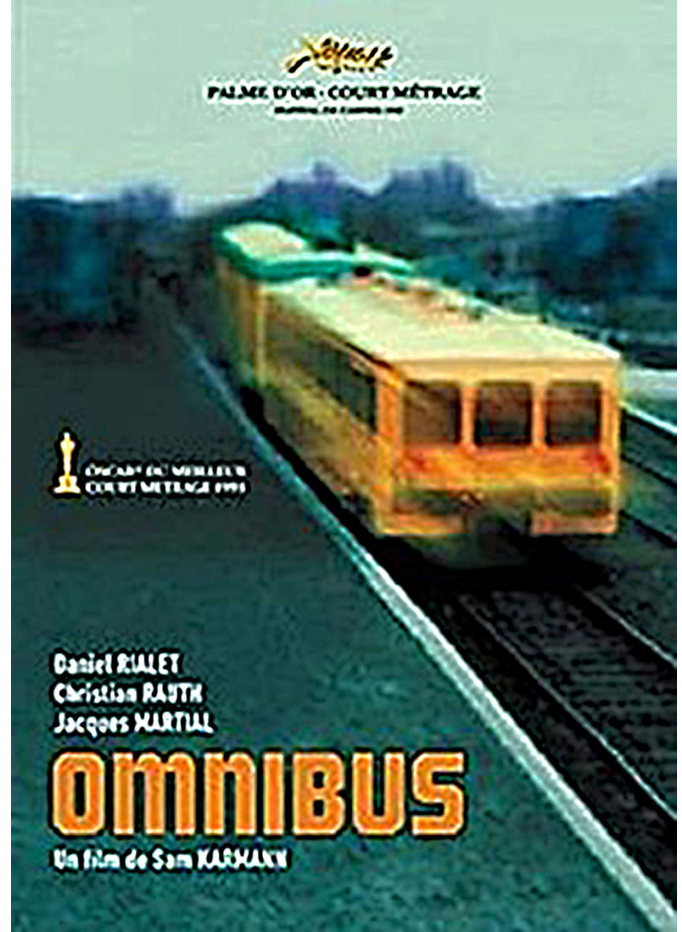
**Süre:** 8 Dakika

**Ödülleri:** Cannes Film Festivali Kısa Film Altın Palmiye Ödülü (1992), Oscar En İyi Canlı Aksiyon Kısa Film Akademi Ödülü (1993) ve BAFTA En İyi Kısa Film Ödülü (1993)

**Tek Cümle (Logline):** İşine geç kalırsa kovulacak olan adam her günkü saatinde trene binmiştir, ama tarifelerde o gün yapılan değişik nedeniyle, tren inmesi gereken istasyonda durmayacağından umutsuzca inmeye çalışır.

### **Omnibus Sinopsis (Görsel Öykü)**

Üzerinde pardösü ve elinde evrak çantasıyla genç bir adam, Cateau-Cambrésis'deki işine gitmek amacıyla merkez tren istasyonuna gelir. İstasyon duvarındaki saat sabah 08:55'i göstermektedir. Adam içeri girer ve büfeden bir gazete alır. Saatin 09:07 olduğu görüldüğünde adam iki vagonlu trenin ön vagonuna binmiştir. Ardından iki genç erkek ve orta yaşlı bir kadın da trene binerler.



**Görsel 1.**  
*Omnibus Film Afışı ("Omnibus (film)," 2022)*

Trenin vagonunda yirmi kadar yolcu vardır ve koltuklar doludur. Hareket memuru düdüğünü çalar, tren hareket eder ve şehirden uzaklaşır. Adam ve en son binen kadın ön koltukta yan yana oturmuşlardır. Kondüktör biletleri kontrol etmek için geldiğinde adam gazetesini okumaktadır. Başını kaldırmadan biletini uzatır. Kondüktör bileti kontrol eder ve adamdan Desvres'e gitmesi için ekstra ödeme yapmasını ister. Adam şaşırır ve kondüktöre bakarak ne olduğunu anlamaya çalışır. Kondüktör, adama biletinin Cateau'ya kadar olduğunu, ancak trenin Cateau'da durmayacağını ve ekspres yola devam ederek ilerideki Desvres istasyonunda duracağını bildirir. Adam farklı bir trene binmiştir.

Kondüktör görevi gereği, iki durak arasındaki yol farkı dolayısıyla ekstra ücret talep eder. Adam itiraz eder ve trenin her gün işine gitmek için bindiği 09:06 Cateau treni olduğunu iddia etmeyi sürdürür. Ancak anlaşılır ki o gün, yani 2 Ocak tarihinde tren tarifelerinde değişiklik olmuştur ve adam tarife değişikliğinden haberdar olmadığı için yanlış trene binmiştir. Kadın, zaman çizelgesine bakmadığı ve tarife değişikliğini bilmediği için adamı suçlar. Adam, vagondaki tüm yolcuların önünde kondüktöre Cateau'da inmezse zaten iki kez uyarı veren patronunun onu işten kovacağını, dolayısıyla evini ve ailesini kaybedeceğinden yakınıdır. Adam ağlamaklıdır, trenin Cateau'da durması ve kendisini indirmesinde ısrar eder. Kondüktör bunu kendisi yapamayacağı için adamı, makinist Errol'e götürür. Kadın da vagondaki yolcularla birlikte durumu tartışır. Bu sırada tren şehirler arasında yol almaya devam eder.

Makinist de durak harici olması nedeniyle, kurallar gereği Cateau'da durmayı ve yolcu indirmeyi kabul etmez. Adam ise makiniste yardımcı olması için ısrarcıdır.

Makinist adama trenden inmesi için bir yol önerir. Cateau'da durmayacak ama yavaşlayacaktır. Durağa gelince trenin hızını bisiklet hızı olan 10 km'ye düşürecek ve yolcu istasyonun platformuna atlayacaktır. Yolcu hemen kabul eder ve makinist istasyona gelirken trenin hızını yavaş yavaş düşürünce adam perona atlar. Vagondaki yolcular ilgiyle adamın atlamasını izlerler. Tren yola devam ederken adam da trenin yanında koşmaya devam eder. Adam, makiniste isminin Martichoux olduğunu söyler. Vagondaki yolcular adamı alkışlamaktadır. Tam bu sırada arkadaki ikinci vagonun kapısında bir başka erkek yolcu, koşmaya devam eden Martichoux'un trene yetişmeye çalışan bir yolcu olduğunu sanır ve ensesinden tutarak içeriye çeker. Martichoux şaşkındır ve yeniden trendedir. Tren de istasyondan hızla uzaklaşmaktadır.

### **Omnibus Tretman (Sahne Dizimi)**

#### **Dış-Tren İstasyonu-Gün**

Büyük bir tren istasyonunun önünde orta yaşlı bir adam çerçeveye girer. Adamın üzerinde pardösü, elinde evrak çantası vardır ve hızlı adımlarla istasyona doğru yürümektedir. Binanın üst kısmında bir saat görünür. Saat 08:55'i göstermektedir. Hava soğuk ve pusludur. Binanın önünde hızla içeri giren ve dışarı çıkan birkaç kişi uzaktan seçilmektedir.

#### **İç-Tren İstasyonu-Gün**

Adam, hızla istasyon kapısından içeri girer. Bu sırada istasyonun içi de hareketlidir. Ayakta ya da oturan yolcular kendi aralarında sohbet ederek tren beklerken, üç yolcu da koşarak trene yetişme telaşındadırlar. Adam büfenin önüne gelerek bir gazete satın alır.

#### **Dış-Tren İstasyonu-Gün**

İstasyon binasının üzerindeki saat yakın planda görülür. Saat 09:07'dir. Bu esnada bir trenin yaptığı keskin frenin acılı metalik sesi duyulur.

#### **Dış-Tren İstasyonu-Gün**

Trenin penceresinden vagonun içi görülür. Ortam kalabalıktır, yirmi kadar yolcu yerleşmeye çalışmaktadır. Adam da kendisine yer aramaktadır. Bu sırada istasyonda anons yapılmaktadır.

#### **İç-Vagon-Gün**

İki genç koşarak tren kapısından içeri girerler. Arkalarından yaşlı ve zengin görümlü bir kadın da biner. Kapı kapanır. Hareket memuru düdük çalarak trene yol verir.

#### **Dış-Şehir-Gün**

Trenin tekerlekleri döner ve dumanı tüterek şehirden uzaklaşır. Tren iki vagonlu bir omnibüstür.

#### **İç-Vagon-Gün**

Adam vagonun ön tarafında oturmuş bir şeyler okumaktadır. Etrafindakilerle hiç ilgilenmez. Yaşlı kadın da yanında oturmakta ve bir kitap okumaktadır. Yolcular ise kendi hallerindedirler. Üni-formalı bir kondüktör bilet kontrolü için gelir ve adama biletini sorar. Adam başını kaldırmadan biletini uzatır. Kondüktör Desvres'e ek bilet ister. Adam şaşırır ve kondüktöre bakar. Kondüktör biletin Cateau-Cambrésis için olduğunu, ancak trenin durmadan Desvres'e gideceğini açıklar. Aradaki yol farkı için ek bilet ister. Aksi halde resmi rapor tutmak zorunda olduğunu açıklar.

Adam her gün 9:06'da bu trene bindiğini ve trenin Cateau'da duracağını iddia eder. Kondüktör 2 Ocak 1992'den beri 9,06

treninin durmaksızın Desvres'e gittiğini açıklar. Tren seferlerinde o gün değişiklik yapılmıştır ve tren artık Cateau'da durmayacaktır. Ancak adam bu değişimden habersizdir. Kondüktör ek ödeme almakta ısrarcıdır. Adam ise değişimin ayın birinde olabileceğini ama ikisinde olamayacağını söyleyerek itiraz eder. Yaşlı kadın kondüktörü destekler. Değişimin duyuru panosunda yazdığını ve kendisi gibi adamın da oraya bakması gerektiğini belirtir. Cateau'da duran artık 8,35 trenidir. Kondüktör, Desvres'te inmesini ve otobüsle Cateau'ya geri dönmesini çözüm olarak sunar. Adam telaşlanır, ayağa kalkar ve toparlanmaya başlar. Saatine bakar, işine geç kalacaktır. Kondüktör ise ödemede ısrar eder ve adam da parayı verir. Yolcuların bir kısmı kendi hallerindeyken bir kısmı da olayı izlemektedirler.

Adam kondüktörle sakin bir yerde konuşmak ister ve vagonun kapısına doğru gelirler. Adam, eğer vaktinde işine gidemezse patronunun onu kovacağından dert yanar. Evliliğinin sallantıda olduğunu, işini kaybetmesi halinde karısını ve iki çocuğunu da kaybedeceğini açıklar. Evinin ipoteğini ödeyemeyeceğinden yakınıdır. Artık tüm vagon meraklı gözlerle onları izlemektedir.

#### **Dış-Tren Yolu-Gün**

Tren genel planda şehirler arasında yol almaya devam eder.

#### **İç-Tren Koridor-Gün**

Adam gözü yaşlarla dolu Cateau-Cambrésis'de inmek için kondüktöre yalvarır. Kondüktör yumuşamıştır ve adamı sakinleştirmeye çalışır. Kendisinin treni durdurma yetkisi olmadığını ve trenin makinisti Errol'la görüşürmesini önerir. Yolcular merakla onları izlemeye devam etmektedirler.

#### **İç-Lokomotif Koridor-Gün**

Kondüktör lokomotifin kapısını açar. Enroll neşeli bir biçimde şarkı söyleyerek ve yola bakarak treni sürmektedir. Adam da içeri girer, kondüktör dışarıda kalır.

#### **İç-Vagon-Gün**

Yolcular yaşlı kadının etrafını sarmışlardır ve dikkatle onu dinlemektedirler. Kadın, durak noktalarını bilmenin gerekliliği üzerine bir söylem üretir.

#### **Dış-Tren Yolu-Gün**

Tren şehirler arasında yol almaktadır. Dışarıdan lokomotifteki makinist ile yolcunun konuştuğu görülür.

#### **İç-Lokomotif-Gün**

Makinist adama yardım edemeyeceğini belirtir. Çünkü kendisi de sistem tarafından kontrol edilmektedir. Ancak adam ısrar eder ve iş güvencen varken bir insana yardım etmeyecek misin diye sorar. Makinist elektronik cihazlarda elinden bir şey gelmeyeceğini açıklar. Fakat adam herkes ayaklarının altında ölse de yolunda ilerlemeye devam mı edeceğini sorar.

Tren hızla yol alırken adam da yalvarmalarını sürdürür. Makinist duramayacağını ama yavaşlayabileceğini söyler. İstasyona geldiklerinde adam yavaşlayan trenden perona atlayabilecektir. Adam kabul eder ve makinist ne dersem yapacaksın o zaman der.

#### **Dış-Tren Yolu-Gün**

Tren tarlaların arasında hızla yol almayı sürdürür. Adam ve makinist lokomotifin dışından görünürler.

#### **İç-Lokomotif-Gün**

Makinist 50'den geri saymaya başlar. Bu sırada keskin bir müzik duyulur ve gergin dakikalar başlar. Plana göre makinist trenin hızını 10 km/s'ye, yani bisiklet hızına düşürecek ve adam Cateau

istasyonundaki perona atlayacaktır. Adam daha önce hiç bisikletten atlamadığını itiraf eder.

#### Dış-Tren Yolu-Gün

Tren hızla yol alırken küçük bir hemzemin geçitten geçer.

#### İç-Lokomotif-Gün

Makinist geri sayımı sürdürür. 40. 35. Önündeki göstergeleri kontrol eder ve giderek trenin hızını düşürür. Adam lokomotifin kapısını açar ve dışarı bakar.

#### Dış Tren Yolu-Gün

Adam lokomotifin kapısında endişeli görülür.

#### İç Lokomotif-Gün

Makinist geri sayıma devam eder. 30.

#### Dış-İstasyon-Gün

İstasyon görünür. Tren, hızını düşürerek perona yaklaşmaktadır. İstasyon binasının duvarındaki saat 10:25'i gösterir.

#### İç-Lokomotif-Gün

Makinist dikkatle yola bakmaktadır ve geri sayımı sürdürür. 20.

#### Dış-İstasyon-Gün

Tren perona yaklaşır. Adam elinde evrak çantasıyla trenin kapısından perona atlar. Tren yoluna devam ederken adam da inişin hızıyla peronda koşmaya devam eder. Makinist pencereden adamı izlemektedir. Adam, makinistte teşekkür eder ve eğer lazım olursa adının Martichoux olduğunu belirtir.

#### İç-Vagon-Gün

Yolcular dışarıda elinde çantasıyla peronda koşan adamı görürler. Memnun olurlar ve alkışlarlar.

#### Dış-Peron-Gün

İniş hızından dolayı trenin yanında koşmaya devam eden adamın ensesine trenden bir el uzanır ve yakalar.

#### İç-Lokomotif-Gün

Trenin en sonundaki kapıdan, başında kasketi olan orta yaşlı bir adam gülerek Martichoux'ı yeniden trene almıştır. Çünkü treni kaçırdığı için koştuğunu düşünmüştür. Martichoux ise şaşkındır.

#### Dış-İstasyon-Gün

Tren istasyondan hızla uzaklaşırken neşeli bir müzik çalmaya başlar ve jenerik yazıları akar.

#### Omnibus Film Analiz

Piper, "hayat filme dönüştürebileceğimiz anlamlı anlarla doludur" der ve kısa film gönüllülerine "anın gerçekliğini görmelisiniz" diye öneride bulunur. "Yaşam, içinde inci saklayan bir istiridyedir" ve siz "onu açmalısınız" (Piper, 2013, s. 54). Bu yönüyle yaşamda karşılaştığımız pek çok olay aslında bir film için yaratıcı fikirdir. Bir sinemacı için bunu fark etmek ve filme almaya değer bulmaktır önemli olan. *Omnibus* da gündelik hayattan bir kesit sunarak, "herkesin başına gelebilir" diyen bir filmidir.

Ana karakter, filmin son sahnelerinde adının Martichoux olduğunu öğrenebildiğimiz, orta yaşlı ve ufak tefek bir adamdır. Bizim gibi sıradan bir kişilik olarak tasarlanmıştır ve bu nedenle ne kondüktör ne makinist ismini sormamıştır. Pek çoğumuz gibi bu adam için de hayatının temeli işidir, çünkü tüm aile düzeni çalışmasına dayanmaktadır. İşini kaybederse, ne yazık ki ailesi de dar-madağın olacaktır. İş yerindeki durumu pamuk ipliğine bağlıdır. İşvereni onu iki kez geç kalmaması konusunda uyarmıştır. O gün anlaşılacaktır ki işini sürdürebilmesi Fransız Ulusal Demiryolu

Şirketi'nin (SNCF) elindedir. Adam, her gün aynı saatte bu iki vagonlu trenle işine gitmektedir. Ama yılbaşı sonrasında tarifeler değişince adamın kendi yaşamı üzerindeki tüm kontrolü de değişir. Bu adamın (prtagonist), basitçe işine zamanında varmak olarak tanımlanabilecek amacına engel koyan ise demiryolu şirkettir (antagonist). Demiryolu şirketinin tren tarifelerinde yaptığı değişim ve belirlenen istasyonlar dışında trenlerin durmaması kuralı, her zamanki alışkanlığıyla trene binen adamın da amacına ulaşmasına engel oluşturmaktadır. Dolayısıyla kamu kurumunu temsilen trende görevli iki kişi, kondüktör ve makinist, adamın amacına ulaşmasına engel konumundadırlar.

Filmin adı orijinal dilde *Omnibus*, tek kelimelik bir isim olarak belirlenmiştir. Türkçedeki söylemiyle omnibüs, yolcu taşıyan motorlu büyük taşıttır. Zaten filmin ana mekânı da iki vagonlu bir banliyö trenidir ve hikâye bu trenin herhangi bir günkü olağan seferinde yaşanmaktadır. Bu yönüyle basit ve hem hikâyeyi tanımlama yönünde hem de işlevsel olarak akılda kalıcı bir ismi vardır filmin. Bununla birlikte film, hikâyesini bir kamu taşıtında kursa da, örneklemini pek çok alana uyarlamak da mümkündür.

*Omnibus*'un sade bir hikâye kurulumu ve görsel anlatısı vardır. Film, temelde klasik anlatı yapısını kullanır ve hikâyesini giriş-gelişme-sonuç bölümleriyle yapılandırır. Ancak, sonuç bölümünde bir sürpriz de yapar. Film, siyah üzerinde hareket halindeki tren sesi ile başlar ve görüntü beş saniyelik ön jeneriğiyle sürer. İstasyonun önündeki zeminde, yakın planda, parke taşlarının üzerinde beyaz renkle filmin ve yönetmenin adı yazılıdır. Filmin giriş bölümü burada başlar ve kısa planlarla hikâyenin kurulumu yapılır. Bir çift ayak yazıların üzerine basar, kamera genel plana doğru açılır ve filmin ana karakteri olan adamın hızlı adımlarla büyük bir istasyona doğru ilerlediği gösterilir (Görsel 2). Dolayısıyla ana karakter filmin ilk sahnesinde ekrandadır ve toplumun içerisinde herhangi bir yolcu olduğunu ifade etmek adına genel planda görülür. Bu bağlamda film, karakter odaklıdır. Hikâyenin merkezine bu adamı koyar ve şöyle der: İşte sizin izleyeceğiniz hikâye bu adam hakkındadır. Bu sırada çerçeveye giren binanın üzerindeki saatin de dokuza doğru ilerlediği görülür. Zaman, ana çatışma unsurlarından, o nedenle filmin içerisinde saat üç noktada ve özellikle dikkat çekici biçimde çerçevenin içerisine yerleştirilir.

İkinci sahnede adamın çerçevenin solunda yer alan istasyon kapısından içeri girdiği görüntülenir. Profilden görünen kadarıyla orta yaşlarda bir adamdır. Kamera sağa çevrilme yaparak takiptedir ve adam, her istasyonda bulunan büfelerden birine doğru ilerler. Bu sırada çerçevenin içerisinde istasyondaki diğer yolcular da göze çarparlar. Tipik bir istasyon ortamıdır, sakin bekleyen ve birbiriyle konuşan iki çift ile telaşla hareket eden dört yolcu vardır. Mevsim kışır ve yolcular da kışık kıyafetlerle görülürler. Adamın da üzerinde takım elbise, kravat ve pardösü, elinde ise bir evrak çantası bulunmaktadır. Bu esnada mekân ve zaman koşulları belirlenmiştir. Hikâye bir büyük tren istasyonunda başlamıştır ve sabah saatleridir. Fonda verilen tren sesleri ve anonlarla da mekânın gerçekliği artırılır. Filmin konusunun ve olay örgüsünün yolculuk ile ilişkilendirildiği anlaşılır. Adam büfeye gelir, bir gazete alır ve yakın planda parasını uzatır. Hareketleri seridir ve daha önce sıklıkla burada bulunduğu açıktır. Her zamanki ezberlenmiş davranışlarla hareket etmektedir. Ancak adam hakkında bir bilgiye sahip değildir. Bu adam kim ve nereye gidiyor acaba, diye düşünürüz ve merak etmeye başlarız. Ardından istasyonun ön cephesindeki büyük saat yakın planda yeniden gösterilir, saat 09:07 olmuştur. Bu esnada keskin bir fren sesi duyulur.



**Görsel 2.**

*Merkez İstasyona Geliş, Omnibus Film Karesi (Karmann, 1992)*

Bir sonraki sahnede adam, ana mekâna, yani trenin vagonuna girmiş ve kendisine bir yer seçmektedir. Aynı zamanda vagondaki gündelik koşullar da ekrana yansıtılır. Yolcular yerleşme telaşındadır. Vagonda yaklaşık yirmi kadar yolcu vardır ve tüm koltuklar dolmaktadır. Gerçekçi koşullar burada da sürdürülmüştür. Son anda iki genç ve orta yaşlı güzel bir kadın binerler. Başında beresi, boynunda kışlık atkısı, paltosu ve gözlükleriyle kadının, güvenli ve mağrur bir duruşu vardır. Biraz sonra yaşanacaklarda önemli bir etkisi olacağı sezdirilir. Hemen sonra vagonun kapıları kapatılır. Bu sırada kamera içeriden dışarıya bakıyordur, hareket memuru düdük çalar ve son binen iki genç vagonun kapılarını kapatır. Martı sesleri arasında tren sakince nehir üzerindeki köprüden geçerek şehirden uzaklaşmaktadır.

Üzerinde üniforması ve başındaki şapkısıyla ciddiyetle işini yaptığı anlaşılan kondüktör bilet kontrolü için vagona geldiğinde adam ile yaşlı kadının ön koltuklarda yan yana oturdukları görülür (Görsel 3). Bu sırada diğer yolcular da kendi hallerindedirler. Kimisi pencereden dışarıyı seyretmektedir, kimisi ise uyku halindedir. Her zamanki sıradanlıkla bir yolculuktur. Kondüktör kibarca “Biletler lütfen,” dediğinde adam oralı olmaz. Dikkatle önündekileri okumaya devam eder. Bir yandan da çantasını açar ve biletini alarak görevliye uzatır. Dönüp bakmaz bile. Kondüktör, “Desvres’e biletiniz var mı?” diye sorduğunda adam şaşkınlıkla başını kaldırır ve görevliye bakar. Yandaki kadın da bu arada durumu izlemeye başlar. Bu nokta hikâyenin ilk dönüm noktasıdır ve ana çatışmayı ortaya çıkarır.

Epps, Jr. (2018, s. 244), filmlerin tümü kriz içindeki yaşamlar hakkındadır der ve ekler; “Ortada görünür bir kriz bulunmuyorsa bir filmin varlığından da söz edilemez”. Trenlerin saatleri ve durakları değişmiştir ve adam da yeni tarifeyi bilmediği için yanlış trene binmiştir. Bu nedenle de işine geç kalacaktır. Görevli biletin Cateau-Cambrésis’e kadar olduğunu, trenin ise durmaksızın Desvres’e gideceğini belirtir. O nedenle görevi gereği ek bilet düzenleme işlemi yapmak zorundadır. Bu olay hikâye için bir dönüm noktasıdır, çünkü adam da her zaman bindiği trenin tarifesinin değiştiğinin ve bunun sonuçlarının farkına varacaktır. Filmin giriş bölümü yaklaşık bir buçuk dakika sürmüştür. Artık gelişme bölümüne geçilecektir. İzleyici için meraklı dakikalar başlar. Kadının olayı

izlemesi gibi seyirci de şimdi ne olacak, acaba adam ne yapacak diye düşünür.

Adam Cateau’da inme isteğinde ısrar ederse de kondüktör bunun mümkün olmadığını belirtir. Adam ise hâlâ olayın tam olarak farkına varamamıştır. Çünkü kendisini her gün bindiği sabah 09,06 Cateau treninde zannetmektedir. Kadın ise trenin 9,06 treni olduğunu kabullense de Cateau’da durmadığını da onaylar. Kondüktör de “Siz Cateau’da çalışıyor olabilirsiniz, ama ben de bu trende çalışıyorum” diyerek 2 Ocak 1992 gününden beri 9,06 treninin rotasını ve duraklarını açıklar. O gün de tarih 2 Ocak 1992’dir ve tren Cateau’da durmayacaktır. Kadın da kondüktörün açıklamalarını yeniden onaylar. Kondüktör elindeki kâğıtlara bir şeyler yazar ve ek biletin bedelini talep eder. Adam tren tarifelerini bu şekilde değiştirmenin mümkün olmaması gerektiğini ve ayın birinde belki olabileceği ama ikisinde olamayacağı görüşünü dile getirir. Yandaki kadına dönerek ondan onay ister. Ama kadın değişikliğin duyuru panosunda yazıldığını, kendisinin kontrol ettiğini ve adamın da kontrol etmesi gerektiğini vurgular. Kondüktör bir başka yolcu tarafından onaylanmasının rahatlığıyla keyifle gülümser. Yeni tarifeye göre 8,35 treninin Cateau’da durduğunu belirtir. Kadın da keyifle bir kez daha onaylar. Kondüktör, adama Desvres’den otobüsle Cateau-Cambrésis’e dönebileceğini belirtir. Adamsa reddeder, çünkü zaman kaybı olacaktır ve işine geç kalmamak için trenden inmek zorundadır.

Adam hızla ayağa kalkar ve üst raftaki pardösüyü alır. Telaşla saat kaç diye sorar ve kendi saatine bakar. Kondüktör ise ödemesi gereken farkı yineler. Adam hızla ödemesini yapar, çünkü onun niyeti yanlış trene bindiği için istenen ceza ödemesini yapmamak değildir. Bu noktada adam kendi kusurunu da kabullenmiş olur ve şimdi hatasını aşmanın yollarını arayacaktır. Artık arka sıradaki yolculardan bir kısmı da ön taraftaki hareketliliği izlemeye başlamıştır. Genç bir kadın örgü örerken bakışları ön tarafa yönelir. Bir başka kadın daha olayı izlemektedir. Yolcuların diğer kısmı ise yine kendi hallerindedirler. Adam kondüktöre “Sizinle konuşmak istiyorum” diyerek çantasını alır, başıyla ileriye işaret eder ve yolculardan ayrı konuşmak isteğini yineler. Bu sırada daha fazla yolcunun dikkatini çekmiştir (Görsel 4).





**Görsel 3.**

*Bilet Kontrolü, Omnibus Film Karesi (Karmann, 1992)*

Bu noktada karakter kendisini daha fazla açığa vurur ve geçmişine ait hikâyesini kondüktöre anlatırken tüm izleyiciyle de paylaşır. “Bir kısa filmde geçmiş hikâye, çabucak ve etkili bir şekilde anlatılmalıdır” (Rea & Irving, 2004, s. 67). Adam da daha sonraki davranışlarını anlayabilmemiz için kendi geçmiş bilgilerini sunar. Hızlı hızlı konuşmaktadır. “Bayım, evli misiniz? Çocuğunuz var mı?” diye sorar kondüktöre. Kendisinin evli ve iki çocuk sahibi olduğunu, evliliğinin sallantıda olduğunu ve iş yerinde ise patronunun kendisinden hoşlanmadığını anlatır. Eğer istasyonda inemez ve işine geç kalırsa patronu onu işten kovacaktır. Zira iki kez uyarı almıştır. İşini kaybederse karısı da onu terk edecek ve ailesi dağılacaktır. Çocuklarını sosyal hizmetler alacaktır, kayınvalidesine verecektir. İpotekleri vardır ve bankalar da evine el koyacaklardır. Kısaca eğer Cateau-Cambrésis’te inemezse adamın bütün hayatı mahvolacak, kurulu düzeni ve huzuru bozulacak, işinden atılacak, aile birliği ve mutluluğu parçalanacaktır. Anlaşmıştır ki toplumda karşılığını bulan pek çok sıradan insan gibi hayatının

düzeni pamuk ipliğine bağlıdır. Artık tüm vagonun da dikkatleri bu iki adam üzerindedir. Adam, kimse görmeden hızlıca ineceği sözünü verir. Bu sırada film süresinin orta noktasına gelinmiştir ve tren kırsalda yol almaya devam etmektedir (Görsel 5).

Yeniden trenin içerisine döndüğünde adamın gözleri dolmuş ve ağlamaklı bir halde olduğu görülür. Kondüktör ise sessizlik ve şaşkınlıkla adamı dinlemeyi sürdürmektedir, aynı zamanda onun da üzgün olduğu anlaşılmaktadır. Adam, “Sessizlik içinde inerim, kimse bir şey fark etmez. Hayatım buna bağlı. Size yalvarıyorum,” diye ısrar edince kondüktör de sorunun çözümünün kendinde olmadığını farkına varmamızı sağlar. Kondüktör döner ve vagona bakar, artık tüm yolcular onları izlemektedir. Kondüktörün ne yapacağı, nasıl bir çözüm üreteceği merak konusudur. “Treni ben durduramam,” diyerek haklı bir gerekçe sunar. “Sizi Errol’a götürüyüm, sorunu onunla halledebilirsiniz,” diyerek makinisti hedef gösterir. Bu nokta hikâyenin bir diğer dönüm noktasıdır. Çünkü



**Görsel 4.**

*Yolcular Olaya Tanıklık Ediyorlar, Omnibus Film Karesi (Karmann, 1992)*



**Görsel 5.**  
*Tren Kırsalda İlerliyor, Omnibus Film Karesi (Karmann, 1992)*

bu andan itibaren gözü yaşlı adam için bir umut doğmuştur ve meraklı bakışlar altında trenin ön kısmına doğru giderler.

Kondüktör, adamı trenin lokomotif kısmına götürür ve makinist Errol ile tanıştırır. Errol bir yandan treni yönetirken bir yandan da kendi kendine şarkı söyleyen neşeli bir karakterdir. Vagon kısmında ise yolcular kadının etrafında toplanmışlar ve serzenişlerini dinlemektedirler (Görsel 6). Kadın çalıştığı yeri söyler ve “Bu tren orada durmaz, bunu biliyorum. Bilmek yetiyor,” diyerek yanlış trene binme konusunda adamın hatalı olduğuna ilişkin ısrarlarını sürdürür. Ona göre panoya bakmadığı için yolcu kusurludur. Bu bağlamda kadının sözleri demiryolu şirketinin de söylemidir. Adamın sorunu hakkında makinist bir şey yapabilecek mi acaba diye düşünüp trenin ön tarafına dönüldüğünde ise Errol, “Sizin için bir şey yapamam bayım,” diyerek adama olumsuz cevap verir. Çünkü kendisinin de sistem tarafından kontrol edildiğini ifade eder. Yolcu, “İş güvencen varken bir insana yardım

edemez misin?” diye sorduğunda ise elektronik cihazlarda elinden bir şey gelmediğini belirtir. Yolcu bu kez “Herkes ayaklarının altında ölse yolunda ilerlemeye devam mı edeceksin?” şeklinde daha güçlü bir söylem üretir ve bunun üzücü olduğunu vurgular. Yolcu, bu kez yalvarışlarını makiniste yapmaya başlamıştır. Kadının kuralcı ve katı tutumuna karşın, adam bir uzlaşma arayışındadır (Görsel 7).

Burada hikâyenin bir diğer dönüm noktası olan sonuç kısmına gelinir. Çünkü makinist adamın yalvarışlarına karşı bir çözüm sunar. Tren, Cateau-Cambrésis istasyonunda durmayacak ama yavaşlayacaktır. Yolcu ise hızı düşen trenden perona atlayacak ve işine gidebilecektir. Yolcunun trenden atlayabilmesi için ise hızlı koşabilmesi gerekmektedir. Adam, Claye-Souilly kulübünde 13,04 saniye yapmıştır ve bu işte kendisine güvenir. Şimdi bunu kanıtlaması gerekecektir. Bu çözüm hem yolcu hem de seyirci için bir umut yaratır.



**Görsel 6.**  
*Diğer Yolcunun Durumu Yorumlaması, Omnibus Film Karesi (Karmann, 1992)*



**Görsel 7.**  
Makinisti ikna Etme Çabası, Omnibus Film Karesi (Karmann, 1992)

Trenin hızla yol alma görüntüsü ve başlayan gergin bir müzikle birlikte klasik dramatik anlatının doruk noktasına ulaşılır. Makinist bir yandan trenin hızını düşürmeye, diğer yandan da 50'den geriye doğru saymaya başlar. Plana göre tren 10 km/s hızla, yani bisiklet hızına indiğinde adam perona atlayacaktır. Adam daha önce bisikletten atlamadığını itiraf eder. Tren istasyona yaklaştıkça makinist de hızı 30-20 diyerek düşürür. Bu esnada seyirci de gergin bir bekleyiş içerisine girmiştir. Adam trenin kapısını açar ve cesaretle platforma atlar (Görsel 8). İnmenin hızıyla da trenin gittiği yönde koşmaya devam etmektedir. Adam amacına ulaşmış olması dolayısıyla mutludur ve makiniste "Eğer lazım olursa benim adım Martichoux" diye seslenir. İkili vedalaşmış ve hikâye sonlanmıştır. Bu sırada vagondaki tüm yolcular da adamın indiğini görmüşlerdir ve memnun olarak alkışlamaktadırlar. Anlaşılmıştır ki SNCF'nin katı kurallarına rağmen, başlangıçta isteksiz olsalar da, çalışanlarının dayanışma duygusu sayesinde bir yurttaşın mağduriyeti önlenmiştir.

Levy'e göre (2014) "birçok kısa filmin sürpriz sonları vardır, bu da onları son derece unutulmaz kılar". *Omnibus*'u unutulmaz yapan unsurlardan birisi de sonudur. Çünkü tam seyirci merakına yanıt bulmuş, rahatlamış, adamın amacına ulaştığını görerek işine yetiştirebileceğini düşünürken beklenmedik bir şey olur. Hikâye bir kez



**Görsel 8.**  
Yolcu Yavaşlayan Trenden Perona Atlar, Omnibus Film Karesi (Karmann, 1992)

daha yön değiştirir. Bu noktada film, klasik anlatı yapısından uzaklaşır. Trenin arkasından bir kol çıkar ve koşmakta olan adamın ensesinden tutarak geri trenin içine çeker (Görsel 9). Martichoux şaşkındır, çünkü yeniden trendedir. Seyirci de şaşkındır ve ne olduğunu önce anlayamamıştır (Görsel 10). Yeni gizemli adam ise mutludur, çünkü treni kaçırdığı için koşan bir adamın trene binmesine yardımcı olduğunu düşünmektedir. Hikâyede yolcu için işler yeniden karışmış ve üstelik bu kez istasyondan da uzaklaşmıştır. Bu anı *diabolus ex machina* kavramıyla açıklamak mümkünüdür.

Diabolus ex machina kavramını açıklamak için *deus ex machina* kavramından yararlanmak gerekmektedir. *Deus ex machina* (Latince: *makinadan çıkan Tanrı*), Antik Yunan tiyatrosuna ait bir kavramdır. Şener'e göre (2006, s. 317-318) *deus ex machina* kavramı, "teknik bir terim olarak sahneye vinçle indirilen Tanrı-Tanrı rolündeki aktör- anlamına gelir". Şener'in açıklamasına göre "Yunan tiyatrosunda sorunlar olayların kendi iç mantığına uygun biçimde gelişirken, amaçlanan ahlaki sonuç elde edilemeyince sahneye bir Tanrı çıkartılır, onun buyruğu ile istenen çözüm sağlanırdı. Armer ise *deus ex machina* kavramına ilişkin şu açıklamayı yapar: "Eski Yunan trajedisinde sorunlar bazen son perdede altından bir savaş arabasının yukarıdan aşağıya



**Görsel 9.**  
Dışarıdan Gelen Etki, Omnibus Film Karesi (Karmann, 1992)



**Görsel 10.**

*Yolcu Yeniden Trendedir, Omnibus Film Karesi (Karmann, 1992)*

inmesiyle çözümleniyordu. Arabadan dışarı adımını atan bir Tanrı bir mucize yaratarak herkesin sorununu bir anda çözüyordu”. Ancak Armer, günümüz izleyicilerinin deus ex machina türü kolay çözümleri, genellikle aldatmaca olarak gördüğünü ve reddettiğini de eklemektedir. “Biz buna hile olarak bakarız ve yazarın öyküyü sona erdirecek meşru bir yol bulamamış olduğunu düşünürüz” (Armer, 2010, s. 38). Dolayısıyla makinadan çıkan Tanrı, daha önce var olmayan ve mantıklı bir açıklamayla öyküye bağlanamayan bir olay örgüsü öğesidir, ama öyle olsa da hala kullanılmaktadır.

Diabolus ex machina kavramı ise deus ex machina kavramının muadili olarak tersi bir işlev görür. Kavram, *makinadan çıkan şeytan* olarak çevrilebilir ve beklenmedik yeni bir olayın ortaya çıkışını ve bu olayla kahramanın işlerinin birdenbire daha kötüye gitmesini ifade eder. Kötü adamlar için ise çok daha iyi olmasını sağlamak için tasarlanı (“Diabolus ex Machina,” t.y.). *Omnibus*’da işler tam yoluna girmiş ve Martichoux başarıyla perona inmişken, hikâye tekrar bir keskin dönüş yapmıştır. O ana kadar hikâyenin içerisinde olmayan arka vagonun iyi niyetli başka bir yolcu, trenin yanında koşan Martichoux’un trene yetişmeye çalıştığını düşünmüş ve yardım ederek onu içeriye almıştır. O nedenle film, klasik anlatı yapısını kırar ve hikâyeyi sonlandırmak yerine en baştaki konumuna geri getirir. Seyircisini ise şaşkınlık ve merak içinde bırakır. Martichoux’un işi, ailesi, çocukları, ipotekli evi gibi onu bekleyen sorunları şimdi ne olacak diye düşünürüz. Gülelim mi ya da üzülelim mi bu adamın haline, bilemeyiz ve ikilemede kalırız. Felando’ya göre (2015, s. 52–53) de, kısa filmlerdeki karakterler daha gevşek bir şekilde inşa edilmiştir ve genellikle değişmeden kalırlar. Martichoux ve sorunları da değişmemiştir, üstelik işine de geç kalacaktır. Bu arada bazı katı toplumsal kuralların nelere sebebiyet verdiğini de seyirci olarak deneyimlemiş oluruz.

### Sonuç ve Öneriler

Film sanatı, hikâyelerini çok çeşitli biçimlerde şekillendirir ve izleyicisine sunar. Kısa kurmaca filmler de başlangıcından beri bu sanatın içerisinde geniş kültürel çeşitlilik oluşturmuşlardır. Bununla birlikte kısa filmlerin medya araştırmaları açısından çok

da görünürlüğünün olduğunu söylemek olası değildir. Oysaki kısa metrajlı filmler de uzun metrajlı filmler kadar değerlidirler ve incelenmeyi hak etmektedirler. Üstelik Felando (2015, s. 1), bugün için “kısa filmler her zamankinden daha görünür ve daha kolay erişilebilirdir” diyor. Gerçekten de internet ortamı kısa film sanatına gönül verenlerin buluştuğu, çok sayıda film örneğini izleyebildikleri, kendi yaptıkları filmleri paylaşabildikleri bir ortam sağlamıştır. Aynı zamanda kısa film festivalleri ve yarışmaları, özel gösterimler gibi oluşumlar da sayıca arttığı gibi, kısa filmlerin nitelikleri ve hikâye çeşitliliği de yükselmiştir. Bu nedenle küresel bağlamda kısa film üretiminin arttığını söylemek olasıdır. Bu yoğunlukta farklı ve yeni kısa film anlatıları oluşsa da Aristoteles’in başlattığı ve günümüz kuramcılarının açmadığı klasik anlatı yapısı, yine de en sık tercih edilen dramatik yapılardan olmaya devam etmektedir. *Omnibus* da hem gerilimi ve komediyi bir arada kullanması ve hem de şaşırtıcı sonuyla kusursuz bir dramatik yapı inşa ederek güzel bir örnek oluşturmaktadır.

Gündelik yaşam, harika kısa filmlere malzeme olarak seçilebilir. Bunu yaparken içimizden birinin hikâyesi, yine her gün başımıza gelecek biçimde işlenir. Kısa filmin önemli cazibesi de buradan gelmektedir. *Omnibus* da böyle bir örnekleme sunar. Snyder (2018, s. 95), “iyi bir senaryo, birçok açıdan senaryo yazarı tarafından ortaya atılmış bir tartışmadır” demektedir. *Omnibus*’da toplumsal kurallar ve uygulamaları konusunda basit ama düşündürücü sorular sordurur seyircisine. Kural mı önemli, yoksa bir yurttaşın mağduriyeti mi? Kurallar ne kadar katı olmalı? Eğer bir mağduriyet oluşacaksa esnetmek mümkün değil midir? Bu ve benzeri sorular aslında günlük yaşam içerisinde çok kez karşılaştığımız durumlarda aklımıza gelen ikilemlerdir. Bu bağlamda film, kısa ama etkili kullanılan süresi içerisinde, olağan ama bir o kadar da toplumsal yaşamın sürdürülmesi açısından önemli bir tartışmayı ortaya koymakta ve düşünmemiz için bir kapı aralamaktadır. Üstelik bunu Aristoteles’ten beri tekrarlanan klasik anlatı yapısını yineleyerek ve bu yapıyı, sonunda olduğu gibi, zenginleştirerek başarmaktadır. Kısa film gönüllüleri sıradan olayları, sıradışı bir anlatıya dönüştürmenin ve toplumsal konuları kısa ve etkili biçimde göstermenin başka yollarını da aramayı sürdüreceklerdir.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

**Finansal Destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Declaration of Interests:** The author declare that they have no competing interest.


**Funding:** The author declared that this study has received no financial support.

## Kaynaklar

- Akyürek, F. (2015). *Senaryo yazarı olmak, senaryo yazmak* (14. Baskı). MedyaCat Kitapları.
- Aristoteles (2016). *Poetika: Şiir sanatı üzerine* (S. Rifat, Çev.) (13. Baskı). Can Yayınları.
- Armer, A. A. (2010). *Sinema ve T.V. için senaryo yazmak* (V. T. Erdamar, Çev.). Es Yayınları.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2010). *Film sanatı: Bir giriş* (E. Yılmaz, & E. S. Onat, Çev.). De Ki Basım Yayım.
- Buckland, W. (2010). *Sinemayı anlamak* (T. Göbekçin, Çev.). Optimist Yayınları.
- Can, A. (2005). *Kısa film*. Tablet Kitabevi.
- Çiçekoğlu, F. (2016). Her şeyin başı senaryoZ. Ünal & K. Sağlam (Çev.) *Bir filmin serüveni: Mithat Alam film merkezi sinema seminerleri* (1. Cilt, ss. 3–10) içinde. İthaki Yayınları.
- Cooper, P., & Dancyger, K. (2005). *Kısa film yazmak* (S. Gündeş, Çev.). Es Yayınları.
- Diabolus ex Machina (2022, May 20). *TV Tropes*. <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/DiabolusExMachina>.
- Egri, L. (1982). *Piyas yazma sanatı: İnsansal güdülerin yaratıcı yorumundaki temel ilkeleri* (S. Taşer, Çev.). Yazko.
- Epps, Jr., J. (2018). *Senaryo yazmak yeniden yazmak demektir: Bir sanat ve beceri olarak profesyonel uyarlama teknikleri* (B. M. Eyrik, Çev.). Kalkedon Yayınları.
- Felando, C. (2015). *Discovering short films: The history and style of live-action fiction shorts*. Palgrave Macmillan.
- Field, S. (2016). *Senaryo: Senaryo yazımının temelleri* (Ş. Erol, Çev.) (2. Baskı). Alfa Yayınları.
- Karmann, S. (Yönetmen). (1992). *Omnibus* [Film]. Lazennec Tout Court. <https://www.filmsshort.com/short-film-pages/omnibus-sam-karmann.html>
- Levy, E. (2014). *Making a winning short: How to write, direct, edit, and produce a short film*. Holt Paperbacks.
- McKee, R. (2011). *Öykü: Senaryo yazımının özü, yapısı, tarzı ve ilkeleri* (N. Yılmaz, E. Yılmaz, & F. Kınalı, Çev.). Plato Film Yayınları.
- Miller, W. (2016). *Senaryo yazımı: Sinema ve televizyon için* (Y. Büyükerşen, Y. Demir, & N. Esen, Çev.) (2. Baskı). Hayalperest Yayınevi.
- Nash, P. (2013). *Kısa film senaryosu yazmak* (B. Baysal, Çev.). Kalkedon Yayınları.
- Omnibus. (2022, August 15). In *Wikipedia*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Omnibus\\_%28film%29](https://en.wikipedia.org/wiki/Omnibus_%28film%29).
- Özakman, T. (2014). *Oyun ve senaryo yazma tekniği: Tiyatro, radyo, televizyon ve sinema* (7. Baskı). Bilgi Yayınevi.
- Piper, J. (2013). *Kısa film yapımı* (G. Metin, Çev.). Say Yayınları.
- Rancière, J. (2019). *Kurmacanın kıyıları* (Y. Çetin, Çev.). Metis Yayınları.
- Raskin, R. (2002). *The art of the short fiction film: A shot by shot of nine modern classics*. McFarland.
- Rea, P. W., & Irving, D. K. (2004). *Sinema ve videoda kısa film: I. cilt yapım öncesi* (S. Taylaner, Çev.). Es Yayınları.
- Şener, S. (2006). *Dünden bugüne tiyatro düşüncesi*. Dost Kitabevi.
- Synder, B. (2018). *O kediyi kurtar: Senaryo yazarken ihtiyaç duyacağınız o kitap* (E. Avşar, Çev.). Hep Kitap.
- Thompson, K. (1999). *Storytelling in the new Hollywood: Understanding classical narrative technique*. Harvard University Press.

# Tekstillerin Plastik Sanatlarda Kullanımı; Yumuşak Heykelleriyle Claes Oldenburg Örneği

## Use of Textiles in Plastic Arts: The Case of Claes Oldenburg with Its Soft Sculpture

Özden KAPLANCA   
Neslihan YAŞAR 

Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel  
Sanatlar Fakültesi, Moda Giyim  
Tasarımı Bölümü, İzmir, Türkiye



Çalışma Kocaeli Üniversitesi Güzel  
Sanatlar Fakültesi tarafından 16-20  
Kasım 2021 tarihlerinde gerçekleşen  
"ARİTİM" - 1. Uluslararası Sanat  
Sempozyumu'nda sözlü bildiri olarak  
sunulmuştur

Geliş Tarihi/Received: 27.01.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 19.09.2022

Yayın Tarihi/Publication Date: 24.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:  
Neslihan YAŞAR  
E-mail: neslihan.sirin@deu.edu.tr

Cite this article as: Kaplanca, Ö., &  
Yaşar, N. (2023). Use of textiles in  
plastic arts: The case of Claes  
Oldenburg with its soft sculpture.  
*Art Vision*, 29(50), 25-33.



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

### ÖZ

Bu çalışmanın amacı, plastik sanatlarda sanatsal yaratım için sanatçıların alan dışı malzemeler ve farklı teknikler kullanarak 1960'lı yıllarda ürettiği tekstil içeren öncü eserleri araştırmak ve tekstillerle bağlantısı olan yumuşak heykelleri incelemektir. Özellikle 1950 sonrasında ortaya çıkan sanat akımlarının etkisiyle sanat kavramının değişimi, disiplinlerarası etkileşimlerle tekstil malzemelerinin ve tekniklerinin plastik sanatlarda kullanılma yöntemleri değerlendirilmektedir. Öncelikle tekstil malzemelerinin bir zanaat üretim nesnesi olması dışında sanatsal eserlerde kullanılabilmesi fikrinin belirmesi ve olgunlaşması, bu anlamda değer kazanma süreci araştırılmıştır. Ayrıca lif sanatı kavramının yeni konuşulmaya başladığı 1960'lı yıllarda, tekstil malzemeleri ve teknikleri Claes Oldenburg gibi heykeltıraşların elinde bambaşka fikirler ve tekniklerle kullanılmıştır. Yumuşak heykel hareketinin temsilcisi olan sanatçının gündelik, sıradan olan nesnelere sorgulayan heykelleri tekstillerin kullanılma yöntemleri bakımından incelenmektedir. Araştırmanın sonucunda farklı fiziksel ve estetik özelliklere sahip tekstil malzemelerinin plastik sanatlarla uğraşan ressam ve heykeltıraşlar tarafından tekstil sanatçılarından farklı olarak ortaya koydukları kavramsal ve biçimsel yeni yaklaşımlar ve farkları sorgulanmaktadır.

**Anahtar Kelimeler:** Tekstil, plastik sanatlar, yumuşak heykel, Claes Oldenburg

### ABSTRACT

The aim of this study is to investigate the pioneering works of textiles produced in the 1960s by artists using out-of-field materials and different techniques for artistic creation in plastic arts and to examine soft sculptures related to textiles. In particular, the change in the concept of art with the effect of art movements that emerged after 1950, interdisciplinary interactions, and the methods of using textile materials and techniques in plastic arts are evaluated. First of all, the emergence and maturation of the idea that textile materials can be used in artistic works apart from being a craft production object and the process of gaining value in this sense has been investigated. In addition, in the 1960s, when the concept of fiber art began to be talked about, textile materials and techniques were used with completely different ideas and techniques in the hands of sculptors such as Claes Oldenburg. The sculptures of the artist, who is the representative of the soft sculpture movement, questioning every day, and ordinary objects are examined in terms of the methods of using textiles. As a result of the research, the conceptual and stylistic new approaches and differences in textile materials with different physical and aesthetic properties are questioned by painters and sculptors dealing with plastic arts, unlike textile artists.

**Keywords:** Textile, plastic arts, soft sculpture, Claes Oldenburg

### Giriş

Tekstil üretimi kültürlerle ve coğrafi faktörlere bağlı olarak tüm dünyada çeşitlilik göstermiş, beslenme ihtiyacından sonraki en temel ihtiyaçlardan biri olmuştur. Örtünme ve korunma amaçlı kullanımları dışında insanlık tarihi boyunca statü, dini referans, ortam yalıtımı gibi pek çok farklı kullanım amaçları taşımışlardır. Ancak özellikle Sanayi devrimi sonrası tekstil üretiminde iki önemli dönüm noktası yaşanmıştır. Bunlardan birincisi bir zanaat üretim nesnesi olarak kabul gören tekstillerde tasarım kavramının

ortaya çıkması ve gelişmesi ikinci dönüm noktası ise tekstil malzemelerinin ve yöntemlerinin çağdaş sanat eserlerine dönüşmesi ve lif sanatı söylemlerinin başlamasıdır.

Bunlardan ilki yaklaşık olarak 1880'lerde Arts and Crafts akımının öncü sanatçısı William Morris'le başlayan ve Walter Gropius önderliğinde açılan Bauhaus Tasarım Okulu (1919–1933) ile tekstilde tasarım kavramını olgunlaştıran ve modernize eden sanat temelli yaklaşımdır. Makineleşme sonucu seri üretime uygun modern sanat anlayışında tasarlanan ve üretilen tekstillerde işlev ve estetik unsurlar birlikte önem kazanmıştır (Yaşar, 2019, s. 139).

Tekstillerde yaşanan ikinci dönüm noktası ise tekstil tasarımının gelişmesi sırasında özellikle 1930, 1940 ve 1950'li (Yaşar, 2018, s. 128) yıllarda çok fazla uygulama yapılması, bu uygulamaların kolej ve üniversite eğitimlerine taşınması ve alternatif bir üretim yöntemi olarak öğrencilerin tekstil sanat üretim malzemesi ve yöntemleri olarak kullanmaya yönelmeleri neticesinde tekstil sanatları ve lif sanatı kavramının ortaya çıkmasıdır (Auther, 2011, s. 146). Bu dönemin sonucunda 1960'lı yılların başlarında Avrupa ve Amerika'da benzer etkinlikler ve sergiler açılmıştır. Bunlardan en önemlisi 1. Lozan Bienali'dir.

1962 yılında gerçekleştirilen 1. Lozan Bienali'nin belki de hiç düşünülmemiş sonuçları neticesinde tapestry dokumacılığının lif sanatına evrilmesiyle tekstilin yeni formları ortaya çıkmaya başlamıştır. Tapestry dokumacılığını canlandırmak üzere düzenlenen 1. Lozan Bienali'nde "Modern sanatçıların resimleri duvar halılarında zanaatkarlar tarafından yeniden üretilse, Magdalena Abakanowicz, Jolanta Owidzka, Wojciech Sadley gibi Polonyalı sanatçıların çalışmaları yeni ve umut verici bir çıkışı temsil ediyordu (Constantine & Larsen, 1985, s. 18). Sanatçılar çalışmalarında tekstil lif ve ipliklerden yeni dokular üretirek, büyük, dokulu, hacimli etkiler elde etmişler ve bu tür eserlere lif sanatı-tekstil sanatı gibi ifadeler kullanılmaya başlanmıştır. Öncü sanatçılar tarafından 1960'larda ve 70'lerde sıklıkla uluslararası mekânlarda birlikte sergilenen iplik temelli bu çalışmalar lif sanatı hareketi olarak minimalizm, postminimalizm, kavramsalcilık, performans sanatı, arazi sanatı ve feminist sanat gibi çok sayıda sanatsal ifade biçiminden biri olmuştur. Bu dönemin tekstil sanatı tavrı, çağdaş sanat hareketlerinden farklı bir görüşte olmamıştır. (Porter, 2019, s. 10). Kalın, kaba iplikler ve farklı tekniklerle hacim kazanan büyük dokuma yapılar duvardan uzaklaşarak üç boyutlu heykelsi sanat eserlerine dönüşmüştür. Tüm bu çabalar klasik tekstil üretim tekniklerinden yararlanarak o günün karşı-sanat, kavramsal sanat, minimal sanat gibi alanlarda üretilen eserler düzeyinde üretim yapmak içindi.

Tekstili temel alıp tekniği ve malzemeyi sorgulayan lif sanatçıları olduğu gibi aynı dönemde üretim yapan, plastik sanatlar grubunda yer alan ressam ve heykeltıraşlar da olmuştur. Kendi alanlarından olmayan alternatif malzemelerle farklı ortamlarda sanat yapma eğilimleri tekstil malzemelerini ön plana çıkarmıştır. Bu makalenin amacı önemli bir endüstri ve sanat üretim malzemesi olan tekstillerin ressam ve heykeltıraşlar tarafından eserlerinde kullanma yöntemlerine odaklanmaktır. Rauschenberg, Morris ve Hesse gibi sanatçıların çalışmaları ile örneklendirilen bu araştırma Claes Oldenburg'un yumuşak heykellerinde detaylandırılmaktadır. Sanatçının yumuşak heykellerinde kullandığı tekstil malzemelerinin eserlerine kazandırdığı görsel, fiziksel ve dokunsal özellikler incelenmektedir. Araştırmaya temel olması bakımından Oldenburg'un yumuşak heykellerini aktarmadan önce tekstillerin sanat üretim malzemesi olma süreci ve plastik sanatlarda kullanıma yöntemlerine değinilmektedir.

### Tekstillerin Sanat Üretim Malzemesi Olarak Değer Kazanması

Tekstiller, giysi, ev içi ve sanatsal alanda güçlü ve gizli bilgi paylaşımcılarıdır. Korunmayı ve kimliği, statü ve mülkiyeti işaret eden, maddi anlamlar içeren araçlar olarak günlük yaşamın sürdürülebilirliğinin garantileridir. Teknolojik gelişmeler doğrultusunda endüstriyel üretimleriyle birlikte sağlık, inşaat gibi ana kullanım alanının dışında sayısız rolü vardır. Tekstilin kelime dağarcığı büyüdükçe her yeni ürünle ve kullanımla birlikte gelişen endüstriler, üretim zincirleri ortaya çıkar. Bu üretim zincirlerinden biri tekstil ve tekstil malzemeleri ile yaratılan sanat eserleridir. Yani tekstiller tekstil sanatları haricinde resim, heykel gibi farklı plastik sanat alanları için hammadde ve malzeme olma özellikleri taşımaktadırlar. Ancak tekstillerin alışıldık zanaat ve endüstriyel üretim zincirlerinden ayrılıp çağdaş sanat nesnelere dönüşüm süreci öncelikle kendi alanında başlamıştır.

Günümüzde sanat eseri olarak değerlendirilen klasik tapestry dokumalar üretildikleri dönemde mekân içinde ısı yalıtımı veya alanı küçültmek/bölmek gibi amaçlarla kullanılmaktaydı. Bu görkemli ve tarihsel dokumaların en önemli özelliği Özyay'ın (2001, s. 1) belirttiği gibi atkı yüzü düz dokuma yöntemiyle üretilmiş resimli dokuma olması yani tekstilden üretilmiş tablo özelliği taşımasıdır. Dokuma tekniği ile dönemine göre üzerinde resmedilen görüntü birincil önemdedir. Muntazam dokunmuş tapestry dokumalarda iplik hammaddesinin cinsi görsel etkilerden çok işlevsel sebeplerle önem taşıırken, dokuyucu kendisine verilen görsel kompozisyonu değiştirmeden dokumaktadır. Rönesans Avrupa'sında (15. ve 16. yy) en görkemli dönemini yaşayan tapestry dokumaların üretimindeki önemli değişim faktörü Sanayi Devrimi olmuş, makineleşme ile birlikte üretimleri azalmıştır. Ama asıl değişim Bauhaus ile Almanya'da gerçekleşmiştir.

Yirminci yüzyılın ilk çeyreğinde, Avrupa'daki sanatçılar pek çok alanda olduğu gibi tekstil ve dokuma üretiminde radikal değişiklikler yapmışlardır. Walter Gropius 1919'da Almanya'da Bauhaus'u kurduğunda okulun sanat eğitimini atölye eğitimi ile destekleyerek yenilikçi ve yaratıcı genç sanatçıların doğmasına fırsat vermiştir (Constantine & Larsen, 1972, s. 17). Bu Alman önergesi, tüm maddelerin sanatsal potansiyelinin tanınmasını sağlamış ve özellikle tekstilleri değerli bir araç olarak yeniden tanımlamıştır (Scott, 2003, s. 10). Gropius'un önderliğinde Paul Klee, Wassily Kandinsky, Johannes Itten gibi döneminin soyut sanat temsilcilerinin desteklediği sınıflardan olan dokuma atölyesi tekstil malzemelerini hiç kullanılmadığı bilinçle deneyimlemiş ve tekstil malzemesinin önemini ortaya çıkarmıştır (Yaşar, 2019, s. 135). Mevcut atölyede hem öğrencilik hem de akademisyenlik yapmış olan Anni Albers, Otti Berger ve Gunta Stölzl adlı tekstil tasarımcılarının armür ve jakar yapıları dokuma kumaş tasarımları ile 20. Yüzyılın başından günümüze tekstil endüstrisine ışık tuttıkları görülmektedir (Bıyıklı & Saatçioğlu, 2021, s. 20). Özellikle Bauhaus dönemi boyunca ve sonrasında yazdıkları makalelerde malzemenin önemine odaklanmışlar ve bu konuya vurgu yapmışlardır. Bauhaus'un modernist dokumacı Anni Albers malzemelerin ve üretim tekniğinin sanat başlığı altında yer almasının önemine değinerek: "Malzemenin değerli ve dayanıklı olması şart değildir. Herhangi bir malzeme, herhangi bir teknikte, elle veya endüstriyel herhangi bir üretim yöntemiyle sanat eseri olabilecek bir ürün ortaya çıkarabilir" demiştir (Rowley'den aktaran Scott, 2003, s. 10). Gunta Stölzl veya Helene Schmidt-Nonné gibi dokumacılar kumaşın işlevsel faydasından söz etmiş ve dokumanın nesnel malzeme özelliklerine odaklanmışlardır. Berger ise teorik metinlerinde, dokumanın birincil kalitesi ve deneyimi olarak onun dokunsallığına vurgu yapmıştır (Smith, 2014, s. 96). Berger, dokumanın birinci ilkesinin

malzemelerin uyumunun (kalın veya ince, yumuşak veya sert) keşfi olduğunu savunmuş, kumaşın dokusal kimliğini mekân içinde tanımanın önemini anlatmıştır. Böylece görme duyusu gibi diğer duyular harekete geçmekte ve dokumayı oluşturan malzemenin görsel özelliklerine de odaklanılmaktadır. Bauhaus'ta yetişmiş başarılı bir tekstil tasarımcısı olan Otti Berger'in 1930 yılında ev tekstili kumaşları için önemini vurguladığı tekstillerin dokusal kimliği ve görsel özellikleri, ölümünden yirmi yıl sonra Abakanowicz, Buic, Rossbach gibi önemli tekstil sanatçıların eserlerinde de ön plana çıkmaktadır.

Bauhaus da başlayan önemli değişim sonrası dokumacılık, sanat ve tasarım olarak çok başka yönlerden ilerlemiştir. Çünkü Bauhaus döneminde tekstillerde desenlendirme önemsizleşmiş, soyut tavırla geometrik desenler (Jackson, 2002, s. 45) ve malzemenin kendi özellikleri değer kazanmaya başlamıştır. Böylece dokuma tasarımında atkı ve çözgü ipliklerinin fiziksel özellikleri, malzemeleri, renkleri, dokuları doğrudan dokumanın kendisini oluşturmaya başlamıştır. Kısacası dokumacılık malzemenin önemine odaklanmıştır. Bu öğretilerle eğitimlerini sürdüren Bauhaus eğitimcileri 1940 ve 50'li yıllar boyunca öğrencilerine bu değerli bilgiyi aktararak yeni nesil lif sanatçıların doğmasına ve lif sanatının 1960'lı yıllardaki hızlı çıkışına zemin hazırlamışlardır. Malzemeyi değerli kılarak baskın bir güç haline getirmişler: heykelsi analogiler üretmek için sisal, jüt gibi kalın ve sert tekstil malzemelerinin özelliklerini kullanmışlardır (Scott, 2003, s. 11). Örneğin, 1950'li yıllarda rafya, moher, yün, pamuk, ipek, viskon, rayon gibi iplik çeşitleri ile dokumalar yapmış (Yaşar, 2016, s. 89) olan önemli lif sanatçısı Ed Rossbach, bu malzemelerle üç boyutlu heykelsi eserlerinden kendisini tanınır kılan ünlü sepet serisini oluşturmaya başlamıştır. Lif sanatçıları, tekstil malzemelerini zanaat üretiminden alışıktığı olunduğu doğrultuda dokuma, örme, düğümleme vb. gibi yapılar elde etmek için kullanırken, aynı malzemeleri ressam ve heykeltıraşlar kendi sanatlarına bambaşka fikirlerle taşımışlar yeni sanat eserleri ortaya koymuşlardır. Bazı sanatçılar tekstil ve üretim tekniklerini birlikte kullanırken Rauschenberg, Oldenburg gibi sanatçılar kumaş vb. malzemeleri olduğu gibi kullanmışlar, eserlerini meydana getirmişlerdir.

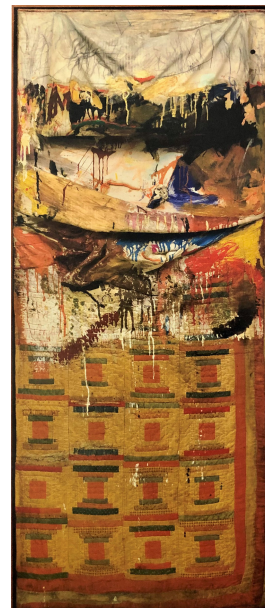
### Tekstillerin Plastik Sanatlarda Kullanımı

İkinci Dünya Savaşı'nı takip eden yirmi yılda, soyut dışavurumculuk, gerçeküstüçülük ve pop art gibi sanat akımlarının salt biçimsel özelliklerini keşfetmeye başlayan sanatçılar çekici sanat ortamları oluşturmuştur. Bu oluşumlarda ressamlar, heykeltıraşlar, seramik sanatçıları, besteci ve dansçılar eylem ve süreç temelli davranışı teşvik eden ve gestalt terapi kavramına dayanan etkileşimli eserler ortaya koymuşlardır (Falino, 2011, s. 20). Fineberg'in 1940'tan Günümüze Sanat (2014, s. 165) adlı eserinde "Beat Kuşağı" olarak adlandırdığı bu sanatçılar arasında Robert Rauschenberg, Franz Kline, Lucas Samaras, Jasper Johns, Claes Oldenburg, dansçı Merce Cunningham ve besteci John Cage bulunmaktaydı. Aynı zamanda Eva Hesse, Robert Morris, Claire Zeisler gibi sanatçılarda buna benzer yaklaşımlarla eserler veren önemli sanatçılardandır. Dönem, buluntu nesnelere oluşan asanblaj uygulamaların, seyirciyi esere dahil eden happeninglerin sınırsızca kurgulandığı hareketli bir zamanı kapsamaktadır. Böyle bir sanat ortamında pek çok malzeme gibi tekstiller de sanat üretim nesnelere olmuş, tekstil içerikli ilk önemli eserler, lif sanatçıları tarafından değil ressam ve heykeltıraşlar tarafından gerçekleştirilmiştir. Özellikle New York kenti önemli etkinliklere ve sergilere ev sahipliği yapmıştır. Sanatçılar resim, heykel gibi kendi alanları dışında tekstil malzemeleri olan keçe, iplik, çuval bezi, halat, farklı kumaşlar ve ahşap, tutkal, dolgu malzemesi gibi yardımcı malzemeler kullanmışlardır.

Eski çağlardan beri süregelen resim ve heykel geleneklerini alt üst etmişler ve daha fazla deneyime kapı açmışlardır. Sanat objesinin kalıcı olma fikri yerine sanatçıların aktarmaya çalıştığı düşünceler, malzemeye yüklenen yan anlamlar ve sanatsal üretim süreçlerindeki yeni form yapıları önem kazanmıştır (Koşar, 2021, s. 288). Plastik sanatlarda alan dışı malzeme kullanımı 1950'li yılların başında başlamış ve 1960 ve 70'li yıllarda devam etmiştir.

Araştırmanın temelini oluşturan sanatçı Cleas Oldenburg 1960'larda, tekstil ve yumuşak vinillerden yapılmış bir mizahi heykel koleksiyonuyla izleyiciye meydan okumuştur. Görevi günlük nesnenin ölçeğini, malzemesini ve karakterini bilinçli bir şekilde altüst ederek yaşamın bu küçük ayrıntılarını yüceltmektir (Scott, 2014, s. 114). Ancak tüm bu ayrıntılara geçmeden önce plastik sanatlarda tekstilleri eserlerinde kullanan ressam Robert Rauschenberg, heykeltıraş Robert Morris ve Eva Hesse'nin çalışmaları konunun irdelenmesi ve farklı uygulamaları aktarabilmek için birkaç örnekle ele alınmaktadır. Rauschenberg, Morris ve Hesse'nin tekstili malzeme veya teknik olarak sanat eserlerine taşıma yöntemleri birbirlerinden ve Oldenburg'tan oldukça farklıdır. Rauschenberg hazır tekstil ürünlerini veya baskılı kumaşları bozarak, değiştirerek yıpratılarak tablolarında kullanırken, Morris'in eserlerinde tekstiller, formu olmayan biçimsiz ve daha çok yerleştirme sanatına hizmet eden çalışmalarda kullanmıştır. Eva Hesse süreç sanatçısı olarak eserlerinde kumaş, plastik gibi malzemeleri araştırmıştır.

Black Mountain Koleji'nden Joseph Albers'in öğrencisi olan Robert Rauschenberg uzun kariyeri boyunca kumaşı farklı şekillerde tablolarında kullanmıştır. 1955'te yaptığı asanblaj çalışması "Bed" kendi alanı dışında tekstil içeren ilk sanatsal eserlerden biridir. Sanatçı çalışmada karışık malzeme kullanmış, geleneksel gerçek bir yorgan ve yastık kılıfı üzerine boya, diş macunu, oje gibi malzemeleri sürmüştür (Görsel 1). Çalışmada yorgan ve yastık kılıfı ahşap desteklerle sabitlenmiştir. Bu tarzda çalışmalarına "combine" adını vermiş ve montajlarında akla gelebilecek her türlü malzemeyi kullanmaya ve birleştirmeye devam etmiştir (Scott, 2003, s. 11).



### Görsel 1.

Rauschenberg'in "Bed" Adlı Kombine Resmi, 1955, 191 × 80 × 20,3 cm, Modern Sanatlar Müzesi, New York. (Falino, 2011, s. 58).



Minimalizm akımının önemli temsilcilerinden biri olan Robert Morris, çalışmalarını süreç sanatı olarak devam ettirmiş eserlerine dans, müzik kaydı gibi performansları dahil etmiştir. Dönemin sanat ortamından etkilenerek gerçekleştirdiği, belirli bir formu olmayan heykel ve düzenlemelerinde, konfeksiyon üretim artıkları olan kumaş parçalarını ve Görsel 2'de yer alan "Untitled adlı çalışmasındaki keçe gibi tekstil malzemelerini kullanmıştır. Bu tür çalışmalarında değişken form düşüncesi, uzam ve çekim kütlesini sorgulamıştır (Fineberg, 2014, s. 165).

Yale Sanat Okulu'ndaki eğitimini 1959 yılında tamamlayan Eva Hesse çalışmalarında tekstil malzemelerini kullanan önemli sanatçılardan biridir. Eserlerinde iplik, sicim, kumaş parçaları gibi tekstil malzemelerini ahşap, çivi, kablo, tel, akrilik, cam elyafla birleştirmiştir. En önemli eserlerinden "Ennead" de (Görsel 3) kağıt iplikler, plastik, ahşap gibi malzemeleri birlikte kullanmıştır.

Makalenin konusu olan Claes Oldenburg'un yumuşak heykellerinde, tekstillerin kullanım amaçlarının aksine burada tekstillerin farklı kullanımları söz konusudur. Eserlerde hacim elde etmek için tekstillerin yığın halinde kullanılması veya ahşap, tel gibi yardımcı malzemelerden yararlanılmıştır. Rauschenberg kullandığı kumaşların üzerine farklı malzemelerle boyayarak değiştirmiş ve gerçek yapısından uzaklaştırmıştır. Ancak Hesse ve Morris tekstil malzemesini dokusu ve yapısıyla görünür olacak şekilde kullanmışlardır. Bu döneme ait sanat üretiminde sanatçılar, toplumsal ve kurumsal bağlamı ne olursa olsun, eserleri kendi ağırlığında yukarıdan asarak veya bir araya toplayarak sahip olduğu sarkık, gevşek görüntüsüyle kullanma eğiliminde olmuşlardır. Bu nedenle 1960'ların sonlarında elyafla çalışan sanatçılar, tekstil malzemelerini kontrol etmeye çalışmak yerine, bir araya toplandıklarında meydana gelen gevşek, biraz öngörülemeyen sarkma ve kaymaları kullandılar (Adamson, 2014, s. 148). Morris ve Hesse'nin çoğu eseri, bir noktadan asılarak tekstil malzemesinin özelliğine bağlı olarak, gevşek ve sarkık yapısı esere dahil edilecek şekilde üretilmişlerdir.



**Görsel 2.**  
Robert Morris'in "Untitled" Adlı Düzenlemesi, 1967-8, Keçe, Leo Castelli Galerisi, New York. (Fineberg, 2014, s. 290).



**Görsel 3.**  
Eva Hesse'nin "Ennead" Adlı Eseri, 1966, 244x99x43 cm, Barbara Lee Koleksiyonu, Massachusetts. (Porter, 2014, s. 37).

## Yöntem

Bu araştırma betimsel modele dayalı nitel bir çalışmadır. Nitel yaklaşım, toplumsal olayları betimlemeyi, açıklamayı ya da onları anlamaya yönelik öğeleri, ortaya koymayı amaçlar (Armağan, 1983, s. 2). Bu kapsamda araştırma da güçlü bir toplumsal ifade aracı olan plastik sanatlarda 1960'lı yıllarda yaşanan pek çok türden değişim gibi malzeme kullanımındaki farklılaşmalar ve dolayısıyla eserlerdeki değişim incelenmektedir. Tekstil malzemelerinin ve tekniklerinin kendi alanı dışında ressam veya heykeltıraşlar tarafından sanat eserlerinde üretim malzemesi olarak kullanılmaları bu çalışmanın temel konusudur. Öncelikle tekstil malzemelerinin ve tekniklerinin tekstil sanatı üretimlerine dönüştüğü konuları içeren kitap, makale, bildiri türü yayımlar incelenmiş ve araştırmanın kapsamı belirlenmiştir. Tekstillerin sanat üretiminde değer kazanması ve tekstil sanatlarının çağdaş sanata doğru evrilmesi, plastik sanatlarda kullanılma biçimleri sorgulanmıştır. Bu kapsamda betimsel modele dayalı nitel araştırma yöntemiyle heykeltıraş Claes Oldenburg'un yumuşak heykel çalışmalarında tekstillerin kullanılma yöntemleri ve sanatına etkileri incelenmekte ve yorumlanmaktadır.

## Bulgular

### Claes Oldenburg'un Sanatı ve Yumuşak Heykelleri

1929'da Stockholm'da dünyaya gelen Claes Oldenburg eğitimini Yale'de sanat tarihi okuyarak ve Şikago Sanat Enstitüsü'ne giderek tamamlamış, ardından sanatını icra ettiği New York'a taşınmıştır. New York'ta Happeningler, Fluxus ve Karşı-sanat'ın önem kazandığı dönemde Lucas Samaras, Jim Dine, George Segal gibi dönemin sanatçılarıyla tanışan Oldenburg, sanat çalışmalarına yön veren objelerin estetik dönüşüm sürecini ele alarak özellikle buluntu objeleri kendi sanatıyla bütünleştirmiştir. Bununla birlikte Oldenburg, Alan Kaprow, Red Grooms ve Jim Dine gibi ortamlar yaratmış ve sergi ile birlikte genellikle sanatçılar tarafından gerçekleştirilen teatral sunum karışımı bir çalışma türü olan happeninglerin (Whitham & Pooke, 2018, s. 44) önemli figürlerinden biri olmuştur.

1960-2 yıllarında New York'un yoksul Aşağı Doğu Yakası'nda kendi kendine bir tür psikanaliz yapacağı bir mekân üretmiş, kentlerdeki döküntüleri çağırıştıran, sert mukavva parçalarından ve tavandan sarkan çuval bezlerinden oluşturduğu bu ortama "Sokak" (The Street) adını vermiştir (Hopkins, 2018, s. 126). Allan Kaprow' dan esinlenerek Ocak 1960'ta kendi "Işın Silahı" (Ray Gun) tiyatrosunu başlatmıştır. Oldenburg'un yarattığı ikinci mekân olan "Dükkan" (The Store) aynı zamanda "Işın Silahı" adlı oyunun sahnesiydi. Burası buluntu nesnelere ve alçıdan ürettiği heykellerden oluşan bir mekândı. Oldenburg'un Sokak'ı (The Street) dönemin bazı sanatçıları gibi Washington Square'deki Judson Memorial Church'un bodrumundaki geçici bir alanda ya da Judson Gallery' de oluşturulmuş ve sanatçıların yaşadığı Aşağı Doğu Yakası'nın sefaletine öykünmüştür. (Fineberg, 2014, s. 183). Bu mekânlarda yarattığı sanat ortamı ve seyircinin esere dahil edildiği happening etkinlikleri sonucunda Moma gibi sanat çevrelerinde tanınırlığı artmıştır. Zamanla ürettiği eserler zenginlere hitap eden türden popülerlik kazanmış ve "Dükkan" ı kentin yukarı yakasında bulunan Green Galery'ye taşıma teklifi almıştır. Oldenburg "Sokak" ve "Dükkan" adını verdiği mekânların popüler kültürün sömürüsüyle elde edilen çağdaş bir primitivizm olarak karakterize etmiştir. Barbara Haskell'in işaret ettiği gibi, gündelik, estetik olmayan objeleri seçip ayırarak Oldenburg Pop Art'ı önceden kestirmişti (Fineberg, 2014, s. 183). Danchev ise eserinde "Sessiz incelikleri ve yetkin eğitimi ile Oldenburg Pop-art vizyonunun canlı bir tezahürüdür" (2011, s. 356) demektir. Sanatçı tekstil malzemelerinin yumuşak, dökümlü yapılarından faydalanarak oluşturduğu dev ölçülerle yapılmış gündelik imajlarına hayat veren heykelleriyle pop sanatının önemli bir temsilcisi olmuştur.

Bir araba galerisinde arabaların yerleşme düzeninden esinlenerek ilk fikri oluşturan Oldenburg Green Galery 'de yumuşak heykelleriyle açacağı sergiye büyük bir yenilik getirmiştir. "Dükkan" adlı eski sergi mekânında en büyük obje 100 cm<sup>2</sup> iken Green Galery'de sergilenmek üzere daha büyük çalışmalara ihtiyacı olduğunu fark etmiş ve arabaların galerideki yerleşim düzenini sergisine taşımıştır. Eserlerini büyütürken araba boyutlarına getirmiş branda ve farklı türde kumaşların içini sünger, mukavva ya da yastık pamuğuyla doldurarak ilk yumuşak heykellerini üretmiştir. 1962 Eylül ayında Green Galery'de açılan ilk sergisinde "Dükkan" da bulunan eserlerinin yanına 275 cm. boyunda "Floor Cake" isimli bir kek dilimini (Görsel 4), 300 cm. den daha uzun "Floor Cone" isimli bir dondurma külâhını (Görsel 5) ve çapı 200 cm. olan "Floor Burger" isimli bir hamburgeri (Görsel 6) ilave etmiştir. "Seyircinin görme duygusunu aşarak tenine ulaşan bu anıtsal heykeller açlık ve arzunun büyüklüğünü simgeleyerek insanın küçüklüğüne atıfta bulunmuştur" (Eroğlu, 2021, s. 173). Ölçekteki radikal kayma ve tanıdık objelerin yumuşak heykellere dönüşümü onlara rüya benzeri bir aura verdiği için, sürrealizmle karşılaştırmaları yapılmıştır.

Sanatçının eserleri arasında dev sandviç, kâğıt paketinden dökülen dev patates kızartmaları, dev elektrik prizleri ve düğmeleri, mikser gibi mutfak eşyaları, daktilo (Görsel 7), duvar telefonu (Görsel 8), davul seti (Görsel 9, 10), vantilatör (Görsel 11) ve lavabo, küvet, tuvalet, baskül, askı raf ve armatürlerden oluşan bir banyo alanı (Görsel 12) gibi her türlü nesnenin yumuşak heykeli bulunmaktadır. Bu yapıtlarından kimileri mikserler ve diş macunu tüpleri gibi tartışmasız şekilde fallik biçimde iken, kimileri ise kadınsı formlar üzerine kuruludur (Danchev, 2011, s. 355). Oldenburg'un Freud okuması, kuşkusuz insanların cansız objelere bilinçsizce yükledikleri cinsel anlama ilişkin sezgisini keskinleştirmiştir. "Temelde koleksiyoncular nü isterler," diye yorum yapar: Bende onlar için nü arabalar, nü telefonlar, nü elektrik prizleri, nü anahtarlar, nü



**Görsel 4.**

"Floor Cake," 1962, Kanvas Kumaş, Sünger, Karton Kutular, Boyanmış Sentetik Plastik. 148,2 x 290,2 x 148,2 cm, Modern Sanatlar Müzesi, New York. (Eroğlu, 2021, s. 173).



**Görsel 5.**

"Floor Cone," 1962, Kanvas Kumaş, Sünger, Karton Kutular. 136,5 x 345,4 x 142,2 cm, Modern Sanatlar Müzesi, New York. (Eroğlu, 2021, s. 174).



**Görsel 6.**

"Floor Burger," 1962, Kanvas Kumaş, Sünger, Karton Kutular, Boyanmış Sentetik Plastik. Çap: 213,4 cm, Yükseklik: 132,1 cm, Art Gallery of Ontario, Toronto. 1967. (Eroğlu, 2021, s. 172).



**Görsel 7.**

"Soft Typewriter," 1963, 9 × 26 × 69,9 cm, Vinil, Dolgu Malzemesi, Fleksiglas ve Nylon Kordonet. (Celant, 1995, s. 197).

vantilatörler sağladım' (Fineberg, 2014, s. 190) diyerek çalışmalarının gizli anlamlarına açıklık getirmektedir. Oldenburg'un yumuşak heykellerinin bir özelliği de, eserlerini aynı boyutta ama sadece açık renk kanvas kumaştan tek renkli üretmesi yani kendince hayalet versiyonunu (Ghost Version) yapmasıdır. Görsel 10 ve 11 de davul seti ve vantilatörün hayalet versiyonları görülmektedir. Hayalet versiyon aslında Oldenburg'un ilk yumuşak heykeli olan daktilo ve ankesörlü telefonunun bir çeşit taslağıydı. Yumuşak heykel fikrinin uygulanabilir olup olmadığını bu iki hayalet versiyonda denemiş, sonra daha ticari, sanayi ürünü gibi görünen istediği gibi parlak, renkli vinil türü kumaşlara yönelmiştir (Celant, 1995, s. 29).



**Görsel 8.**

"Soft Pay-Telephon," 1963, 118,2 × 48,3 × 22,8 cm, Vinil, Dolgu Malzemesi, Boyanmış Ahşap. Solomon R. Guggenheim Müzesi New York. (Celant, 1995, s. 195).



**Görsel 9.**

"Giant Soft Drum Set," 1967, 121,9x182,9x213,4, Vinil Ve Kanvas Kumaştan İçi Dolgulu Malzeme, Boyanmış Ahşap Ve Metal Parçaları, Formika. Dokuz Enstrümandan Oluşan Yerleştirme. (Celant, 1995, s. 29-295).



**Görsel 10.**

"Giant Soft Drum Set-Ghost Version," 1972, 121,9 × 182,9 × 213,4, Vinil ve Kanvas Kumaştan İçi Dolgulu Malzeme, Ahşap ve Metal Parçaları, Formika. Dokuz Enstrümandan Oluşan Yerleştirme. (Celant, 1995, s. 296-297).



**Görsel 11.**

"Giant Soft Fan -Ghost Version" 1967, (beyaz) Kanvas Kumaş, sünger, ahşap, plastik, metal. 304,8 × 149,9 × 162,6 cm, Kordon: 736,6 cm. Güzel Sanatlar Müzesi, Houston. "Giant Soft Fan" 1967-8, (siyah) Vinil, sünger, ahşap, plastik, metal. 305,8 × 149,5 × 157,1 cm, Kordon: 739,6 cm. Modern Sanatlar Müzesi, New York. (Celant, 1995, s. 288-289).



**Görsel 12.**

"Soft Bathroom," 1969, Gerçek Boyutlarda Tasarlanmış Banyo: Küvet, Duş Başlığı, Lavabo, Musluk, Tuvalet, Eşya Rafı, Baskül ve Armatürler. Modern Sanatlar Müzesi, New York. (Celant, 1995, s. 236-237).

Oldenburg'un heykelleri, sıradan ve gündelik nesnelere sorgulamak için Amerikan kültürünün sembollerinden seçilerek alaycı bir üslupta yaratılmışlardır. Dükkân ve Sokak adlı mekânlarında alçıdan ve buluntu nesnelere ürettiği küçük boyutlu eserlerinin aksine yumuşak ve büyük boyutlu çalışmalar üretme şansı yakalayan Oldenburg tüketim kültürünün önemli imajlarını dev heykellere dönüştürmüştür. Zeminde sergilemekle birlikte yukarıdan asarak yeni görüntüler elde etmiştir. Üç boyutlu çalışmalar yukarıdan asıldığında, kumaş, vinil gibi malzemelerle üretildiğinden belli noktalardan aşağıya sarkmakta veya büzülmekte böylelikle formları doğal yoldan bozulmakta yeni biçimlerini almaktadırlar. Bu şekilde benzetmek istediği nesnenin dışında kendi nesnelere özgün heykellerini üretmiştir. Görsel 12'de yer alan yumuşak tuvalet veya lavabo heykelleri yumuşak vinil malzemenin etkisiyle öne doğru sarkık görüntüleriyle içlerini boşaltmak ister gibidirler. Sanatçı buna benzer sarkık eserleriyle izleyicide şaşkınlık yaratmıştır.

Oldenburg bu durumu "normalde sert yüzeyleri yumuşak etkiye yorumlayarak yeni bir tür heykel yarattığımı ve yeni semboller-ifadeler biriktirdiğimi keşfettim. Yumuşak heykelin hareket ettirilebilmesi, herhangi bir sabit konumunun olmaması, yaşam, zaman ve değişim gibi fikirlerle birbirine uyumlu" diye ifade etmiştir. (Celant, 1995) Yumuşak heykelde, nesnelere bedenselliği alışık olunmayan ölçek değişiklikleriyle birleştiğinde ortaya çıkan bu maddeselliğin manipülasyonu, toplumun duyarsızlaştığı şeye nasıl duyarlı hale gelebileceğini göstermektedir. Yumuşak heykel fikri kumaş daha önce görülmemiş bir düzeyde heykelsi bir ifade aracı ve malzemesi olarak ortaya sunmuştur. Buradaki temel unsur, sanatçıya göre sert bir malzemenin yumuşak görünme eğilimi değil, aslında yumuşak olma eğilimidir, yani, naif bir maddenin somutlaştırılmasıdır. Bu da tekstil malzemelerinin sağladığı olanaklarla doğrudan ilgilidir.

Heykellerini, kanvas kumaş ve yumuşak vinil, sahte kürk, atık kumaş gibi tekstil malzemelerini dikerek, içlerini kâğıt, atık kumaş, sünger, karton ve köpük gibi malzemelerle doldurarak yapmıştır. Eserlerinde hacim elde edebilmek için reçine, karton, alçı veya polyesterle destekleyerek yumuşak/sert zıtlığını araştırmıştır.

Oldenburg, izleyici ve sanat eseri arasındaki doğrudan etkileşime önem vermiş, 1962'de happeninglerde olduğu gibi dokunsal duyuları etkinliğe dahil etmiş ve izleyiciyi dokunmaya, nesneyi

değiştirmeye, parçaları hareket ettirmeye veya şekillendirmeye davet etmiştir. Bir röportajda Claes Oldenburg, birçok müzenin izleyicinin bir nesneye dokunmasına izin vermeyen politikasından yakındı. Heykelin içsel biçiminin bir parçası olan, hareket ettirilebilen ve yine de parçanın hareketini etkilemeyen esnek bir yüzey elde edebilmenin gerekliliğinden bahsetti. Heykellere sadece sanatçının değil, başkalarının da dahil olması gerektiğini düşünüyordu (Meilach, 1974, s. 7).

Claes Oldenburg yaratıcı ve yenilikçi kişiliği ile ortaya koyduğu yumuşak heykelleri sayesinde tekstil malzemelerinin doğrudan ama form kazandırılmış halleriyle kullanımına iyi örnekler vermiştir. Pek çok sanatçı ve eleştirmenin aksine tekstillerin yumuşaklık, yığılma, sarkma özelliklerini eserlerine taşıyarak özgün biçimler yaratmıştır. Alçı türü sert malzemelerden ürettiği küçük ve biçimsiz, özensiz eserlerinden sonra gelen yumuşak heykellerinde tam tersi net, temiz formlarda dev yapıtlar ortaya koymuştur. Oldenburg'un kariyerinde önemli bir yer tutan yumuşak heykellerin büyük boyutlarından dolayı yakaladığı haklı şöhretini daha sonraki yıllarda ileri taşıyarak dev kamusal alan heykelleri yapmıştır. Bunlar arasında, dünyanın çeşitli şehirlerinde bulunan dev boyutlarda ruj, mandal, şişe, bahçe küreği, bahçe hortumu ve musluğu, içinde kiraz olan dev kaşık köprü gibi pek çok günlük kullanım nesnesi bulunmaktadır.

Oldenburg'un gelişmesinde çok katkısı olduğu yumuşak heykel terimi, sanatsal literatüre 1968-69 yıllarında girmiştir. O zamana kadar ister elyafın dokunmuş ister içi dolgu malzemeleriyle doldurulmuş kumaşlardan yapılmış olsun, yumuşak malzemelerden yapılmış nesnelere, sert eleştirmenler tarafından "heykel" olarak kabul edilmiyordu. Heykel kelimesi ahşap, taş, bronz ve diğer geleneksel heykel malzemelerinden yapılmış eserler için kullanılmaktaydı. Yumuşak malzemelerden oluşan eserler "yumuşak formlar" veya "nesnelere" olarak adlandırılmaya başladı. Zamanla sanat eleştirmenleri, kullanılan malzeme veya teknikten bağımsız olarak sanatın, kavramların bir ifadesi haline geldiğini kabul ettiler. Yumuşak malzemelerden üretilen eserler uygulanabilir bir hareket olarak göz ardı edilemediğinden yumuşak heykel terimi kullanılmaya başlanmıştır (Meilach, 1974, s. 3).

## Sonuç ve Öneriler

Elyaf, iplik, kumaş gibi tekstil malzemelerinin sanatsal üretimlerde ve eserlerde kullanılmaları lif sanatçıları tarafından 1960'lı yıllarda belirginleşse de bu sürecin önemli bir hazırlık dönemi olmuştur. Özellikle tekstil üretiminin modernleştiği ve tasarıma doğru evrildiği Bauhaus dönemi uygulamalı atölye öğretileri, öğrencilerine tekstil ve dokuma üretiminde sanatsal yaratım yapabilecek alt yapıyı kazandırmıştır. Bu öğretilerle yetişen Anni Albers, Gunta Stölzl gibi usta dokumacıların uygulamalı ve yazılı aktarımları lif sanatının yapı taşlarını oluşturmuştur. Tekstil malzemeleri ve teknikleri sanatsal yaratımlarda değer kazanmıştır.

Aynı dönemlerde tekstillerin plastik sanatlarda ressam, heykeltıraş gibi sanatçılar tarafından alan dışı eserlerinde kullanılmaları 1960'lı yılların karmaşık sanat ortamı içinde yenilikçi bakış açısı yakalamak, fark yaratmak, dikkat çekmek gibi sebeplerle olmuştur. Bununla birlikte, tekstiller sanatçılar tarafından çok çeşitli biçimlerde kullanılabilir kadar kolay şekil alabilen ve elde edilebilen malzemeler olduklarından tercih edilmişlerdir. Özellikle insanların günlük kullanım eşyalarından olduğu için tekstiller performans sanatlarıyla da uğraşan Oldenburg gibi heykeltıraşlar ya da ressamlar tarafından farklı alanlarda ilk akla gelen malzemelerden olmuşlardır. Çeşitliliği ve sürekliliği ile dünyadaki en yaygın

malzemelerden olan tekstiller geleneksel ile geleceği birleştiren yeni olasılıkları ve ifade biçimlerini destekleyen, çağdaş yaratıda disiplinler arası bir platforma hizmet etmektedir.

Tekstil malzemesini çalışmalarında kullanmayı düşünerek heykel sanatının sınırlarını genişleten Claes Oldenburg yumuşak heykellerin yaratıcısı olarak tanınmıştır. Hakkettiği bu tanınırlıkta tekstil malzemelerinin rolü büyüktür. Sanatçı eserlerini, tekstillerin kendisine sunduğu avantajlar olan, ulaşılabilirlik, kumaşın istenilen şekli kolay bir şekilde alması, kumaşlarla istediği ölçülerde büyük eser üretebilmesi, hafif olması, boyanabilmesi gibi özelliklerini ustaca kullanarak yaratıcı ve yenilikçi bir sürecin sonunda gerçekleştirmiştir. Sanatçı çalışmalarında sert, sivri, keskin gibi fiziksel ve görsel özelliklerine alışık olunan metal, ahşap, plastikten yapılmış nesnelere kumaştan, çok büyük ölçülerle, yumuşak, sarkık formlarda üretmek zıtlıklar oluşturmuş, endüstriyel tüketim nesnelere dikkat çekmek istemiştir. Kendi halinde yukarıdan asılarak sergilenen dev heykellerde dönemin sanatçıların çokça başvurduğu gibi Oldenburg'un eserlerinde de gizli cinsel çağrışımlar yer almıştır. Benzer şekilde modern dünyanın hızlı tüketim gıdalarının yumuşak heykellerini dikkat çekici şekilde büyüterek, insanlara bu ürünlerle kuşatıldıklarını, adeta onlar tarafından yenilmek üzere olduklarını anlatmaya çalışmıştır. Oldenburg'un çığır açan yumuşak heykelleri, bu sanatın farklı bir yüzünü ortaya çıkarmıştır. İzleyiciler günlük nesnelere oluşan büyük ölçekli heykelleri, heykel sanatının sert tutumunun aksine yumuşak sıra dışı malzemelerle yani kumaşlar ve tekstil malzemeleriyle görmüşler, onlara dokunmuşlar, yerlerini değiştirmişlerdir. Günümüzde bu eserler dünya şehirlerinin çeşitli müzelerinde sergilenmekte birçok sanatçıya ve izleyiciye ilham vermektedir.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Yazar Katkıları:** Fikir- Ö.K., N.Y. ; ; Tasarım - Ö.K., N.Y.; Denetleme - Ö.K., N.Y.; Kaynaklar - Ö.K., N.Y.; Malzemeler - Ö.K., N.Y.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi - Ö.K., N.Y.; Analiz ve/veya Yorum - Ö.K., N.Y.; Literatür Taraması - Ö.K., N.Y.; Yazıyı Yazan - Ö.K., N.Y.; Eleştirel İnceleme - Ö.K., N.Y.

**Çıkar Çatışması:** Yazarlar çıkar çatışması bildirmemişlerdir.

**Finansal Destek:** Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadıklarını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Author Contributions:** Concept - Ö.K., N.Y.; Design - Ö.K., N.Y.; Supervision - Ö.K., N.Y.; Resources - Ö.K., N.Y.; Materials - Ö.K., N.Y.; Data Collection and/or Processing - Ö.K., N.Y.; Analysis and/or Interpretation - Ö.K., N.Y.; Literature Search - Ö.K., N.Y.; Writing Manuscript - Ö.K., N.Y.; Critical Review - Ö.K., N.Y.

**Declaration of Interests:** The authors declare that they have no competing interest.

**Funding:** The authors declared that this study has received no financial support.

## Kaynaklar

- Adamson, G. (2014). Soft power. J. Porter (Ed.) *Fiber: Sculpture 1960-present* (ss. 143-150) içinde. Institute of Contemporary Art.
- Armağan, İ. (1983). *Bilimsel araştırma yöntemleri*. DEÜ Güzel Sanatlar Fakültesi Yayınları no: 16/b.
- Auther, E (2011). From design for production to off-loom sculpture. In J. Falino (Ed.) *Crafting modernism: Midcentury art and desing* (ss. 144-163) içinde. Abrams.

- Bıyıklı, N. E., & Saatçioğlu, K. (2021). Bauhaus dokuma atölyesi'nden bir kesit: Anni Albers, Otti Berger, Gunta Stözl. *Yedi Dergisi*, 26(26), 15-29. [CrossRef]
- Celant, G. (Ed.) (1995). *Claes Oldenburg: An anthology*. Abrams Publishing. <https://archive.org/details/claesold00olde/page/n13/mode/2up>
- Constantine, M., & Larsen, J. L. (1972). *Beyond craft: The art fabric*. Van Nostrand Reinhold Company.
- Constantine, M., & Larsen, J. L. (1985). *The art fabric: Mainstream*. Kodansha International Ltd.
- Danchev, A. (2011). *100 sanatçı manifestosu-fütüristlerdem stuckistlere* (M. E. Uslu, Çev.). Espas Yayınları.
- Eroğlu, S. (2021). *On yenilikçiyile pop art*. Destek Medya Grubu.
- Falino, J. (2011). Craft is art is craft. J. Falino (Ed.). *Crafting modernism: Midcentury art and desing* (ss. 16-31) içinde. Abrams.
- Fineberg, J. (2014). *1940'tan günümüze sanat* (S. Atay Eskier & G. E. Yılmaz, Çev.). Karakalem Kitabevi.
- Hesse, E. (2014). Ennead [Tekstil]. Barbara Lee koleksiyonu, Massachusetts. J Porter, Fiber: sculpture 1960-present (s. 37) içinde. Institute of Contemporary Art.
- Hopkins, D. (2018). *Modern sanattan sonra 1945-2017*. Hayalperest Yayınevi.
- Jackson, L. (2002). *Twentieth century pattern design*. Princeton Architectural Press.
- Koşar, S. T. A. (2021). Geri kazanılmış pamuklu kumaş özelinde tekstil heykele güncel yaklaşımlar. *ODÜ Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, (11), 287-302.
- Meilach, D. Z. (1974). *Soft sculpture and other soft art forms, with stuffed fabrics, fibers, and plastics*. Crown Publishers. <https://archive.org/details/softsculpture00meil/page/22/mode/2up>
- Morris, R. (2014). *Untitled* [Keçe]. Leo Castelli Galeri, New York. J. Fineberg, *1940'tan günümüze sanat* (s. 290) içinde. (S. Atay Eskier & G. E. Yılmaz, Çev.). Karakalem Kitabevi.
- Oldenburg, C. (1995). *Soft bathroom* [Heykel]. Modern Sanatlar Müzesi, New York. G. Celant, *Claes oldenburg: An anthology* (s. 236-237) içinde. Abrams Publishing.
- Oldenburg, C. (1995). *Giant soft drum set* [Heykel]. G. Celant, *Claes oldenburg: An anthology* (s. 294-295) içinde. Abrams Publishing.
- Oldenburg, C. (1995). *Giant soft drum set-ghost version* [Heykel]. G. Celant, *Claes oldenburg: An anthology* (s. 296-297) içinde. Abrams Publishing.
- Oldenburg, C. (1995). *Giant soft fan* [Heykel]. Modern Sanatlar Müzesi, New York. G. Celant, *Claes oldenburg: An anthology* (s. 289) içinde. Abrams Publishing.
- Oldenburg, C. (1995). *Giant soft fan-ghost version* [Heykel]. Güzel Sanatlar Müzesi, Houston. G. Celant, *Claes oldenburg: An anthology* (s. 288) içinde. Abrams Publishing.
- Oldenburg, C. (1995). *Soft pay-telephon* [Heykel]. Solomon R. Guggenheim Müzesi, New York. G. Celant, *Claes oldenburg: An anthology* (s. 195) içinde. Abrams Publishing.
- Oldenburg, C. (1995). *Soft typewriter* [Heykel]. G. Celant, *Claes oldenburg: An anthology* (s. 197) içinde. Abrams Publishing.
- Oldenburg, C. (2021). *Floor burger* [Heykel]. Modern Sanatlar Müzesi, New York. S. Eroğlu, *On yenilikçiyile pop art* (s. 172) içinde. Destek Medya Grubu.
- Oldenburg, C. (2021). *Floor cake* [Heykel]. Modern Sanatlar Müzesi, New York. S. Eroğlu, *On yenilikçiyile pop art* (s. 173) içinde. Destek Medya Grubu.
- Oldenburg, C. (2021). *Floor cone* [Heykel]. Modern Sanatlar Müzesi, New York. S. Eroğlu, *On yenilikçiyile pop art* (s. 174) içinde. Destek Medya Grubu.
- Özay, S. (2001). *Dünden bugüne dokuma resim sanatı*. Kültür Bakanlığı Yayınları.
- Porter, J. (2019). Sympathetic medium. R. Morrill (Ed.). *Vitamin t, threads & textiles in contemporary arts* (ss. 10-17) içinde. Phaidon Press.
- Rauschenberg, R. (2011). *Bed* [Resim]. Modern Sanatlar Müzesi, New York. J. Falino, *Crafting modernism: Midcentury art and design* (s. 58) içinde. Abrams.
- Rowley, S. (Ed.) (1999). *Reinventing textiles: Vol1 Tradition and innovation*. Telos Art Publishing.

- Scott, J. (2003). *Textile perspectives in mixed-media sculpture*. The Crowood Press. <https://archive.org/details/textileperspecti0000scot>
- Scott, J. (2014). *The language of mixed-media sculpture*. The Crowood Press.
- Smith, T. (2014). *Bauhaus weaving theory-from feminine craft to mode of design*. University Of Minesota Press.
- Whitham, G., & Pooke, G. (2018). *Çağdaş sanatı anlamak*. Hayalperest Yayınevi.
- Yaşar, N. (2016). Lif sanatının öncülerinden Ed Rossbach. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6(14), 1–16.
- Yaşar, N. (2018). Cranbrook sanat akademisi ve dokuma atölyesi . *Sobider Journal of Social Sciences*, 32(32), 122–132. [CrossRef]
- Yaşar, N. (2019). Bauhaus'tan Black Mountain kolejine Anni Albers dokumaları. *Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 44, 131–152.

# Sofra Seramiklerinde Üç Boyutlu Yazıcıların Tasarım ve Üretim Sürecine Etkisi

## The Effect of Three-D Printer on the Design and Production Process of Table Ceramics

Aysun ERZİNCAN<sup>1</sup> 

Nurcan YILDIZ<sup>1</sup> 

Elif GÜNAY<sup>1</sup> 

Demet PARLAK<sup>1</sup> 

Melek ARSLAN<sup>1</sup> 

Levent MERCİN<sup>2</sup> 

<sup>1</sup>Keremika Tasarım Merkezi,  
Kütahya, Türkiye

<sup>2</sup>Kütahya Dumlupınar Üniversitesi,  
Güzel Sanatlar Fakültesi, Kütahya,  
Türkiye



### Öz

Sofra seramiği sektörü dünyada ve ülkemizde önemli üretim alanlarından birisi olmuştur. Ekonomik büyüme ve sofr seramiği sektörü içerisinde yaşanan gelişme seramik ürüne karşı olan ihtiyacı artırmaktadır. Günümüzde üzerinde sıklıkla durulan form tasarımı oluşturma süreci önem kazanmıştır. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte sofr seramiği alanında bilgisayar destekli tasarım çalışmaları 3D yazıcıların yardımıyla hızlı bir şekilde görülebilir ve üretilebilir hale gelmiştir. Üretim esnasında oluşabilecek sıkıntılar hızlı bir şekilde düzeltilerek müşteriye dönüş sağlanabilmesi açısından 3D yazıcılar firmalar tarafından yaygın olarak kullanılmaya başlanmıştır. Sanayileşme ile birlikte endüstriyel ürünlerin tasarlanma ve üretim süreçleri de hız kazanmış olup gelen taleplere hızlı bir şekilde cevap verebilmek ve pazara yetişebilmek için teknolojiye ayak uydurmak zorunlu hale gelmiştir. Ürünün ergonomisi, üretim teknikleri ve işlevselliğinin kontrol edilip hızlı bir şekilde üretime alınabilmesi için üretici firmalar 3D yazıcı teknolojisine başvurmuştur. Yapılan araştırmalar ve analizler sonucunda en uygun fiyata ve teknik özelliklere sahip olan PLA (Polilaktik Asit) malzemesi kullanılarak model prototipleme ve kalıp üretim aşamaları anlatılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** 3D yazıcı, tasarım, model, polilaktik asit (PLA), sofr seramiği

### ABSTRACT

The ceramic industry has become one of the important production areas in the world and in our country. Economic growth and development in the ceramic industry increase the need for ceramic products. The process of creating form design, which is frequently emphasized today, has gained importance. With the development of technology, computer-aided design studies can be seen quickly with the help of 3D printers and the problems that may occur in production can be responded to quickly, so it has become one of the important topics preferred by the companies. With the developing technology, the design and production processes of industrial products have also accelerated, and it has become imperative to keep up with technology in order to respond quickly to incoming demands and to catch up with the market. Manufacturers resort to 3D printer technology in order to control the ergonomics, production techniques, and functionality of the product and put it into production quickly. As a result of the research and analyses, the stages of model prototyping and mold production were explained by using polylactic acid material, which has the most affordable price and technical features.

**Keywords:** 3D printer, design, model, polylactic acid (PLA), tableware

### Giriş

3D yazıcılar günümüzde yaygın olarak kullanılmaya başlanan bir teknolojidir. Plastik, polimer, metal ve seramik gibi pek çok farklı malzemelerin kullanılmasıyla üç boyutlu objelerin üretilmesi mümkün hale gelmiştir. Üç boyutlu yazıcılarda kullanılan seramik malzemeler atölyelerde ya da sanatçılar tarafından hazırlanan eserlerin üretiminde kullanılmaktadır (Martinez & Can, 2016, s. 4). Yapılan bu araştırmada sofr seramikleri sektöründe kullanılan üç boyutlu yazıcıların endüstriyel üretime olan katkıları üzerinde durulmuştur. Seri olarak üretime model hazırlayabilmek için kullanılan bu yazıcılar, sofr seramiği alanında plastik malzemenin kullanılmasıyla birlikte prototip ürün olarak karşımıza

Geliş Tarihi/Received: 02.11.2021

Kabul Tarihi/Accepted: 22.09.2022

Yayın Tarihi/Publication Date: 24.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:  
Aysun ERZİNCAN  
E-mail: aysunerzincan@gmail.com

Cite this article as: Erzincan, A., Yıldız, N., Günay, E., Parlak, D., Arslan, M., & Mercin, L. (2023). The effect of Three-D printer on the design and production process of table ceramics. *Art Vision*, 29(50), 34-41.



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

çıkılmaktadır. Hazırlanan prototip ürün önce model olarak görülebilmekte, daha sonra da kalıp hazırlığı için çekirdek olarak kullanılabilir.

*“Seramik, geçmişten günümüze kadar çeşitli şekillerde tanımlanan bir kavram olmuştur. Bu tanımlamalar hem sanatsal hem de endüstriyel anlamda farklı biçimlerde ifade edilmiştir. Endüstriyel anlamda toprağın pişmiş hali olarak bilinen seramik, aynı zamanda birçok metalin birbirleri ile olan tepkimesi sonucu oluşan inorganik bir malzemedir. Bu noktadan hareketle seramiği en yalın haliyle “pişmiş toprak” olarak tanımlamak mümkündür”(Erzincan ve ark., 2021, s. 128).*

Sanayi devrimi ile birlikte gelişme gösteren seramik seri üretimlerle pek çok alanda kullanılan bir malzeme haline gelmiştir. “Seramik sektörü dünyada ve ülkemizde en önemli imalat alanlarından birisidir. Ekonomideki büyüme ve seramik sektöründeki gelişme ile seramik ürünlere ihtiyaç artmaktadır. Seramik ürünler geniş kullanım alanlarına sahiptir. Bunlar başlıca; seramik sofa gereçleri, yer ve duvar karoları, vitrifiye ürünler ve sağlık gereçleridir. Günlük yaşamımızda seramik sofa ürünleri sıkça kullanılmaktadır”(Göl ve ark., 2021, s. 2).

Sofra seramiği, üretim sürecinde birçok proses aşamasından geçmektedir. Hammadde hazırlığından şekillendirme aşamasına kadar olan sürecin sonunda model tasarımı ve 3D yazıcının etkileri günümüz şartlarında hissedilebilir bir düzeyde önem kazanmıştır. İnsanlık tarihinin ilk zamanlarında çanak çömlekler sadece ihtiyaçları giderirken günümüzde bu sektör kişisel beğeni, görsel zenginlik ve sunumda şıklık başta olmak üzere kültür ve geleneğin bir yansıması olarak sofralarda yerini almıştır. Günümüzde hizmet sektöründe sıkça karşılaşılan kelime olan gastronomi bu alanda model tasarımlarının ne kadar önemli olduğunu altını çizmektedir. Hazırlanan yemek sunumlarında kullanılan tasarım ürünler üzerindeki renk ve dekorlarla birlikte seramik ürün formunun ergonomisi, şıklığı ve işlevselliği öncelikli tercih nedenleri arasında bulunmaktadır.

Tasarım, ihtiyaçlar doğrultusunda kullanıldığı yere bağlı olarak farklı anlamlar taşımaktadır. Latince “designare” den gelen tasarım kelimesi, işaret veya işaret etmek, betimlemek, icat etmek, bir şey yapmak, kullanıcılar ve ürünlerle ilişkiyi tanımlamak gibi birçok anlama gelmektedir. Kullanım alanına göre değişkenlik gösteren tasarımlar, ürün, eşya, malzeme ve araç gereç olmak üzere kullanıcı ile ürün arasındaki ilişkiyi kurabilmek adına üç boyutlu ve seri üretilebilmesi aşamasında endüstriyel tasarım devreye girmektedir.

Endüstriyel tasarım, seri üretim yapabilmek amacıyla tüketicinin ihtiyaçları ve sorunlarına yönelik estetik, yaratıcılık, teknik avantaj, işlevsellik, ergonomi, malzeme bilgisi, pazarlanabilirlik ve üretim yöntemleri gibi çeşitli kriterleri baz alarak yeni ürünler tasarlamak olarak tanımlanabilir.

Gelişen teknoloji ile birlikte endüstriyel ürünlerin tasarlanma ve üretime hazırlanma süreçleri de hızlanmıştır. Gelen talepler doğrultusunda müşteriye cevap vermek ve pazarın hızına yetişebilmek için teknolojiye ayak uydurmak zorunlu hale gelmektedir. Endüstriyel alanda en önemli teknolojilerden biri olan üç boyutlu yazıcılar üreticiye kolaylık sağlamaktadır. Ürünün hızlı bir şekilde fonksiyonelliğini ve ergonomisini incelemek, estetik açıdan görmek, teknik avantajlarını kontrol etmek, malzeme bilgisi ve 3D yazıcıdan alınan prototip ile birlikte üretim sürecini araştırabilmek adına önemli ölçüde fayda sağlamaktadır.

Sofra seramikleri ve süs eşyaları sektörü hızlı bir gelişim gösterip pazarda geniş bir kitleye hitap etmektedir. Sektörün hızına yetişebilmek ve gelen taleplere hızlı cevap verebilmek adına üç boyutlu yazıcılar teknolojisi bu alanda da yaygın olarak kullanılmaktadır.

## Yöntem

### Araştırmanın Modeli

Araştırma betimsel modele dayalı nitel bir araştırmadır. Araştırmada literatür taraması yapılarak üç boyutlu yazıcıların tarihsel gelişim süreci ve kullanım alanları incelenmiş ve ayrıca endüstriyel alanda seri üretim yapan firmalarda kullanılan cihazın faydalarına yer verilmiştir.

## Bulgular

Seramik, insanlık tarihinde yerleşik hayata geçişten bu yana sağlık, mimari ve mühendislik alanlarında olduğu gibi sofa eşyası, savunma sanayii ve sanat alanlarında da kullanılmış ve kullanılmaya devam etmektedir. İnsanlık tarihi boyunca en temel ihtiyaçlarından biri beslenme olmuştur. Beslenme ihtiyacını karşılamak için yerleşik hayata geçmesiyle birlikte çanak çömlek yapım işlemleri başlamış ve bunlar günlük yaşamda kullanılmıştır. Sofa eşyası olarak hazırlanan çanak çömlekler bazen bir pişirme kabı bazen de yemeği sunmak için bir tabak olarak üretilmiştir.

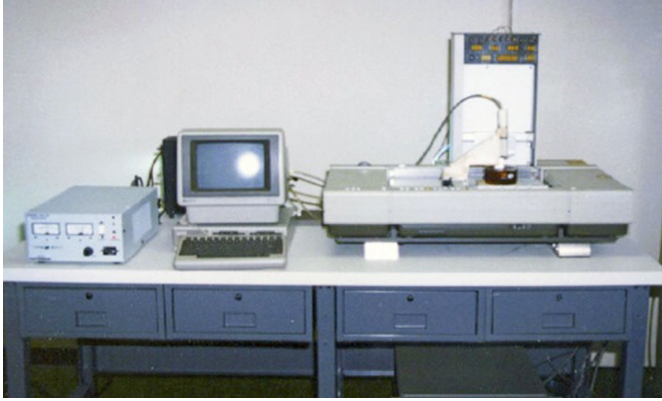
Tarih boyunca farklı form ve şekillerde günlük hayatta kullanılmakta olan seramikler, pişirme kabı, kadeh, tabak formlarında karşımıza çıkmaya devam etmektedir. Kültür ve geleneklere bağlı olarak hazırlanan bu formlar değişiklik göstermektedir. Teknolojinin gelişmesi ile birlikte kültür ve geleneğin yanı sıra fonksiyonellik ve kişisel beğeniler, yemek kültüründe de ön plana çıkmaktadır. Günümüzde hizmet sektöründe kullanılan sofa seramiklerinin dikkat çekmesi, farkındalık oluşturulması adına değişik form, renk, desen ve dokular kullanılarak özgün ürün arayışına girildiği düşünülmektedir. Ayrıca günlük hayatta yemek masalarında kullanılan sofa seramiklerinde de özgün tasarım anlayışı öne çıkmaktadır. Bu öne çıkan anlayışla birlikte endüstriyel tasarım alanında üretimi yapılıp yapılmayan sofa seramiklerinde tasarımcıların ilham aldığı en önemli alanlardan birisi doğadır. Çünkü doğa doku, şekil, renk ve formlara ilham verme açısından benzersiz bir zenginliğe sahiptir. Doğanın eşsiz görüntüleri doku, form ve renk olarak özgün tasarımlara konu olmaktadır (Erzincan ve ark., 2021, s. 1).

### Üç Boyutlu Yazıcının Tarihsel Gelişimi

Üç boyutlu yazıcılar iki boyutlu bir yazıcı gibi işlem görmektedir. Ancak iki boyutlu yazıcı mürekkebi kâğıt üzerine basarken üç boyutlu yazıcılar plastik, polimer, metal ve seramik gibi malzemelerin kullanılmasıyla üst üste katmanlar oluşturacak şekilde yazım işlemi yapmaktadır. Sonuç olarak eni, boyu ve yüksekliği olan üç boyutlu nesnelere ortaya çıkmaktadır. Günümüz teknolojisi ile üç boyutlu baskı veya hızlı prototipleme olarak adlandırılan bu makineler başlangıçta bilgisayarda tasarlanan endüstriyel tasarımların üretiminde kullanılmıştır. Üç boyutlu bilgisayar programları ile hazırlanan tasarımlar birebir ölçülerde üç boyutlu yazıcılardan alınabilmektedir.

3D yazıcıların tarihsel gelişim süreci 1980’li yılların başından 2000’li yıllara kadar devam etmiştir. Günümüz teknolojisi ile birlikte günlük kullanım alanlarında da yaygınlaşan 3D yazıcılar kolay erişilebilir bir teknoloji haline gelmiştir (Yıldırım ve ark., 2018, s. 164). Üç boyutlu yazıcının ilk bulunduğu dönemde katı madde ile yazdırma işlemi Hideo Kodama tarafından yapılmıştır. 3d sistem corp.’un kurucusu olan Charles Hull ilk üç boyutlu yazıcıyı 1984 yılında üretmiştir. O yıllarda kullanılan teknolojiyle





**Görsel 1.**  
İlk 3D printer makine örneğinden biri (Sculpteo, 2020).

üç boyutlu yazıcılar boyut olarak çok büyük ve yüksek maliyetlerdedeydi. Bu yüksek maliyetlerden dolayı sadece prototip ürün hazırlığı için kullanılmaktaydı. 1988 yılında ilk renkli baskıyı üretebilen yazıcılar için Selective Laser Sintering (SLS) ve Fused Deposition Modelling (FDM) teknolojileri ortaya çıkmıştır. Charles Chuck Hulls, CAD/CAM dosyalarını katı objelere dönüştürebildiği ve adını kendi verdiği teknoloji olan 'Stereolithography'yı (SLA) icat etmiştir. SLA, ultraviyole bir lazer kaynağının sıvı haldeki fotopolimerik reçineyi katman katman kürleyerek katılaştırması işlemidir. Böylelikle 'eklemeli üretim' diğer isimleriyle 'hızlı prototipleme' ve 'üç boyutlu baskı' doğmuştur (Bedir ve ark., 2018, s. 15) (Görsel 1). 1995 yılında pazara giren üç boyutlu yazıcılar 1996 yılında Z Corporation tarafından tasarlanmış olan yüksek çözünürlüklü yazıcılarla gelişim göstermeye devam etmiştir. 21. yüzyılın başlarında teknolojinin gelişmesiyle birlikte üretim maliyetleri düşen 3d yazıcılar yaygın bir şekilde pazarda yerini almıştır. 2007 yılında Regrap ismiyle bilinen açık kaynaklı kodlara sahip yazıcılar piyasaya sürülmüştür. Açık kodlar ile gelişimini sürdüren bu yazıcılar, 2008 yılında Object Geometries Şirketi tarafından Connex 500 modelini geliştirilmiş olup, 2009 yılından itibaren ağırlıklı olarak sanayide kullanılan Makerbot ve 3D Systems şirketlerinin geliştirdikleri Cubify gibi modeller ile 3d yazıcılar evlerde de kullanılmaya başlanmıştır (Sönmez ve ark., 2018, s. 472).

Bilgisayarın, tasarıma yönelik olarak kullanılması çalışmaları ilk olarak 1960'lı yıllarda ABD'de MIT Üniversitesinde başlamıştır. I. E. Sutherland ve Stephen Coons' un bu alanda yapmış oldukları çalışmalarla birlikte ilk adımlar atılmıştır. Bu çalışmalarda, aynı üniversite de geliştirilmiş olan TX-2 isimli bir bilgisayar kullanılmıştır. Bu bilgisayarlar üzerine girilen grafik bilgiler, daha sonra çıktı olarak alınabilecek bir duruma getirilmiştir (Özgüven, 2017, s. 59).

### Üç boyutlu yazıcılarda kullanılan malzemeler

3D yazıcıda hazırlanacak olan prototip için kullanılacak malzemeye dikkat edilmesi gerekmektedir. Bu malzemenin özellikleri hazırlanacak olan ürünün kullanılacağı alana göre değişkenlik göstermektedir. Ağırlıklı olarak bu yazıcılarda kullanılmak üzere ABS (akrilonitril bütadien stiren), PLA (polilaktik Asit) veya her iki filament olarak adlandırılan termoplastik malzeme tercih edilmektedir. Bu iki filament ve kullanım alanlarını anlamak 3D yazıcı teknolojisinin temel ilkelerinden biridir.

### Akrilonitril Bütadien Stiren (ABS)

ABS, Akrilonitril Bütadien Stiren anlamına gelir. ABS, darbeye dayanıklı bir mühendislik termoplastik ve amorf polimerdir. ABS

üç monomerden oluşur: akrilonitril, bütadien ve stiren: Akrilonitril: Propilen ve amonyaktan üretilen sentetik bir monomerdir. Bu bileşen, ABS kimyasal direncine ve ısı kararlılığına katkıda bulunmaktadır. Bütadien: Buharlı krakerlerden etilen üretiminin yan ürünü olarak üretilir. Bu bileşen, ABS polimere tokluk ve darbe dayanımı sağlamaktadır. Stiren: Etil benzenin dehidrojenasyonu ile üretilir. ABS plastiğe sertlik ve işlenebilirlik sağlar. ABS, emülsiyon veya sürekli kütle tekniği ile üretilir. Akrilonitril bütadien stiren kimyasal formülü ( $C_6H_8 \cdot C_4H_6 \cdot C_3H_3H$ ) dir. Doğal malzeme opak bir fildişi rengidir ve pigmentler veya boyalarla kolayca renklendirilebilir. ABS, güçlü ve dayanıklı, kimyasal olarak dirençli bir reçinedir ancak polar çözücüler tarafından kolayca saldırıya uğrar.

Akrilonitril Bütadien Stiren geniş bir işleme penceresine sahiptir ve çoğu standart makinede işlenebilmektedir. Enjeksiyonla kalıplanmış, üfleli kalıplanmış veya ekstrüde edilmiş olabilir. Düşük bir erime sıcaklığına sahip olması, onu özellikle bir FDM makinesinde 3D baskı ile işlemeye uygun hale getirmektedir. ABS mükemmel mekanik özellikler göstermektedir. Doğası gereği sert ve toktur ve bu nedenle iyi darbe dayanımı sağlar. Akrilonitril Bütadien Stiren yüksek derecede yüzey kalitesi sunmaktadır. Bu özelliklerin yanı sıra Akrilonitril Bütadien Stiren, iyi elektriksel yalıtım özellikleri sergilemektedir. ABS, hem katkı maddelerinin eklenmesiyle hem de üç monomer Akrilonitril, Bütadien ve Stiren oranlarının değiştirilmesiyle kolayca modifiye edilmektedir. Isıl stabilizatörler, hidroliz stabilizatörleri, yağlayıcılar, UV stabilizatörleri vb. özel malzeme özelliklerini arttırmak için takviyesiz ve takviyeli kalitelerde kullanılmaktadır.

Yangın geciktirici kaliteler, yangın geciktirici katkı maddelerinin eklenmesiyle veya PVC ile karıştırılmasıyla elde edilebilir. Sertliği, darbe dayanımını ve boyutsal kararlılığı arttırmak için ABS, elyaf, dolgu, mineral vb. ile güçlendirilebilir. Şeffaflık, akma dayanımında kayıplara yol açabilir. Bunun yanı sıra kötü hava koşullarına dayanıklılık, sıradan kaliteler kolayca yanar ve alev alındıktan sonra yanmaya devam etmektedir. Bu malzeme kolayca çizilir, zayıf solvent direnci, özellikle aromatik, ketonlar ve esterler, bazı greslerin varlığında stres çatlamasına maruz kalabilir. Aynı zamanda düşük dielektrik mukavemeti ve düşük sürekli servis sıcaklığı oluşturabilir. Bu sınırlamaların bazılarının üstesinden gelmek için ABS, PA, PBT, PC vb. gibi diğer polimerlerle kolayca karıştırılabilir veya alaşımlanabilir.

Ayrıca, UV ve oksidasyon kararlılığını geliştirmek için karışıma katkılı maddeleri eklenebilir, yangın güvenliği ve cam elyafları ve mineral dolgu maddeleri gibi takviye maddeleri, karışımın mukavemetini ve sertliğini geliştirmek için eklenir (Omnexus, 2021).

Akrilonitril Bütadien Stiren/Polikarbonat (ABS/PC) karışımları, otomotiv, elektronik, telekomünikasyon vb. gibi sert ancak hafif, ısıya dayanıklı ve kolay işlenebilen malzemelerin gerekli olduğu ticari ve endüstriyel uygulamalarda yaygın olarak kullanılmaktadır (Görsel 2).

### Polilaktik Asit (PLA)

Polilaktik asit yenilenebilir olan biyolojik kaynaklardan elde edilir. Bu nedenle çevreye zararları yoktur. ABS malzemesi gibi bu malzeme de sert ve dayanıklıdır. PLA malzemesi, ABS malzemesinden farklı olarak daha düşük sıcaklıklarda erimeye başlar. İşlem sırasında çıkan koku rahatsızlık vermez. PLA malzemesi ile yapılan tasarım parlak bir görünüm kazanmaktadır. Görselliğe önem verilen tasarımlar için daha kullanışlı bir malzemedir. Standart bir PLA malzemesi saydam ve parlaktır. Fakat bu malzemeler birkaç işlem ile geniş bir renk yelpazesine sahip olabilmektedir. Yazıcıların yanı



**Görsel 2.**  
ABS Filament Baskı Örneği (Simplify3D, 2021).

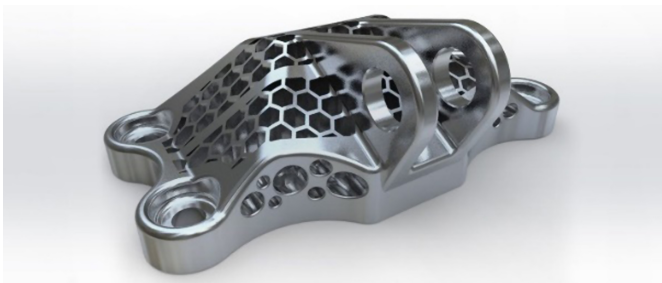


**Görsel 3.**  
PLA Filament Baskı Örneği (Keremika Tasarım Merkezi, 2021).

sıra bazı poşetlerde, kıyafetlerin belirli bölümlerinde, meyve suyu ve kozmetik şişelerinin yapılmasında da kullanılmaktadır (Kalender, 2018) (Görsel 3).

#### **Metal Malzemeler**

SLM ve DMLS olarak adlandırılan 3D baskı makinelerinde kullanılan metal malzemeler paslanmaz çelik, titanyum, kobalt krom, inkomal olmak üzere çok çeşitli metal ve metal alaşımlarından parçalar üretmekte kullanılmaktadır. Altın, platin, paladyum ve gümüş gibi değerli metallerde işlenmekte olup uygulamaları çok yaygın değildir. Bu malzemelerin kullanımı genellikle mücevher yapımı ile sınırlıdır. Metal tozunun maliyetinin çok yüksek olmasından dolayı kullanım alanı kısıtlıdır. Bir kilogram paslanmaz çelik tozunun maliyeti yaklaşık 350–450\$ arasındadır. 3D yazıcılarda



**Görsel 4.**  
Metal Malzeme Baskı Örneği (Formaksan, 2018).

metal kullanımının önemli bir gücü ise geleneksel üretim yöntemleri ile işlenmesi çok zor olan nikel veya kobalt krom süper alaşımlar gibi mukavemeti yüksek olan malzemelerle üretim yapılabilmesidir. Sonradan işlenebilen ağ şekline yakın parçalar oluşturabilmek için metal malzeme kullanılarak maliyet ve zaman tasarrufu sağlanabilmektedir (Görsel 4) (Tekin, 2020).

#### **Seramik Malzemeler**

seramik kullanım alanı itibarıyla geniş bir malzeme skalası ve ürün çeşidi bulundurmaktadır. Bu nedenle geleneksel üretimlerden son teknoloji uygulamalarına kadar birçok alanda çalışmalar yer almaktadır. Üç boyutlu yazıcılarda kullanılan seramik malzeme genellikle atölye tarzı sanatsal ve deneysel ürünlerle birlikte tıbbi kullanım alanları için geliştirilen mühendislik üretimlerinde kullanılmaktadır (Görsel 5).

#### **Termoplastik Poliüretan (TPU)**

Termoplastik poliüretan malzeme, aşınma direnci yüksek ve esnek olan bir malzeme çeşididir. Kolay işlenebilmesi sebebiyle yazıcılarda kullanımının yanı sıra farklı sektörlerde de tercih edilebilmektedir. TPU malzemesinin ısı iletimi oldukça düşük olmasının yanı sıra mukavemet açısından diğer polimerlere göre daha üstündür (Görsel 6).

#### **Kâğıt Malzemeler**

Üç boyutlu yazıcılarda kullanılan bu malzeme ofislerde kullanılan standart kâğıt çeşididir. Hazırlanacak olan objenin büyüklüğüne göre sayfa sayısı cihazın içerisine yerleştirilmektedir. Yazıcı koyulan sayfaları gerektiği şekilde kesip yapıştırarak kâğıttan bir model



**Görsel 5.**  
Seramik Malzeme Baskı Örneği (Boyutkat, 2021).



**Görsel 6.**  
TPU Malzeme Baskı Örneği (Taş, 2021).



**Görsel 7.**  
Kâğıt Malzeme Baskı Örneği (Coşkun, 2014).

çıkmasını sağlamaktadır. Renkli olarak prototip ürün hazırlayabilen bu makine kâğıt sayfaları daha önce renklendirip ardından üç boyutlu objelere çevirme özelliğine sahiptir. Renk konusunda oldukça imkanlara sahip olan bu makine gerçek fotoğraflar basıp bunların üç boyutlu model üzerinde yer almasını sağlayabilmektedir. Bu özelliği ile mimari modellemede de sıkça kullanılmaktadır. Yapılan modelleme işleminin tamamlanmasından sonra ekstra bir koruyucu madde ile çalışmalar kaplanarak daha sağlam bir ürün elde etmek mümkündür (Görsel 7).

#### Tuz

3D makinelerde malzeme olarak tuzun kullanıldığı ilk çalışmalar Mimar Mark Kelly tarafından gerçekleştirilmiştir. Tuz; yarı saydam, beyaz ve hızlı kuruyan yapısı ile Kelly'in çalışmalarına ilham vermiştir. Ayrıca bu malzeme mimarların kavramsal tasarımlarını üretime dönüştürmesi için de olanak sağlamıştır (Şahin & Onur, 2018, s. 112) (Görsel 8).

#### Reçine

İlk reçineli 3D yazıcı olan SLA 3D yazıcı 1988 yılında Charles Hull tarafından geliştirilmiştir (Sönmez ve ark., 2018, s. 472). Reçineli



**Görsel 8.**  
Tuz Malzeme Baskı Örneği (Lofgren, 2013).



**Görsel 9.**  
Reçine Malzeme Baskı Örneği (Destek, 2020).

3D yazıcılarda baskı malzemesi olarak ışığa duyarlı fotopolimer reçine kullanılmaktadır. Yazıcıdaki ışık kaynağından gelen ışık, yazıcının baskı haznesine dökülen ışığa duyarlı reçineyi, reçinenin molekül zincirlerini birbirine bağlayarak küller ve reçinenin sertleşmesiyle 3D model oluşur. Model moleküler bazda oluşturulduğu için ince detaylar bu baskı teknolojisiyle rahatlıkla basılabilir ve yüksek yüzey kalitesi sağlanabilir (Dağ, 2020 (Görsel 9)).

#### Sofra Seramiklerinde Üç Boyutlu Yazıcıların Kullanımının Avantajları

Üç boyutlu yazıcıların seri üretimlerde üretici için oluşturduğu birçok avantaj bulunmaktadır. Üç boyutlu yazıcıların tercih edilme nedenlerinin başında az maliyetle prototip hazırlama, az riskli ve hızlı üretim, kaliteli ürün oluşturmak gelmektedir. Hazırlanan yeni bir tasarımın prototiplebilmesi ve üretilbilmesi için belirli aşamalar bulunmaktadır. Her bir aşamada farklı malzemelerin kullanımı maddi olarak üretimi etkilemektedir. 3D yazıcılarla hazırlanan model, çekirdek olarak üretim kalıbında kullanılabilir halde hazırlanabildiği için geleneksel yöntemle yapılan hazırlık aşamasındaki işçilik ve deneme kalıbı aşamalarındaki maliyet ortadan kalkmaktadır. Yapılan bu işlem maliyet ve süre açısından üreticiye fayda sağlamaktadır. Görsel 10'da da görüldüğü üzere PLA (Polilaktik Asit) malzemenin kullanılmasıyla 3D yazıcıdan çıkartılmış olan prototip numune üretim alt kalıbı yapılabilmesi için kullanılmaktadır. Modelin orijinal boyutundan yüzde 5 daha büyük bir ebatla hazırlanarak kalıp yatağının işkençe yardımıyla birbirine tutturulmasıyla oluşturulan uygun boyutlardaki plaka içerisine yerleştirilir. Bu işlem ardından uygun yoğunluktaki alçı malzeme kalıp yatağının içerisine dökülerek kuruması beklenilir. Uygun kuruluğa ulaşan alt kalıp hazırlama işlemi tamamlanmış olup aynı uygulama üst kalıp için de yapılmaktadır. Oluşturulan kalıpların birleştirilmesi sonucunda alçı çekirdek meydana gelmektedir (Görsel 11). Oluşturulan bu çekirdek kalıp içerisine yine alçı malzemesi dökülerek ana model kalıp dökümü için gerekli uygulamalar yapılmaktadır (Görsel 12, 13).

Yukarıda kalıp aşamalarından bahsedilen prototip model çalışmasında bir diğer önemli özelliği ise az riskli ve hızlı üretim avantajı olduğu söylenebilmektedir. Bu avantaj üretici firmanın müşterilerine daha hızlı dönüş yapabilmesi ve müşteri tarafından talep edilen modelin orijinaline en yakın halini görebilmesine imkân tanımaktadır. Hazırlanan prototip model üzerinden ön üretim onayı hızlı bir şekilde alınarak üretime girmesi sağlanabilmektedir. Müşterinin modeli daha önce görmesi ve işletme üretim şartlarından geçirilerek üretime alınabilmesi, riski en aza indirip hızlı üretim avantajını ortaya çıkartmaktadır.



**Görsel 10.**

Polilaktik Asit (PLA) Malzemenin Kullanılmasıyla Oluşturulan Prototip Modelin Çekirdek Kalıp Hazırlama Aşamaları (Keremika Tasarım Merkezi, 2021).



**Görsel 11.**

Alt-Üst Kalıp Yatağı Hazırlama Aşamaları (Keremika Tasarım Merkezi, 2021).

Müşteri tarafından talep edilen bazı modellerde işletme şartları ve tasarımcının hayal gücüne göre değişiklikler yapılmaktadır. Bu değişiklikler prototip modelleme yöntemiyle yapıldığında istenilen değişimler kısa süreli ve düşük maliyetli



**Görsel 12.**

Ana Çekirdek Model Örneği (Keremika Tasarım Merkezi, 2021).

olarak hazırlanabilmektedir. Bu durum hem maliyet hem de zaman açısından üreticiye katkı sağlamaktadır.

Tüm üretim aşamaları ön denemelerinden geçirilen ürün için yaşanabilecek olan aksaklıklar görülerek tasarım çalışmasında gerekli düzenlemeler yapılabildiği için üretime alınan modelin kalite ve verimliliği konusunda ön bilgi kazanılabilmektedir. Bu ön bilgi sayesinde seri üretime geçen üründe kalite kaybına sebep olabilecek her şey bilindiği için gerekli tedbirler alınmış olup PLA, (Polilaktik Asit)'dan oluşturulan prototip modelleme sayesinde yüksek kaliteli ürün üretebilme avantajı sağlanmaktadır (Görsel 14).

### Sonuç ve Öneriler

Seramik, geçmişten günümüze kadarki süreçte çeşitli şekillerde tanımlanan bir kavram olmuştur. Hem sanatsal hem de endüstriyel alanda farklı biçimlerde kullanılan bu malzeme, birçok alanda da karşımıza çıkmakta olup, seramik, sofa gereçleri, yer ve duvar karoları, vitrifiye ürünleri ve sağlık gereçleri olarak hayatımızda önemli bir yer kaplamaktadır. Sofa seramiği, üretim sürecinde birçok prodesten geçmekte olup hammadde hazırlığından



**Görsel 13.**

ÜretimTeksir Kalıbı (Keremika Tasarım Merkezi, 2021).



**Görsel 14.**

*Polilaktik Asit (PLA) Malzemesinden Prototip Olarak Hazırlanmış Olan Modelin Üretim Örneği, (Keramik Tasarım Merkezi, 2021).*

şekillendirme aşamasına kadar bu süreç uzanmaktadır. Hazırlanan sofa seramiği form tasarımlarında 3D yazıcının etkileri günümüz şartlarında hissedilebilir bir düzeyde önem kazanmıştır. İnsanlık tarihinin ilk zamanlarında çanak-çömlek olarak sadece ihtiyaç gidermek amacıyla yapılan bu ürünler günümüzde kişisel beğeni, görsel zenginlik ve sunumda şıklık başta olmak üzere sofralarda yerini almaktadır. Bir formun en önemli özelliği ergonomisi, şıklığı ve kullanım alanı olmasından dolayı endüstriyel tasarım alanında hazırlanan formlar prototip olarak hazırlanmakta ve kullanım özellikleri incelenmektedir.

Gelişen teknoloji ile birlikte endüstriyel ürünlerin tasarlanma ve üretim süreçleri de hızlanmıştır. Gelen talepler doğrultusunda müşteriye cevap verebilmek ve pazara hızlı yetişebilmek adına teknolojiye ayak uydurmak zorunlu hale gelmiştir. Ürünün hızlı bir şekilde fonksiyonelliğini ve ergonomisini görebilmek, teknik avantajlarını ve işlevselliğini kontrol etmek pazarda bulunma hızı kadar üretim sürecini kontrol edebilmek adına da faydalıdır. Sofa seramiği sektöründe üç boyutlu yazıcılar yaygın olarak kullanılmakta olup bilgisayar destekli tasarım programlarının yardımıyla istenilen formlar hızlı bir şekilde hazırlanıp prototip haline getirilmektedir.

3D yazıcılarda kullanılan malzemeler; Reçine, tuz, kâğıt malzeme, PLA, TPU, seramik malzeme, metal malzeme ABS çeşitlere ayrılmaktadır. Bu araştırmanın uygulama boyutunda Keramik Seramik firmasının kullanmış olduğu PLA malzemesi ile hazırlanan prototip model kullanılarak üretim kalıbı hazırlama süreçleri anlatılmıştır. Üç boyutlu yazıcı ile hazırlanan prototip model sayesinde firmanın elde etmiş olduğu avantajlar ortaya çıkartılmıştır. Bu avantajlar uygun fiyata ürün prototipinin hazırlanması, daha az riskli ve hızlı üretim avantajı, özelleştirilmesi kolay bir model tasarımı ve kaliteli ürün oluşturmaktır. Bu araştırma kapsamında yapılan araştırmalar sonucunda endüstriyel alanda yapılan seri üretimlerde modelin hızlı oluşturulabilmesi, müşterilere kısa sürede cevap verilebilmesi ve üretime yön verilebilmesi açısından 3d yazıcıların sahip olduğu malzemeler ile tasarımların hızlı bir şekilde hazırlanıp pazarda yerini aldığı sonucuna varılmıştır.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Yazar Katkıları:** Fikir - L.M., A.E.; Tasarım - N.Y., D.P.; Denetleme - M.A., A.E.; Kaynaklar - D.P., E.G., N.Y.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi - A.E., L.M., N.Y., D.P., E.G.; Analiz ve/veya Yorum - L.M., A.E., E.G., N.Y., D.P.; Literatür

Taraması - A.E., L.M., N.Y., D.P., E.G.; Yazıyı Yazan - A.E., L.M., N.Y., D.P.; Eleştirel İnceleme - A.E., L.M., N.Y., M.A.

**Çıkar Çatışması:** Yazarlar çıkar çatışması bildirmemişlerdir.

**Finansal Destek:** Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadıklarını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Author Contributions:** Concept – L.M., A.E.; Design – N.Y., D.P.; Supervision – M.A., A.E.; Resources – D.P., E.G., N.Y.; Data Collection and/or Processing – A.E., L.M., N.Y., D.P., E.G.; Analysis and/or Interpretation – L.M., A.E., E.G., N.Y., D.P.; Literature Search – A.E., L.M., N.Y., D.P., E.G.; Writing Manuscript – A.E., L.M., N.Y., D.P.; Critical Review – A.E., L.M., N.Y., M.A.

**Declaration of Interests:** The authors declare that they have no competing interest.

**Funding:** The authors declared that this study has received no financial support.

## Kaynaklar

- Dağ, E. (2020). *Reçineli 3D Yazıcı Teknolojisiyle Üretim*.<https://3d3teknoloji.com/blog/recineli-3d-yazici-teknolojisiyle-uretim/#:~:text=R e% C3% A7inel i% 203D% 20yaz% C4% B1c% C4% B1lar% 20bask% C4% B1% 20malzemesi, re% C3% A7inenin% 20sertle% C5% 9Fmesiyle% 203D% 20model% 20olu% C5% 9Fur>
- Bedir, A., Cenk, Ç., & Esger, İ. (2018). *Çift başlı üç boyutlu yazıcı imalatı ile mekanik özellikleri iyileştirilmiş kompozit parça üretimi bitirme çalışması* [Bitirme Çalışması, Karadeniz Teknik Üniversitesi Mühendislik Fakültesi].
- Boyutkat (2021). *Seramik malzeme baskı örneği* [Baskı].<https://www.boyutkat.com/3d-yazici-filament/seramik-3d-baski-nedir/>
- Coşkun, E. (2014). *Kâğıt malzeme baskı örneği* [Baskı]. <https://www.eto-hum.com/blog-tr/3-boyutlu-yazicilar-da-yeni-teknoloji-renkli-baski-ve-kagit-hammadde/>
- Destek, M. (2020). *Reçine malzeme baskı örneği* [Baskı]. <https://www.3dcdyazici.com/kuyumculu-taki-mucevher-sektorunde-3d-yazici-kullanimi/>
- Erzincan, A., Yıldız, N., Erken, E., Parlak, D., Akbak, S., Evren, B., Ebeoğlu, S., Arslan, M., & Mercin, L. (2021). Anadolu kilim motiflerinin sofa seramiklerine yansması. *Medeniyet Sanat- İMÜ Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 7(1), 127-162. <https://doi.org/10.46641/medeniyetsanat.913171>
- Erzincan, A., Yıldız, N., Erken, E., Parlak, D., Evren, B., & Mercin, L. (2021). Endüstriyel tasarım ürünü sofa seramiklerinde biyomimetik ve biyomorfizm'den yararlanılması. *SDÜ Art-e*, 11(28), 1.
- Formaksan (2018). *Metal malzeme baskı örneği*. [Baskı]. <http://formaksan.com.tr/3d-printer-flament.html>
- Göl, F., Yılmaz, A., Kaçar, E., Şimşek, S., Sarıtaş, Z. G., Türe, C., Arslan, M., Bekmezci, M., Burhan, H., & Şen, F. (2021). Reuse of glass waste in the manufacture of ceramic tableware glazes. *Ceramics International*, 47(15), 21061-21068. [CrossRef]
- Kalender, M. (2018). Üç Boyutlu Yazıcılarda Hangi Malzemeler Kullanılıyor? (3D Printer).<https://malzemebilimi.net/uc-boyutlu-yazicilar-da-hangi-malzeme-kullaniliyor-3d-printer.html>
- Keramik Tasarım Merkezi (2021). *Alt-üst kalıp yatağı hazırlama aşamaları* [Fotoğraf]. Aysun Erzincan Kişisel Arşivi
- Keramik Tasarım Merkezi (2021). *Ana çekirdek model örneği* [Fotoğraf]. Aysun Erzincan Kişisel Arşivi.
- Keramik Tasarım Merkezi (2021). *Polilaktik asit (PLA) malzemenin kullanılmasıyla oluşturulan prototip modelin çekirdek kalıp hazırlama aşamaları* [Fotoğraf]. Aysun Erzincan Kişisel Arşivi.
- Keramik Tasarım Merkezi (2021). *Polilaktik asit (PLA) malzemesinden prototip olarak hazırlanmış olan modelin üretim örneği* [Baskı]. Aysun Erzincan Kişisel Arşivi.

- Keremika Tasarım Merkezi (2021). *Üretim teksir kalıbı* [Fotoğraf]. Aysun Erzincan Kişisel Arşivi.
- Keremika Tasarım Merkezi (2021). *PLA filament baskı örneği* [Baskı]. Aysun Erzincan Kişisel Arşivi.
- Lofgren, K. (2013). *Tuz malzeme baskı örneği* [Baskı]. <https://inhabitat.com/emerging-objects-creates-eco-friendly-3d-printing-materials/emerging-objects-3d-printing-green-material-salt-concrete-wood-paper-printer-green-recycled-materials/>
- Martinez, E. H. V., & Can, E. (2016). Bilgisayar destekli seramik üretim yöntemi olarak üç boyutlu yazıcılar ve günümüz koşullarında uygulama örneği. *Sanat & Tasarım Dergisi*, 4, 6. <https://doi.org/10.20488/www-std-anadolu-edu-tr.290760>
- Omnexus (2021). Plastik ve elastomerler, Akrilonitril Bütadien Stiren (ABS) hakkında kapsamlı kılavuz. <https://omnexus.specialchem.com/slection-guide/acrylonitrile-butadiene-styrene-abs-plastic>
- Özgüven, S. (2017). *Seramik sanatında dijital uygulamalar* (Tez No. 460517) [Sanatta yeterlik sanat çalışması raporu, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Seramik Ana Sanat Dalı]. YÖK tez veri tabanından erişildi.
- Sculpteo (2021). *İlk 3D printer makine örneğinden biri* [Fotoğraf]. <https://www.sculpteo.com/en/3d-learning-hub/basics-of-3d-printing/the-history-of-3d-printing/>
- Simplify3D (2021). *ABS. Filament baskı örneği* [Baskı]. <https://hayaletveyap.com/filament-nedir-filament-cesitleri/>
- Sönmez, S., Kesen, U., & Dalgıç, C. (2018). Boyutlu Yazıcılar, 6. *Uluslararası Matbaa Teknolojileri Sempozyumu*, 3, 472.
- Şahin, K., & Onur, T. (2018). Üç boyutlu yazıcı teknolojilerinin karşılaştırmalı analizi. *Stratejik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, ISSN: 2587-2621, 112
- Taş, H. (2021). *TPU malzeme baskı örneği* [Baskı]. <https://3detay.com/3d-yazici-filament-rehberi-bilmeniz-gerekenler/>
- Tekin, E. (2020). 3 boyutlu metal yazıcılar ve kullandıkları teknolojiler. <https://blog.armadayazilim.com/2020/06/11/3-boyutlu-metal-yazicilar-ve-kullandiklari-teknolojiler/>
- Yıldırım, G., Yıldırım, S., & Çelik, E. (2018). Yeni bir bakış- 3 boyutlu yazıcılar ve öğretimsel kullanımı: Bir içerik analizi. *Bayburt Eğitim Fakültesi Dergisi*, 13(25), 163-184.

# Mitolojinin Dönüşümleri Doğrultusunda Kadın Arketiplerinin Osmanlı Minyatürlerine Yansımaları

## Reflections of Women Archetypes to Ottoman Miniatures in Line with Conversions of the Mythology

Merve ALTIN AKKAYA 

Hacettepe Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Ankara, Türkiye



### Öz

Osmanlı minyatürlerinde mitolojik kadın arketiplerinin izlerini ararken yararlanılan ilk kaynak mitolojideki kadın arketiplerinin sembelleri olmaktadır. Çünkü mitolojinin dönüşümleri doğrultusunda değişime uğramış bu sembeller, baskın inanç sistemleri değişse de özelliklerini korumaya devam ederler. Tarih öncesi dönemlerden bu yana insanlar doğayı ve kendilerini anlamlandırma çabalarından doğan, kendi yaşam deneyimlerinden yola çıkarak bağlantı kurdukları mitlerde, yine kendileri ile ilişkilendirdikleri arketiplerinin deneyimleri üzerinden inanç hikayeleri oluştururlar. Coğrafya ya da zaman değişse dahi farklı inanç sistemlerine ait kültür oluşumlarında, bu arketiplere atfedilen roller ile toplumsal cinsiyet rolleri arasındaki etkileşimin izleri görülmeye devam eder. Osmanlı minyatürleri İslam dini etkisi ile oluşturulduğu için, bu çalışmada ele alınan kadın olgusu da bu inanç doğrultusunda tasvir edilmiştir. Mitolojik kadın arketiplerinin İslam inancında çok az yer edinmiş olması, bu doğrultuda oluşturulmuş minyatürlerde onların az olduğunu düşündürülebilir. Geçmiş inanç sistemlerine dair mitolojilerin izleri, sanıldığından daha fazla günümüz mitolojisini etkiler. Geçmiş mitolojiler ile günümüz kültür yapısı arasındaki bağ çoğunlukla sembeller aracılığıyla kurulur. Bu bağlamda Osmanlı minyatürlerindeki kadın arketiplerinin izleri, mitlerdeki tanrıça sembelleri üzerinden de aranabilir. Konuya dair kaynakların incelemeleri doğrultusunda, kadın arketiplerinin sembelleri, minyatür ve batı sanatından örnekler ile karşılaştırmalı olarak bu çalışma kapsamında ele alınmıştır. Osmanlı Minyatürlerinde mitolojik kadın arketiplerine dair sembeller üzerinden oluşturulmuş bu çalışma görsel sanatlar alanında olduğu kadar kadın tarihi yazımı alanını da içermekte olup her iki disiplini buluşturan bir zenginliği de barındırabilir.

**Anahtar Kelimeler:** Osmanlı Minyatürleri, Mitoloji, Mit, Kadın Arketipleri, Sanat

### ABSTRACT

When searching for traces of mythical female archetypes in Ottoman miniatures, the mythical female archetype symbol is used as the first source. These symbols, which have changed with the transformation of mythology, retain their characteristics as the dominant belief system changes. Since prehistoric times, humans have formed stories of beliefs based on the experience of archetypes associated with themselves, but in mythology, humans derive from their efforts, nature, and their understanding of themselves that is based on their own life experiences. Despite changes in geography and time, evidence of the interaction between roles and gender roles due to these archetypes can be found in the cultural formation of various belief systems. Since the Ottoman detail was created under Islamic influence, the female phenomenon discussed in this study was also presented in this sense. The fact that mythical female archetypes rarely exist in Islamic beliefs may indicate that they are few in miniatures created in this direction. Traces of mythology from past belief systems are affecting today's myths more than expected. The relationship between past myths and today's cultural structures is primarily made up of symbols. In this context, traces of the Ottoman miniature female archetype can also be found in the symbol of the mythical goddess. In line with the discussion of sources on this subject, this study describes the archetypal symbols of women in comparison to the examples of miniatures and Western art. Created on the basis of Ottoman's detailed mythical female archetype symbol, this work covers both the fields of women's history and visual arts and can include wealth that brings both fields together.

**Keywords:** Art, female archetype, myth, mythology, Ottoman miniatures

Geliş Tarihi/Received: 25.07.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 14.10.2022

Yayın Tarihi/Publication Date: 24.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:

Merve ALTIN AKKAYA

E-mail: mervealtin984@gmail.com

Cite this article as: Akkaya, M. A. (2023).

Reflections of women archetypes to ottoman miniatures in line with conversions of the mythology.

*Art Vision*, 29(50), 42-52.



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

## Giriş

Mitler, insanların kendi yaşam deneyimlerinden ve anlam arayışlarından doğan inanç hikayeleridir. Bu hikayelerdeki kadın arketiplerin izleri tarih öncesi dönemlerdeki ana tanrıça heykelciklerine kadar dayanmaktadır. Ana tanrıça inanışlarının insanların oluşturduğu ilk inanç sistemi olmasının nedeni, kadın bedeni ve toprağın eşdeğer görülerek, toprağın yoktan var eden sihrinin doğurganlıkla ilişkilendirilmiş olmasıdır. Çünkü, kendi yaşam deneyiminin ilkinin, bir dişi bedeninden doğarak annesi ile yaşayan insan, kadın bedenine kutsallık atfederek dişi mabutlar yaratmışlardır. Bu mabutlarda vurgulanan, dişi bedeninin doğurganlığına işaret eden kalçası ve göğüsleri abartılı tasvirler bize, dönemin baskın inancı olan ana tanrıçalara dair ipuçları verir.

Genel olarak kadının doğurganlık özelliği etrafında şekillenen bu simgelerin, zaman içerisinde ataerkil mitolojilerin anaerkil mitoloji dünyasına baskın gelmesiyle dönüşüme uğradığı görülmektedir. Ataerkil mitoloji dünyası yaratıcı ana tanrıça inanışlarını reddederek kendi belirlediği sınırlar doğrultusunda kadın olgusunu dönüştürür ve anaerkil mitolojilere saldıracak egemen kültür haline gelir. Bu bağlamda kadına ait doğurganlık özelliğinin dahi erkeğe geçirilişini anlatan mitler ortaya çıkmıştır. Sümer mitolojisine ait Tiamat'ın Marduk tarafından öldürülmesi miti ya da Yunan mitolojisine ait Zeus'un Tanrıça Athena'yı doğurması miti bunlara örnek olacaktır. Her şeyin yaratıcısı, bütün tanrıların da annesi ve bedeni evren olan Yılan Tanrıça Tiamat, aklın ve bilgeliliğin simgesi gök ile ilişkilendirilen erkek tanrı Marduk tarafından kötü ilan edilerek öldürülür. "Tiamat gerçek anlamda dünyaya dönüşür; bedenini gönüllü olarak verir ama sanki Marduk yapıyor-muş gibi gösterir" (Campbell, 2021, s. 143). Yaratıcı rolünün kadından erkeğe geçişinin ilk örneği Marduk ve Tiamat hikayesindeki iktidarın göğe geçiş ritüeli Zeus'un yaratma gücünü doğurarak gerçekleştirmesi ile benzer. Zeus'un bu doğumu başından gerçekleştirmiş olması, bedeni toprak ile eşdeğer kadının kutsal doğurganlığının, bedeni gök ile ilişkilendirilen erkeğe geçişini temsil etmektedir. Böylelikle erkek egemen mitolojilerin dönemi başlar ve anaerkil düzene ait tanrıça arketipleri de eril kültürün sınırları içerisinde yön bularak dönüşüme uğrar. Ataerkil mitoloji sistemleri Ana Tanrıça inanışlarını tamamen yok edemese de kötücül sıfatlar ekleyerek kutsallığını ikinci plana atar. İşte bu süreçte her şeyin yaratıcısı ana tanrıçanın yok edici tanrıçaya, bedeni ağaç ile ilişkilendirilen doğurganlığı ve kadınlığı kutsal görülen kadının, bir ağaçtan meyve yediği için doğurma yeteneği ceza olarak verilen günahkâr kadına dönüşümünün izlerini mitleri okuyarak görebiliriz. Bu dönüşüm süreci içerisinde kadına atfedilmiş, annelik, günahkarlık ya da kutsallık gibi roller neredeyse tüm özelliklerinin koruyarak günümüz kültürlerinde kendilerine yer bulurlar. Günümüz insanların gözden kaçırdığı şey kendi kültür oluşumlarının bu mitolojilerin izlerini taşımaya devam etmesi ve bu doğrultuda kendilerinin de kendi dönemlerinin mitolojilerine dair yeni mitler oluşturduklarıdır. Bu bağlamda geçmiş inançların oluşturduğu kültür yaratımlarına dair kutsal arketipler hakkında bilgi sahibi olmak, kendi yaşamımızı anlamlandırma sürecinde bize referans olurlar.

"Geleneksel mitoloji bağlamında simgeler toplumsal kökenli ritlerle sunulmaktadır; birey bunlar aracılığıyla belirli görüş, duygu ve inançlarda deneyim sahibi olacak veya olmuş gibi rol yapacaktır" (Campbell, 2016, s. 14). İnsanların yaşamlarını bu denli etkileyen bu mitolojik simgeler, insanlığın tarih öncesi dönemlerden bu yana doğaya karşı edindiği deneyim ve düşüncelerin yansımalarıdır. Dolayısıyla bu simgelerin kullanım alanı insanlığın varoluşu

kadar eski kültür üretimi olan sanatta bir dil olarak karşımıza çıkmaktadır. Sanat ve mitolojinin birbirini tamamlayan ve ayrılmaz ilişkisi, mitlerin yapısının sözel olması doğrultusunda, insanların yaşam deneyimlerine ait bu söylenceleri aktarmada sanatı araç olarak kullanmasından kaynaklanmaktadır. Bugün hala kendi yaşam deneyimlerimize etkisi olan bu arketiplere dair simgelerin en iyi görülebildiği alan sanat alanıdır ve bu çalışmanın çıkış noktası da bu izlerin köklerini sanatta aramak üzerinedir. Her toplumun zaman içerisinde ortak bir dil olarak oluşturduğu sanatsal ifade yöntemleri vardır. Ait olunan kültüre dair mitolojik imgelerin izlerini yine aynı kültür içinde doğan sanatsal ifadelerde aramak, bu simgeler ve öznel anlam arayışı arasındaki bağı görme konusunda etkili bir yol olabilir. Dolayısıyla kökleri eski Türk topluluklarının sanatına kadar dayanan minyatür resmini bu bağlamda incelediğimizde, bu konunun kendi kültürümüzün ürünü olan sanattaki en eski yansımalarını bulmuş oluruz. Kökeni Latince miniare kökünden evrilerek Türkçeye minyatür olarak geçen kelime, "Ortaçağ Avrupası'nda hazırlanan el yazmalarının bölüm başlarında metnin ilk harfinin etrafına kızıl-turuncu minium ile (süllüğe, sülyen, kırmızı kurşun tozu) yapılan miniatura adlı tezihten gelmekte ve 'süllüğeyle boyanmış' anlamını taşımaktadır; ancak zamanla minör (küçük) kelimesinin etkisinde kalarak "küçük (resim)" anlamını da kazanmıştır" (Mahir, 2020, s. 118). Ayrıca ilk örneklerine Mısır'da rastlanan minyatür (2005, s. 118), Fransızca "miniature" kelimesinden dilimize geçmiş, İslam sanatında tasvir, Osmanlı sanatında ise nakış olarak adlandırılmıştır (Renda, 1997, s. 1262). Her ne kadar bu çalışmanın odak noktası Osmanlı minyatürleri kapsamında sınırlandırmış olsa da: "Türklerde resim ve minyatür sanatının tarihi, onların Orta Asya'da tarih sahnesine çıktıkları devirlere kadar uzanır. Bugün minyatürün bir Orta Asya Türk sanatı olduğu, XIX. yüzyılın ikinci yarısından bu yana, arkeolog ve sanat tarihçileri tarafından, Orta Asya topraklarında yapılan kazı ve araştırmaların neticesinde ortaya koyulmuştur. Eldeki bulgular, bu geçmişi VIII. yüzyıla kadar dayandırmaktadır" (Aktaran: Dalkıran, 2012, s. 114). En eski örnekleri Uygurlar'da görülen Minyatür Sanatı, Anadolu coğrafyasında Selçuklular tarafından devam ettirilmiştir ve daha sonra Osmanlı imparatorluğu ile altın çağını yaşamıştır. Kendine özgü bir gelişim süreci olan Türk minyatür sanatının, İslamiyet'ten önce de bu resim geleneğine sahip olan Türkler sayesinde İslam dünyasında yayıldığı söylenebilir (Renda, 2001, s. 4). Bu çalışmada Osmanlı Minyatürleri kapsamında araştırması yapılırken, odak noktasını oluşturan Osmanlı Minyatürü ve mitoloji, ilk bakışta ilişki içerisinde gibi görülmeyebilir. Çünkü Osmanlı Minyatürleri konularını ekseriyetle İslam dini çerçevesinde ele alır. Ancak Metin And'a göre, Tek Tanrılı dinlerin mitoloji ile ilişkisi, aynı dine mensup olsalar da farklı coğrafyalardaki farklı toplumların inançlarının çeşitliliği doğrultusunda izler taşımaya devam etmeleridir (And, 2015, s. 25). Kültürlerin birbirleri ile olan etkileşimleri yaratılan mitolojilerde aynı konuya dair anlatıları bazı farklılıklar ekleyerek zenginleştirir. Tüm tek tanrılı dinlerde cennetten kovuluş anlatıları vardır ama bu dinlerin hakim olduğu kültürlerin izleri sayesinde bazı farklılıklar içerir. Örneğin Havva'nın meyvesini yiyerek cennetten kovulmalarına neden olacak ağaç Hristiyanlıkta elma iken İslam dininde buğdaydır. Ya da aynı dine mensup olsalar da farklı coğrafyalardaki kültür oluşumları, önceki inanışlarından gelen izleri aktararak, zengin anlatılar ve dine dair farklı yorumlar ortaya çıkarmışlardır. Osmanlı-İslam mitolojisi de çok uluslu bir kültür ürünü olarak, kendinden önce o coğrafyada bulunmuş kültürlerin izlerini taşır. "Önce Türkler'in Orta Asya'daki inançları, İslam'dan önceki inanç ve uygulamaları, sonra bu topraklar üzerinde daha önce yaşamış ulusların, toplumların inançları... Bunların hepsinin Osmanlı-İslam kültürüne katkısı görülür"



(And, 2015, s. 26). Eski inançlardan gelen arketipler, yeni inanışlarda dönüşüme uğrayarak varlığını sürdürür. Yeni kültür oluşumlarında bu arketipler, adından söz edilmese de var olmaya devam eder, onlarla ilişkilendirilmiş simgeler aracılığıyla gözlemlenebilirler. Bu bağlamda Osmanlı minyatürlerinde de izlerinin görülen tanrıça Umay örnek verebilir. Şamanizm inancı taşıyan Orta Asya Türkler'inin yaratıcı tanrıça arketipi olan tanrıça Umay'a ait izler, coğrafya, din ve zaman değişmiş olsa da Osmanlı mitolojyasında simgeleri ile var olmaya devam eder.

## Yöntem

Araştırma betimsel modele dayalı nitel bir araştırmadır. Bu araştırmada, kadın arketiplerinin mitolojinin dönüşümleri doğrultusunda sanattaki yansımaları, Osmanlı Minyatürleri üzerinden incelenmiş olup, konu ile ilgili yapılan literatür taramaları doğrultusunda bu bağlamda ilişkisi kurulan 8 minyatür örneği verilmiştir. Minyatür örnekleri verilirken, mitolojinin dönüşümleri bağlamında ortaya çıkan; yaratıcı ana tanrıça, kutsal annelik ve cennetten kovulmanın sorumlusu günahkar kadın gibi arketiplerin simge ve sembollerine dair izler içeren örnekler göz önüne alınarak içerik analizi yapılmıştır.

## Bulgular

### Osmanlı Minyatürleri'nde Kadın Arketipleri

Kadın cinsine ait betimlemeler, simgeler ve figürler tarih öncesi dönemlerden bu yana sanat aracılığı ile yansıtılmış; ona yaratıcı ana tanrıça, anne, toprağın verimliliği ile ilişkilendirilen doğurganlık, ruhani boyutunda yeniden doğma döngüsünü sağlayan gibi roller verilmiştir. Bu rollerin deneyimlerini anlatan mitler aracılığı ile kültürden kültüre çağlar boyunca aktarılarak, bugün hala toplumun bizim için seçtiği rol üzerinde etkisi görülen arketiplere dönüşmüşlerdir.

Kadının sihri ile toprağın yoktan var ederek büyüyen, besleyen sihri eşdeğer görülmüş, bu doğrultuda kadın bedeni toprak ve onunla ilişkili doğa ile ilişkilendirilmiştir. Tarih öncesi çağlardan bu yana bu düşünce doğrultusunda kadına dair pek çok imge yaratılmıştır. Bunların pek çoğu da tek tanrılı dinlere kadar varlığını sürdürürken, tek tanrılı dinler ile tamamen ortadan kaldırılmasa da erkek egemen mitolojiler doğrultusunda şekillenerek dönüşüme uğramış halleriyle kültürel hayatımızda yer almaya devam etmektedirler. Bu bağlamda ele alınan Görsel 1'deki minyatürde, Hristiyanlık'ta oldukça önemli bir yere sahip olan Hz. Meryem tasviri görülmektedir. Hz. Meryem imgesinin ana tanrıça kültürlere ile olan bağlantısı yoktan var eden yaratıcı tanrıça simgeleri üzerinden incelenebilir. Ana tanrıçaya ait bu simgeler, minyatürün merkezinde olan ağaç ve kuş betimlemeleri ile ilişkilendirilmiştir. Özellikle ağaç simgesinin Hz. Meryem ile birlikte kullanılması, hiç yoktan Tanrı'nın bir buyruğu ile hamile kalan kutsal bakire ile bedeni evren olan ilk ana tanrıça kültürleri arasında bağlantı kurar.

Çünkü bedeni evren olarak görülen yaratıcı tanrıçalar çoğu zaman ağaç ile ilişkilendirilmiş, bir ağacın kovuğunda ya da üstünde yaşadığına inanılan tanrıçalar betimlenmiştir. "Ana rahminin simgesel özelliğinin zamanla içi oyuk ağaçlara aktarılması, ağacın kadın gibi doğurganlığına olan inancın ortaya çıkmasına sebep olmuştur" (Bayat, 2018, s. 37). Ağaç, kadının doğurganlığı gibi meyve veren, her sonbahar yapraklarını döküp ölen ve her ilk baharda yeniden yeşererek canlanan yönü ile yeniden doğum ile de ilişkilendirilmiştir. Bu yönü onun kadim mitolojilerde kutsal olarak kabul edilmesini sağlamıştır. Aynı zamanda bu kutsallık kadın ile de ilişkilendirilerek farklı toplulukların inançlarında sembollere dönüşür. Bahaeddin Ögel Türk Mitolojisi çalışmasında, Yakut Türklerinin



### Görsel 1.

Cebrail'in Meryem'e İnsan Suretinde Görünmesi (Kıssas'ul-Enbiya, SK Hamidiye, 980, minyatür).

ağaçtan türeme mitlerine yer verir. Anlatıya göre ilk insan Adem nasıl var olduğuna dair düşünmeye başlar, sonuçta onu doğuran bir ana olduğuna kanaat getirir. Bu ana da olsa olsa, Hayat Ağacının içinde yaşayan Tanrıça olmalıdır (Ögel, 1993, s. 96-97). Eski Türkler'in inançlarına göre Hayat ağacının oradaki süt gölünden ruhları alarak yeni doğan çocuklara getiren, ölünce de ruhları cennete geri götüren Tanrıça Umay vardır. Tanrıça Umay'ın ağaç ile ilişkisi iki türlü tezahür eder. Bunlardan ilki Umay'ın gökten indirilirken yanında iki kayın ağacı getirmiş olması diğeri de genellikle kuş formuna girdiği düşünülerek tasvir edilmiş olmasıdır. Kuş hem ağaçta yaşayan bir canlı oluşu, hem de doğurganlık ile ilişkilendirilmesinin kökleri tarih öncesi dönemlere ait mağara duvarlarındaki örneklerle dayaması ile kutsal doğurganlık sembolü olarak karşımıza çıkar. Bu bağlamda kutsal bakire Meryem'in, Cebrail tarafından Hz. İsa'ya hamileliği ile müjdelenmesini anlatan minyatürü (Görsel 1) incelediğinde hem ağaç hem de kuş sembollerinin bir arada kullanıldığını görürüz.

Bu minyatürün odak noktasında bir ağaç ve bu ağacın iki yanında erkek suretine girmiş melek Cebrail ile, oturur pozisyonda tasvir edilmiş Meryem görülmektedir. Hem Hristiyanlık hem de İslamiyet'te daha önce herhangi bir erkek ile yakınlık kurmamış olmasına rağmen hamilelik ile müjdelenen Meryem'in kutsal doğurganlığına dair geçmişten gelen ağaç ve kuş gibi semboller ile desteklendiğini görürüz. Ortadaki ağaç ve ağacın içine yuva

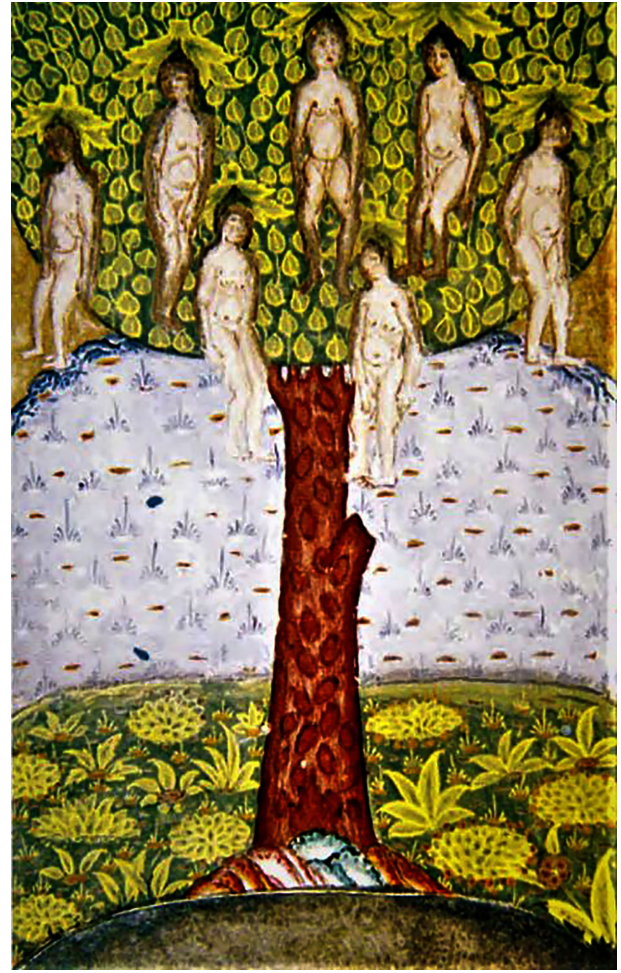


**Görsel 2.**  
*Lespugue Venüsü (Fransa, M.Ö. 21.000, 15 cm Fildişi Heykelcik).*

yapmış olarak gösterilen kuşlar, doğrudan tanrıça doğurganlığına ait sembollerdir. Kadının doğurganlığı ile ilişkilendirilen kuş, kadim dönemlerde kadın bedeni ile birleştirilerek kuş başlı tanrıça betimlemeleri olarak karşımıza çıkar (Görsel 2).

Ana tanrıçaların yoktan var etmesi gibi Meryem'in bakire iken hamile kalması, ancak doğurganlığın kadim kutsal sembeleri ile desteklendiği zaman güçlü bir ifade kazanır. Bu minyatürde (Görsel 1) kadın bedeni bizzat ağacın kendisi olarak gösterilmemiş olsa da dolaylı olarak kadın ve ağaç arasındaki ilişki açıkça görülebilir. Kadının doğurganlığı ile ağacın ilişkilendirildiği inanın izlerini ve ağaca atfedilen kutsiyetin önemini, minyatürün merkezinde konumlandırılışı ile vurgulandığı görülebilir. Minyatürde, kutsal doğurgan kadın arketipinin devamı olan bakire Meryem motifi, ağacın yanı sıra yine doğurganlıkla ilişkilendirilen kuşlar ile de desteklenmiştir. Kadın bedeninin bizzat ağaç olarak resmedildiği minyatürler de vardır. Görsel 3' birçok kültürde karşılığı olan Vakvâk Ağacı mitini betimleyen bir minyatürdür.

Kadın bedeni ve ağaç ile kurulan ilişkiye dair en iyi örneklerden biri Vakvâk Ağacına dair mittir. And'ın aktarımı olan versiyonda, Vakvâk Ağacı, meyveleri olgunlaşınca kadın bedenine dönüşen bir ağaçtır. Bu kadınlar minyatürde de görüldüğü gibi saçlarından asılıdır. Konuşmazlar, tek çıkardıkları ses ağaca da ismini veren vak vak sesidir. Bu kadınlar çok güzel olmalarıyla bilinir ve insanlar onlar yere düşünce bir gün içinde ölmeden onlarla cinsel ilişkiye girerler (And, 2015, s. 313). Vakvâk Ağacı'na dair anlatılar sadece doğu mitolojileri değil diğer mitolojilerde de karşımıza çıkan ağaçtan canlıların yaratılışına dair bir simgedir ve ortak bir



**Görsel 3.**  
*Vakvâk Ağacı (Hadis-i Nev, Topkapı Sarayı Müzesi, 1488, Minyatür).*

arketipe aittir. Bazı anlatılarda bu ağaç Çin'de bazılarında Amerika kıtasında bazılarında ise Hindistan'dadır. And'a göre Vakvâk Ağacı'na dair en eski anlatı 8. yüzyıl ait bir Çin kaynağıdır. Anlatıya göre Çin'deki Vakvâk Adasında bulunan bu ağacın meyveleri, yine diğer versiyonlarına benzer şekilde genç kızlardır. Genç kız ve ağaç ilişkisi doğurganlık üzerinden simgeleşmiş olmasına rağmen, ataerkil mitolojilerin ürünü bakireliğini kaybetmek istemeyen arketiplerin ağaca dönüşen bedenlerine dair anlatılara dönüşür.

Batı mitolojisinde de kadın bedeninin ağaç olduğu ya da ağaca dönüştüğü anlatılar vardır. Yunan mitolojisine ait Apollon ve Defne mitinde, Daphne (Defne), kendisini toprak ana Gaia'ya adadığı için bakiredir. Ancak güzelliği ile ünlü olması Apollon'un ona aşık olmasını sağlamıştır. Apollon, Defne'yi aşkına karşılık vermeye ikna edemese de peşini bırakmamış ve yakalanacağını anlayan Defne kurtulmak için Irmak Tanrısı babasına yakarışı sonucu Defne ağacına dönüşerek Apollon'dan kurtulmuştur (Görsel 4).

Göge doğru tüm ihtişamı ve süsleriyle yükselen ağaç, her ne kadar besleyen, soyun devamlılığını sağlayan ve yeniden doğma özelliği ile öteki dünya inancı ile simgeleştirilse de ataerkil mitolojilerde kadın ile ağacın ilişkisi ceza ve ilk günah kavramlarını beraberinde getirir. Adem ile Havva'nın cennetten kovulma hikayesi tek tanrılı dinlerde birbiriyle oldukça benzer bir akış içerisinde anlatılır. Benzer anlatılarda mit, genel olarak cennetteki, Tanrı'nın yenmesini yasakladığı ağaç etrafında gerçekleşir. Şeytan, iyiyi ve kötüyü ayırt



**GörSEL 4.**  
*Apollon and Daphne (Waterhouse, 1908, 142,8 x 111,4 cm. t.ü.y.b.).*

etmelerine neden olacak meyveyi yemesi için Havva'yı kandırır ve Havva'nın elmayı Adem'e de yedirmesini sağlar. Böylelikle kadın, ilk günahın ve cennetten kovulmanın sorumlusu olarak anılmaya başlar. İslam mitolojyasında bu ağaç üzüm, hurma, zeytin ya da buğday ağacı olarak geçmektedir. Dolayısıyla bu hikayenin Osmanlı minyatür yorumlarından biri olan 17. Yüzyılda tamamlanmış olan Falnâme'deki minyatürde (GörSEL 5) sağ alt köşede buğday başakları göze çarpmaktadır.

Ayrıca batı mitolojisinde cennetten kovulmaya neden olan yılının yerine ejderha ve tavus kuşu gibi hayvanlar da görülür. Adem'i neredeyse çıplak, Havva'yı ise giyinik olmasına rağmen utançla edep yerlerini kapatırken resmeden bu minyatürde göze çarpan diğer bir unsur da kutsallık sembolü olan, Osmanlı minyatürlerinde genel olarak alev biçiminde tasvir edilen hâlenin, bir tek Adem'in başının üzerinde görülmesidir. Arkada dikkatlice bir olayı izlediği izlenimi veren melekler resmedilmiştir. Bunun yanı sıra sağ alttaki buğday başakları ve İslam mitolojisinde kötülük, uğursuzluk gibi olumsuzluk işareti olarak kabul gören ejderha ve tavus kuşunun aynı kare içerisinde oluşu ile cennetteki bu sahnenin yine bir kovuluş sahnesi olduğu ipuçlarını vermektedir. Ayrıca Havva'nın giyinik olmasına rağmen, sanki utanıyormuşçasına zaten hali hazırda örtük olan cinsel organlarını kapatıyor oluşu, cinsellik ve çıplaklığın bu inanıştaki yerine dair ipuçları içermektedir.

Konuya dair batı sanatındaki örneklerde (GörSEL 6, 7), genellikle yasak meyve elmadır ve şeytanın temsili yılan ağaca sarılmış şekilde görülür. Kadın elma ağacının meyvesini Tanrı'nın sözünü çiğneyerek yediği için doğurarak soyun devamını getirmekle cezalandırılır. "Ayrıca elma ağacının meyvesini yemekle hamile kalmak motifinin masal ve destanlarda geniş yayılması da ağacın doğurganlık görevini yerine getirmesi ile ilgilidir" (Bayat, 2018, s. 37).



**GörSEL 5.**  
*Adem ve Havva'nın Cennette Tasviri (Falnâme, TKSMK, 1703, Minyatür).*

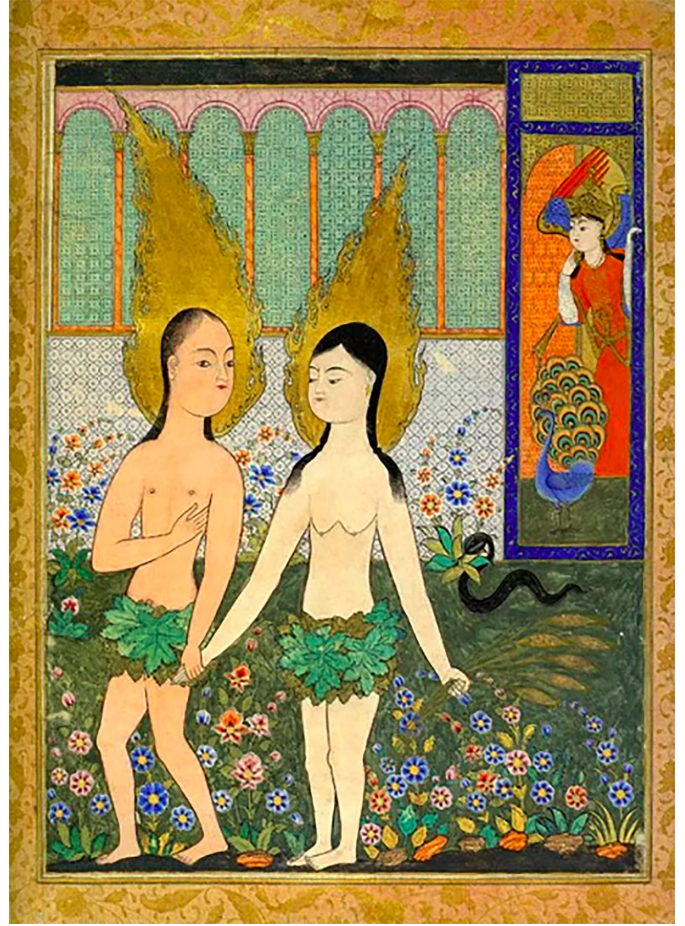
Bu konuya dair tasvirlerin sanattaki zenginliği, Osmanlı Minyatür Sanatında da görülür. İslam inancı doğrultusunda oluşturulmuş bu minyatürlerde yasak meyve genel olarak buğday olarak resmedilmiştir. Hem GörSEL 5, hem de GörSEL 8'de verilen minyatür örneklerinde de sanatçıların yasak meyveyi buğday olarak kabul ettikleri açıkça görülmektedir. Ayrıca önem sırasına göre büyüklük ve küçüklükleri belirlenen figürlerin, birbirini kapatmayacak şekilde oldukça ayrıntılı fakat perspektif ve ışık-gölge olmaksızın sıralanması gibi minyatür sanatının biçimsel olarak içermesi gereken en önemli kuralları oldukça net bir şekilde görebilmekteyiz (Binark, 1978, s. 272).

Falnâme'ye ait Adem ile Havva'nın cennetten kovuluşunu tasvir eden bu minyatürde (GörSEL 8), yasak meyveyi yedikleri, iyiyi ve kötüyü ayırt ettikleri için çıplak olduklarının farkında bu yüzden de genital bölgelerini yapraklarla kapattıkları görülür. Havva elinde az önce cennetten kovulmalarına neden olan buğday başaklarını tutar. Arkada ise bir melek, yılan ve kötülükle ilişkilendirilen tavus kuşu vardır. Diğer anlatılarda da görülen yılan motifi bu anlatıda da yer bulur. Ancak burada kadın bedeni ile olan ilişkisi doğrudan verilmemiştir. Michelangelo'nun (GörSEL 7) cennetten kovuluş resminde, ilk tek tanrılı din Yahudilikten etkiler ilk kadın Lilith mitine olan atıfı açıkça görülmektedir. Ağaca sarılı bedeninin altı yılan olan kadın motifinin Yahudilikte ve dolayısıyla Hristiyanlığın erken dönemlerinde, anaerkil mitolojilere ait kadın tanrıça arketipinin



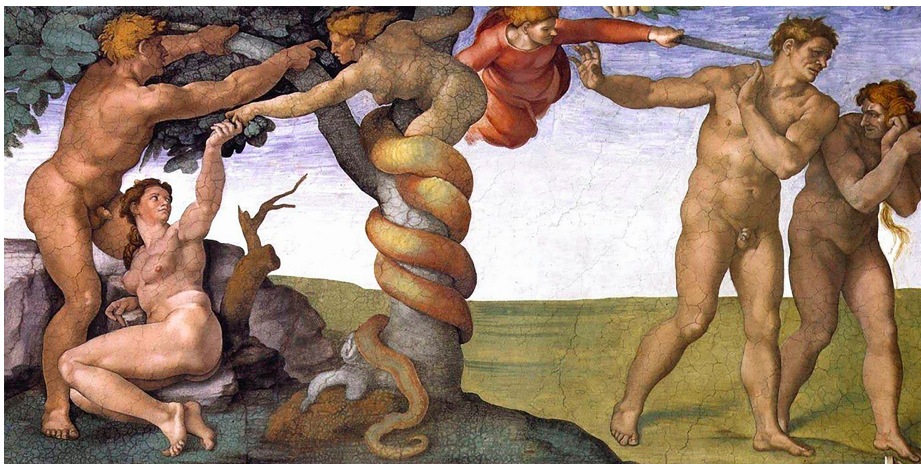
**Görsel 6.**  
Adam and Eve (Cranach, 1526, Panel Üzerine Yağlıboya, 117,1 x 80,8 cm).

kötücül versiyonunun izleri vardır. Havva'dan önce Âdem ile aynı anda eşit olarak yaratılan kadın Lilith, Adem'in eşitliği kabul etmesi sonucu cenneti kendi isteğiyle terk ederek Tanrıya ilk başkaldıran insan olur. Sonunda kötücül bir varlığa dönüşerek Âdem ve Havva'dan doğacak insan soyuna musallat olacaktır. Bu mite dair



**Görsel 8.**  
Âdem ve Havva'nın Cennet'ten Kovulması (Falnâme, TSMK H. 1703, Minyatür, 34,5 x 47,5 cm).

inaniş İslam dininde kendine yer bulmaz. Ancak yine de kadının mitlerde cezalandırıldığı arketip örnekleri mevcuttur. Osmanlıda Lilith arketipine dair izler bedeni yılan olan kadın mitlerinde görülebilir. Bu bağlamda Şahmeran miti örnek verilebilir. Şâhmeran miti, Anadolu'nun zengin birçok kültürünün ortak motifidir. Anadolu'da hala bilinen bir mit olan Şahmeran (Görsel 9), bilgeliği ve şifa gücü olan yarısnı yılan olarak tasvir edilen mitle ilgili bir arketiptir. Şâhmeran,



**Görsel 7.**  
İlk Günah ve Cennetten Kovuluş (Michelangelo, 1511, fresk, 248,3 cm x 174 cm).



**Görsel 9.**  
Şâhmeran Motifli Kabartma (Kars, Ani harabeleri, 10/11.yy).

Lilith ile kötücül anlam kazanmadan önce kadın ile ilişkilendirildiğinde bilge ve kutsal kabul edilen yılanın yansıması olarak da okunabilir. Her ne kadar burada kötücül bir karakter olarak karşımıza çıkmasa da bedeni kurban edilerek sonsuz bilgi ve şifaya ulaşılır.

İsmail Büyüктаş'ın Şâhmeran anlatımına göre hikâye Lokman Hekim hikayesi olarak da bilinen sonsuz şifa ve bilgeliği elde etme üzerine kurgulanmıştır. Köyünde annesi ile birlikte yaşayan Camsap adında çok da zeki olmayan bir genç arkadaşları tarafından kandırılarak bir mağaraya hapsedilir. Bu mağarada şans eseri yılanların şahı Şâhmeran'ın gizli bahçesini bulur. Yıllarca burada yılanlar ile birlikte yaşar, bahçenin bal ve sütlerinden içer, Şâhmeran'ın misafirperverliği ve bilgeliğinden yararlanır. Ancak buna rağmen sonunda annesini ve köyünü özler gitmek ister. Şâhmeran onu, yerini kimseye söylememesi şartı ile salar. Bir zaman sonra köyünde yaşamaya devam eden Camsap bir şekilde ölmek üzere olan Padişahın adamları tarafından bulunur ve sadece şifa bulmak için Şâhmeran'ı aradıklarını asla zarar vermeyeceklerini söyleyerek ikna ederler. Ancak Şâhmeran saraya tepsi içinde getirilerek öldürülür. Şâhmeran iki kazanda kaynatılır. İlkinden içen Padişah ve vezir ölür ikincisinden içen Camsap ise sonsuz şifa ve bilgeliğin sahibi olarak Lokman Hekim'e dönüşür. Diyar diyar dolaşarak dostu Şâhmeran'a olan ihanetini telafi edebilmek için ihtiyacı olanlara şifa dağıtır (Aktaran: Kara, 2019, s. 18–20).

Osmanlı minyatür sanatında yılan bedenli insana örnek olarak Görsel 10'daki Şâh-ı Mar miti yine birçok versiyona sahiptir. And'ın aktarımına göre, Türkistan'daki Yılanlar Dağı'nda bir bakışıyla insanı öldüren, yılanların kralı Şâh-ı Mar yaşar (And, 2015, s. 276). Bu anlatının tasviri Görsel 10'daki minyatürde, insan başlı yılan bedenli olarak ele alınmıştır. Bakışları arkada görülen insanlara çevrilidir. Ancak onunla göz göze gelirse öleceklerini bilen insanların ona doğrudan bakmaktan kaçındıkları görülmektedir. En önde duran insanın elinde yüzüne doğru tuttuğu ayna olduğu düşünülen bir nesne tutmaktadır. Ayna yardımıyla canavarın bakışlarından kaçınma eylemi Yunan mitolojisindeki Medusa mitinde de geçer. Batı mitolojisinde buna benzer en bilindik yılan kadın ilişkisi olan Medusa mitine göre, güzelliği ile ünlü bakire Medusa kendini tanrıça Athena'ya adamıştır. Poseidon Medusa'nın güzelliğinden



**Görsel 10.**  
Başı İnsan, Bedeni Yılan Biçimindeki Mar-ı Kahkaha (Metalü'l-Saade, BN suppl. Tur. 242).

etkilenir ve peşine düşer en sonunda da tecavüz eder. Medusa mağdur olmasına rağmen Athena tarafından cezalandırılır ve her bir saç teli yılanla dönüşür. Ona bakanları taşa çevirir böylelikle güzelliği ile herkesin bakmaya doyamadığı kadın kendisine bakan olsa dahi taşa dönüştürdüğü için sonsuz yalnızlık ile de cezalandırılmış olur. Sonunda da ayna yardımı ile bakışlardan korunmayı başaran Perseus tarafından başı kesilir. Batı ikonografisinde bilge ve şifacı yılan, kadın ile birlikte kötücül bir varlığın simgesine dönüşür. Yılanı öldürerek kahraman olma miti farklı konulardaki mitlerde sıkça görülür. Öyle ki Hristiyan ikonografisinde kutsal bakire Meryem'i yılanı ayağının altında ezerken resmeden tasvirler vardır (Görsel 11 ve 12).

Görsel 11 ve 12'de Meryem'in ayağıyla ezdiği yılan kadının öldürmesi gereken şehvet duygusunu sembolize eder. Bu yüzden Meryem, taşınmaması gereken bu duyguları ayağının altına aldığı yılan gibi öldürmüş kutsal annedir. Meryem bakireliği ile saflığı, temizliği, iffeti temsil ettiği için genel olarak çıplak tasvir edilmemiştir. Ancak bazı Osmanlı Minyatürlerinde İsa'yı emziren Meryem'in göğsü açıkça görülür (Görsel 13). Aynı sahne Hz. Muhammed'in süt annesinin onu emzirirken resmedildiği minyatürde de vardır



**Görsel 11.**  
*The Immaculate Conception, (Rubens, 1628-1629, t.ü.y.b. 198 x 135cm).*

(Görsel 14). Buradaki çıplaklık, anneliğin kutsallığından gelen gerçekçi bir tinsellik içerdiğinden cinsellik içermez.

Görsel 13 ve 14'deki minyatürlerdeki kutsal kadınlar, kutsal anne arketipinin yansımalarıdır. Burada emzirirken tek göğüslerinin açıkta olması ancak bunun dışında vücutlarının geri kalanı oldukça kapalı olduğu için herhangi bir cinsel çağrışım içermez. "Bu nedenle XVII. yüzyıl öncesi, bu ve benzeri minyatürlerin tamamen Osmanlı minyatür geleneğindeki gerçekçilik (tinsellik) düşüncesine uygun olarak tasvir edildiği söylenebilir" (Dalkıran, 2012, s. 119). Görsel 13'deki 1703 yılına ait Falname adlı esere ait minyatürde, kırlık bir yerde Hz. Meryem'in bebek İsa'yı emzirdiği görülür. Arkada görülen tepelerin ardından onları izleyen meleğin Cebrail olduğu sanılır. Göğsünden bir damla süt damladığı görülür. Süt beyaz rengi ve besleyen hayat veren yönüyle Eski Türkler'e ait mitolojide de oldukça önemli bir yere sahiptir. Lohusa ve çocukların koruyucusu Tanrıça Umay'ın rengi beyaz olmasının yanı sıra, gökteki içinde ruhların olduğu düşünülen Süt Ak Göl'den bir damla olarak yeni doğan bebeklere içirir. Yakut Türkleri'ne ait inanışta ise Umay ile ilişkilendirilen Tanrıça Ayzıt Hatun aynı görevi üstlenir. "Bu damla, çocuğun ruhu ve canı olur. Böylece ilah Ayısrıt'ın gücü sayesinde, hayatın devamlılığı temin edilir" (Beydili, 2004, s. 77). Görsel 14'de görülen Siyer-i Nebi adlı eserde yer alan minyatürde Hz. Muhammed'in süt annesi Halime tarafından emzirilmesi tasvir edilmiştir. Kutsallığı vurgulanan Hz. Muhammed ve annesinin yüzleri kapalı,



**Görsel 12.**  
*Madonna and Child with Saint Anne (Caravaggio, 1605-1606, t.ü.y.b. 292 x 211 cm).*

onun dışında görülen kadınların yüzleri ise açık resmedilmiştir. Burada da emzirme eylemi doğurganlığın kutsallığına atıf olarak görüldüğünden, göğüsün açık olarak tasvirinden kaçınılmamıştır. Her iki minyatürde de kutsallığa işaret eden, Hristiyan ikonografisindeki ışık çemberi olarak simgeleşen hale alev şeklinde resmedilmiştir ve her ikisinde de normalde İslamiyet'te yasak olan kadın bedeninin çıplak gösterilmesi, doğurganlığın kutsiyetine olan inanın devamı olarak etkisini sürdürmektedir.

Anaerkil mitolojilere ait ana tanrıçalar, kültür üzerindeki hakimiyetlerinin ataerkil mitolojilerin baskın inanış olmasından itibaren kaybetmiş olsa da, izleri tamamen silinmemiştir. Sanat alanındaki yansımalarında da, tarih ve dini inanışlar değişmiş olsa da etkileşimlerin devam etmesi söz konusudur. Ruhi Konak'a göre de Türkler eski inançlarına ait olan biçimleri İslam sanatı alanına da aktarmışlardır (Konak, 2013, s. 980). Görsel 15'de gördüğümüz, Hz. Muhammed'in göğse yükselişini tasvir eden minyatürde, peygamberi göğse uçurduğuna inanılan Burak isimli at, dişi bir geyik olarak tasvir edilmiştir. Bu tasvirde kullanılan hayvanın geyik olması, Eski Türk inanışlarında kutsal sayılmasına dayanmaktadır. Ayrıca Geyik yaratıcı tanrıça olan Umay'ın da sembol hayvanlarından biridir. Tanrıça Umay, tasvirlerinde üç boynuzlu taç ile gösterilir. Görsel 15'deki minyatürde gördüğümüz geyik ile Umay'ı ilişkilendirmemizin nedenlerinden biri de bu geyiğin başında üç boynuzlu tacı ile tasvir edilmiştir. Tanrıça Umay'ın kadim Türklerin inanışlarındaki bir diğer rolünün, ruhlara göğse yükselirken eşlik etmek oluşt da bu minyatürde ilişkisini kurduğumuz bir diğer noktadır.

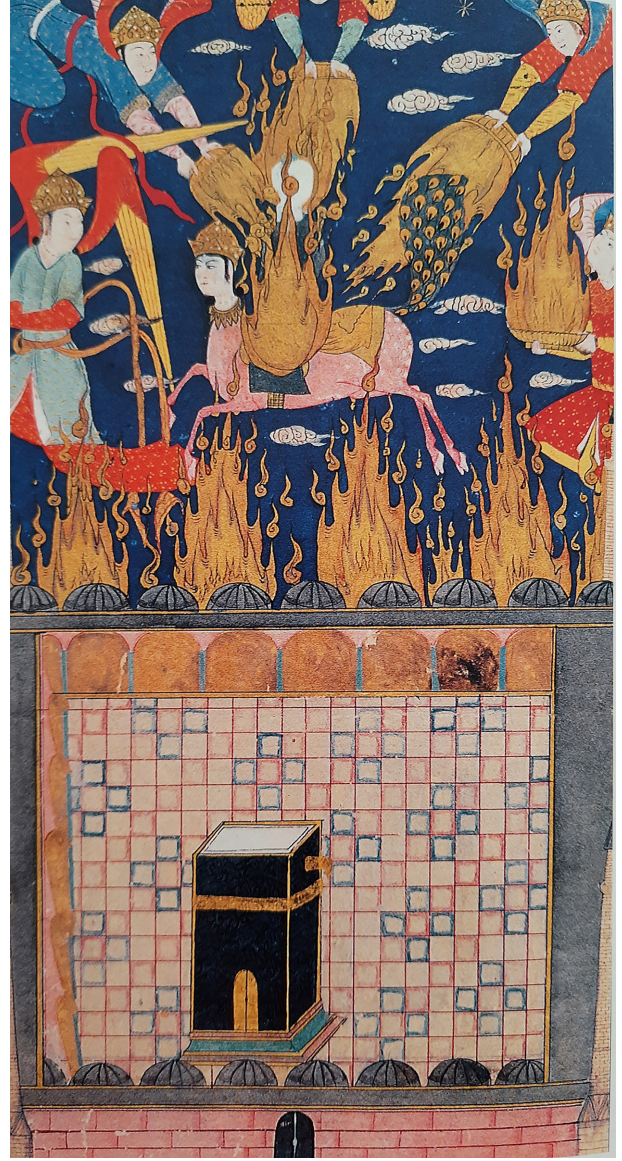


**Görsel 13.**  
Meryem'in İsa'yı Emzirmesi (Falname, TSM H. 1703).

Dolayısıyla, Hz. Muhammed'e göğe yükselirken eşlik etmiş olduğu düşünülen yaratığın tasvirine dair köklerin, İslamiyet'ten önceki Türk mitolojisine kadar dayandığı görülebilir.



**Görsel 14.**  
Süt Annesi Halime Hz. Muhammed'i Emzirirken (Siyer-i Nebi, TSM H, 1221).



**Görsel 15.**  
Mir'ac (Siyer-i Nebi, CBL 306).

## Sonuç ve Öneriler

"Mitoloji, insanın cevaplarını bilmediği, ama derinden hissedildiği, içgüdüsel düzeyde konuşabilmek için icat ettiği bir dildir" (Mascetti, 2000, s. 12). İnsanlar tarih öncesi dönemlerden bu yana bu dile araç olarak sanatı seçmiş, böylelikle sanat ve mitoloji güçlü bir bağ oluşturmuştur. İnsanlığın kendini anlamlandırma çabaları ve yaşam deneyimlerine dair hikayelerden oluşan mitler, bugün hala günümüz mit dünyasında izlerini görebiliriz. Bizimle arketipler aracılığı ile ilişki kurmaya devam ederler ve kendi anlam deneyimimizde rol model olurlar. Bu arketiplere dair imgeleri anlamamanın önemi, bu imgelerin toplum tarafından kabul edilmiş ve belirlenmiş kadın ve erkek kimliklerini etkilemesinden doğar. Mitolojik anlatılarda kendinden esinlenen insan, kendi kültür yaratımları kadın ve erkek algısına dair rolleri arketipler üzerinden tanımlar. Mitlerin sözlü aktarılan yapısı sanatı, mitolojiyi anlatan bir dil haline getirdiğinden, bu arketipleri sanat üzerindeki örnekleri doğrultusunda incelemek bu çalışmanın çıkış noktasını destekler niteliktedir.

Toplum tarafından tanımlanan bu cinsiyet rolleri, köklerini tarih öncesi dönemlerde anlatılmaya başlanan mitlerden alır. Bu rollerin deneyimlerini anlatan mitler aracılığı ile günümüze kadar aktarılmış ve bugün hala toplumun bizim için atfettiği rolleri etkilemeye devam eden arketiplere evrilmiştir. Bu dönüşüm süreci, mitolojinin anlatım dili olarak seçtiği sanat alanında ele alınmış tasvir, figür ve semboller aracılığı ile izlenebilmiştir. Kadın arketiplere, doğurganlığının sihiri toprahın sihiriyle bir görülen yaratıcı ana tanrıça ya da ölümden sonra tekrar dirilme, ruhsal boyutta bir yenilenme döngüsü yaratma gibi roller verilmiştir. Bu çalışmada incelenen kadın arketiplerinin yansımaları Osmanlı Minyatürleri kapsamındadır. Kadının yaratıcı ana tanrıça arketipine ait sembollerden biri olan, doğurganlık özelliği doğrultusunda ağaç ile bedeninin ilişkilendirilmesine dair tasvirler, Cebrail'in Meryem'e insan suretinde görüldüğü ve hamilelik müjdesi verdiği sahnenin tasvir edildiği, merkezinde ağaç ve kuş sembolleri olan minyatür ile bir çok mitolojide anlatımı olan dallarında saçlarından asılı genç kızların tasvir edildiği Vakvâk Ağacı minyatürü üzerinden incelenmiştir. Farsça yazılmış Kısasü'l-Enbiya yazmasına ait bir minyatür olan Kutsal Bakire Meryem'in bebek İsa ile müjdelenişini gösteren bir sahne görülür. Buna istinaden yaratıcı ana tanrıça arketipine dair Osmanlı Minyatüründe bu örneğin seçilmiş olmasının nedeni, bu arketipin sembollerine ayrıca yer verilmiş olmasıdır. Bu tasvirde ilgi çeken tam ortada konumlandırılmış bir ağaç olması ve bu ağacın üzerinde yine kadın ve doğurganlık ile ilişkilendirilmiş bir diğer sembol olan kuş tasvirine yer verilmiş olmasıdır. Hz. Meryem'in bakire iken hamile kalmasının mucizesi, yoktan var eden yaratıcı ana tanrıça arketipini devam ettirir niteliktedir. Ayrıca Tarih'i Hind\_i Garbi adlı esere ait kadın bedeni ile ağacın ilişkisinin kurulduğu Vakvâk Ağacı anlatılarından bir versiyonun işlendiği minyatür ile bu ilişkilerin Osmanlı sanatında nasıl kurulduğuna dair bir örnek olarak sunulmuştur. Yine bir çok inanç ve kültürün ortak bir anlatımı olan cennetten kovulma tasvirlerinin, Osmanlı minyatürlerinde ele alınışı, aynı dönem ve üsluba ait olmasına rağmen yorum açısından farklılık gösteren minyatürler üzerinden incelenmiş olup, mitolojinin dönüşümleri doğrultusunda yaratıcı ana tanrıçadan ilk günahın sorumlusuna dönüşen kadın arketipi ele alınmıştır. Kutsal anneliğe atıfta bulunan, bebek İsa ve Muhammedi emzirirken göğüsleri çıplak resmedilen kadınların aksine, Falnâme'ye ait olan ve yorum açısından diğerinden farklı bir tavır sergileyen minyatürde, Adem'in aksine Havva çıplak resmedilmemiştir. Giysisinin üzerinden sanki çıplakmışçasına haya ile görünmeyen cinsel organlarını kapatmaya çalışan bir Havva betimlemesi yapılmıştır. Ancak Falname'ye ait cennetten kovulmuş betimleyen diğer minyatürde, Adem ve Havva cinsel organlarını örten çalı dışında çıplak olarak resmedilmiştir.

Yaratıcı ana tanrıçanın hükmü ataerkil mitolojilerin baskın gelmesi ile birlikte sona erse de izleri devam etmiş, öyle ki İslam etkisi ile oluşturulmuş Osmanlı Minyatürlerinde yansımaları pek çok minyatür örneğinde görülmeye devam etmiştir. Tıpkı İslamiyet öncesi Türk inancına ait bir arketip olan yaratıcı tanrıça Umay'ın izlerini taşıyan, Miraç minyatürü tasvirinde olduğu gibi. Minyatürde Umay'a ait semboller ile betimlenen üç boynuzlu tacı ile sırtında Hz. Muhammet'i taşıyan dişi geyiğe yer verilmiş olması, geçmiş kültür ve inançların birbirlerini nasıl etkilediklerine dair güçlü bir örnektir. Kutsal iki figürün bebeliğini ve beslenmelerini tasvir eden minyatürler ise, kadının doğurganlık özelliği sayesinde ona atfedilen kutsal annelik rolünün her dönem kabul edilen ve etkisini koruyan bir rol oluşu bağlamında incelenmiştir. Her iki minyatürün de ortak noktası, kadın bedeninin çıplak olarak resmedilmesinin hoş karşılanmadığı İslam inancı doğrultusunda

oluşturulmuş olan minyatürlerde, göğüsleri alenen açık bir biçimde tasvir edilmiş olmalarıdır. Kutsal anne arketipi öylesine güçlü bir imgedir ki, çıplaklığa karşı keskin kuralları olan bir inancın dini tasvirlerinde dahi önemini korur ve cinselliğe dair bir çıplaklık olarak görülmez. Mitolojiler tüm çağlarda ve tüm kültürlerde varlığı, bereketi, sonsuzluğu (devamlılığı) kendine sorun etmiş kapsamlı bir alandır. Bilimin anlatmadığı ne varsa efsaneler, mitler aracılığıyla yeni ve hayal gücünü işe koyan anlatımlar şeklinde insanı yakalar. Sanatın içinde olduğu bu düşsel alan bu çalışmada, Adem ve Havva'nın Cennet'ten kovuluşu, Mar-ı Kahkaha, Hz. İsa ve Hz. Muhammet'in emzirilme sahneleri ve Mirac minyatürleri gibi sınırlı örneklerle tartışılmaya çalışılmıştır. Mitlerin sonsuzluğuna dayanan kökleri ve minyatür sanatındaki yansımaları ile kadına dair ulaşılan bu sonuç günümüz dünyasında geçmiş ve bugünü buluşturan kısa bir dokunuştan ibarettir. Geçmiş inanç anlatıları olan mitlerin, yeni inanç ve kültür sistemlerindeki anlatılarda dönüşüme uğrasalar dahi arketipler üzerinden bizimle bağ kurmaya devam etmediklerini kim söyleyebilir?

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazarlar çıkar çatışması bildirmemişlerdir.

**Finansal Destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Declaration of Interests:** The author declare that they have no competing interest.

**Funding:** The author declared that this study has received no financial support.

## Kaynaklar



- And, M. (2015). *Minyatürlerle Osmanlı - İslam mitologyası*. Yapı Kredi Yayınları.
- Bayat, F. (2018). *Türk mitolojik sistemi 2 "kutsal dişi; mitolojik ana, Umay paradigmasında ilkel mitolojik kategoriler; iyeler ve demonoloji"*. Ötügen.
- Beydili, C. (2004). *Türk mitolojisi ansiklopedik sözlüğü*, (E. Ercan, Çev.). Yurt Kitap-Yayın.
- Binark, İ. (1978). Türklerde resim ve minyatür sanatı. *Vakıflar Dergisi*, 12, 271-289. <https://hdl.handle.net/11352/1226>
- Campbell, J. (2016). *Yaratıcı mitoloji: Tanrının maskeleri IV* (K. Emiroğlu, Çev.). İslık Yayınları.
- Campbell, J. (2021). *Tanrıçalar ve Tanrıça'nın dönüşümleri* (N. Küçük, Çev.). İthaki.
- Caravaggio, M. M. (1605-1606). *Madonna and child with Saint Anne* [t.ü.y.b.]. Galleria Borgese. <https://borghese.gallery/collection/paintings/madonna-of-the-palafrenieri.html>
- Cranach, L. (1526). *Adam and Eve* [Panel Üzerine Yağlıboya]. <https://artuk.org/discover/artworks/adam-and-eve-207100>
- Dalkıran, A. (2012). On yedinci yüz yıl Osmanlı minyatürlerinde sıra dışı bir eğilim: Müstehcenlik. *İdil Dergisi*, 1(5), 113-131. <https://www.idilder-gisi.com/makale/pdf/1354566133.pdf>
- Falnâme, T. K. S. M. K. (1703). *Adem ve Havva'nın Cennet'ten kovulması* [Minyatür]. *Minyatürlerle Osmanlı - İslam mitologyası* (s. 96) içinde. Yapı Kredi Yayınları.
- Falnâme, T. K. S. M. K. (1703). *Adem ve Havva'nın cennette tasviri* [Minyatür]. *Türk Minyatür sanatında cennet. Belleken*, 72(263), 141-154 (158). [CrossRef]
- Falname, T. S. M. H. (1703). *Meryem'in İsa'yı emzirmesi* [Minyatür]. *Minyatürlerle Osmanlı - İslam mitologyası* (s. 187) içinde. Yapı Kredi Yayınları.



- Hadis-i Nev (1488). *Vakvâk Ağacı* [Minyatür]. Topkapı Sarayı Müzesi; *Minyatürlerle Osmanlı - İslam mitologyası* (s. 312) içinde. Yapı Kredi Yayınları.
- Kara, B. (2019). *Mitoloji ve toplumsal cinsiyet: Şahmeran miti* (Tez No. 563273) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Üniversitesi]. YÖK Tez veri tabanından erişildi.
- Kıssasü'l-Enbiya, SK Hamidiye (1980). *Cebra'il'in Meryem'e insan suretinde görünmesi* [Minyatür]. *Minyatürlerle Osmanlı - İslam mitologyası* (s. 188) içinde. Yapı Kredi Yayınları.
- Konak, R. (2013). İslam'da tasvir yasağı sorunu ve minyatür sanatı. *International Journal of Science*, 6(1), 967-988. <https://jasstudies.com/DergiTamDetay.aspx?ID=537>
- Lespugue Venüsü, (M.Ö. 21.000). *Mitolojiler ve semboller: Anatanrıça ve doğurganlık sembolleri* [15.cm fildişi heykelcik] (s. 74). Kabalıcı Yayınevi.
- Mahir, F. B. (2020). *Türkiye Diyanet Vakfı Ansiklopedisi* (30. Cilt). <https://islamansiklopedisi.org.tr/minyatur>
- Mascetti, M. D. (2000). *İçimizdeki tanrıça: Kadınlığın mitolojisi* (B. Çorakçı, Çev.). Doğan Kitapçılık.
- Metaliü'l-Saade, B. N. Suppl. Tur (242). *Başı insan, bedeni yılan biçimindeki Mar-ı Kahkaha* [Minyatür]. *Minyatürlerle Osmanlı - İslam mitologyası* (s. 276) içinde. Yapı Kredi Yayınları.
- Michelangelo, B. (1511). *İlk günah ve cennetten kovuluş* [Fresk]. Sistine Şapeli. [https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0lk\\_G%C3%BCnah\\_ve\\_Cennetten\\_Kovulu%C5%9F](https://tr.wikipedia.org/wiki/%C4%B0lk_G%C3%BCnah_ve_Cennetten_Kovulu%C5%9F)
- Ögel, B. (1993). *Türk mitolojisi: Kaynakları ve açıklamaları ile destanlar* (I. Cilt). Türk Tarih Kurumu.
- Renda, G. (1997). *Minyatür*. Eczacıbaşı sanat Ansiklopedisi. Yem Yayınevi.
- Renda, G. (2001). *Osmanlı minyatür sanatı*. Promete.
- Rubens, P. P. (1628-1629). *The Immaculate Conception* (t.ü.y.b.). Museo Nacional del Prado. <https://www.museodelprado.es/en/the-collection/art-work/the-immaculate-conception/abea9a48-3712-4068-a0dd-c669005430d5>
- Siyer-i Nebi, C. B. L. (306). *Mir'ac* [Minyatür]. *Minyatürlerle Osmanlı - İslam mitologyası* (s. 296) içinde. Yapı Kredi Yayınları.
- Siyer-i Nebi, T. S. M. H. (1221). *Süt Annesi Halime Hz. Muhammed'i emzirirken* [Minyatür]. <https://docplayer.biz.tr/docs-images/100/147079131/images/19-0.jpg>
- Şâhmeran Motifli Kabartma (10-11. yy). Kars, Ani harabeleri. <https://www.aa.com.tr/tr/kultur-sanat/efsanelere-konu-olan-bin-yillik-sahmeran-gorucuye-cikti/875401>
- Waterhouse, J. W. (1908). *Apollon and Daphne* (t.ü.y.b.). Özel Koleksiyon. [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Apollo\\_and\\_Daphne\\_waterhouse.jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Apollo_and_Daphne_waterhouse.jpg)
- Yaman, B. (2008). Türk minyatür sanatında cennet. *Belleter*, 72(263), 141-154. [\[CrossRef\]](#)

# Üniversite Öğrencilerinin Tükettiği Hazır Gıda Ürünlerinin Ambalajlarının Grafik Tasarım Açısından İncelenmesi

## Examining the Packaging of the Prepared Food Products Consumed by the University Students in Terms of Graphic Design

Betül TANRIUKULU<sup>1</sup>  
Mehmet Emin KAHRAMAN<sup>2</sup>

<sup>1</sup>İzmir Bakırçay Üniversitesi, İzmir, Türkiye  
<sup>2</sup>Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat Bölümü, İstanbul, Türkiye



### ÖZ

Küreselleşme ve küresel markalar, pazardaki rekabet ortamlarını yükseltirken hem tüketici algıları hem de üretici /tasarımcı tepkileri üzerinde kayda değer etkiler yarattı. Bu çalışmanın temel amacı ambalaj tasarımının rakiplerinden ayrılarak tercih edilirliğini hedeflenmektedir. Nitel araştırma yöntemlerinden anket uygulamasının kullanıldığı çalışmada tüketici tarafından tercih edilen 90 ürün içerisinde ilk 5 ürün çalışma kapsamına alınacağı ve ürünün tüketici tarafından ambalaj tasarımında tercih edilme etkilerinin belirlenmesi amacıyla veri toplanmıştır. Çalışmada 18–28 yaş arası öğrencilerin tercih edilmesinin birkaç nedeni bulunmaktadır. (1) İlk gerekçe gençlerin toplam nüfus içerisindeki payının yüksek olmasıdır. (2) İkinci gerekçe çalışmaya konu olarak seçilen çikolata/gofret tarzı ürünlerin daha fazla tüketildiği bilinirliğidir. (3) Son olarak da çalışmada tercih edilen ürünlerin iletişim mesajlarının geleneksel ve kitlesel medya yoluyla gençlerin daha fazla maruz kalmalarıdır. Ambalaj tasarımında yaratım süreci renk, fotoğraf, resim, illüstrasyon ve tipografi vb. birçok farklı değişkeni barındırır. Tüketicinin markayla ilk temas noktası olan ambalaj son yıllarda önemi artarak daha fazla tüketicinin ilgi odağı olması, bu konudaki çalışmalarını zorunlu hale getirmiştir. Ürünlerin tüketiciye hızlı ve etkili sunumu, rakiplerinden ayrılarak tercih sebebi haline gelmesini önemlidir. Bu gücün doğru aktarımı üretici/tüketici ilişkisinde önemlidir. Araştırma çıktıları kapsamında, ambalaj tasarımı daha etkin uygulanmasına yönelik öneriler sunulacaktır. Çalışmanın sonuçları özellikle üretici firmaların ürünlerini pazarda görünür kılanması, akılda kalması ve tercih edilmesine ilişkin rehberlik edilmesi hedeflenmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Ambalaj tasarımı, grafik tasarım, gıda ambalajı

### ABSTRACT

While increasing the competitive environment in the market, globalization and global brands have had significant effects on both consumer perceptions and producer/designer responses. The main purpose of this study is to aim preferability of packaging design by distinguishing it from its competitors. In this study, in which the questionnaire application from qualitative research methods was used, data were collected in order to determine the first 5 products out of 90 products preferred by the consumer, which products will be included in the study, and the effects of the product being preferred by the consumer in the packaging design. Color, photography, painting, illustration, and typography are some of the variables that affect the creation process. As having become the focus of attention of more consumers with the effect of changing shopping habits in recent years, the packaging design, which is the first contact point of the consumer with the brand, has made studies on this subject mandatory. It is important to ensure that the products are presented to the consumer quickly and effectively and that the product becomes a reason for preference by distinguishing it from its competitors. The correct transfer of this power is important in the producer/consumer relationship. Within the scope of the research outputs, suggestions for more effective implementation of packaging design will be presented. The results of the study are aimed at the making the products of the producing companies visible in the market, keeping them in mind and guiding then in preferability.

**Keywords:** Graphic design, food product, packaging design

Geliş Tarihi/Received: 10.06.2022  
Kabul Tarihi/Accepted: 06.12.2022  
Yayın Tarihi/Publication Date: 24.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:  
Betül TANRIUKULU  
E-mail: betultanrikulu@gmail.com

Cite this article as: Tanrikulu, B., & Kahraman, M. E. (2023). Examining the packaging of the prepared food products consumed by the university students in terms of graphic design. *Art Vision*, 29(50), 53-61.



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

## Giriş

Ambalaj tasarımı, Sanayi Devrimi sonrası yaşanan büyük değişimlerin bir sonucu olarak ortaya çıkmıştır. Makinelerin ürettiği çok sayıda ürünün satışı için bir pazarlama gerekliliği ambalajı önemli bir tasarım unsuru haline getirmiştir. Hem dünyada hem Türkiye’de kırsaldan metropollere taşınan insanlar, tüketici olarak yeni bir kimlik edinir. Yerli üreticiler, küresel pazarlar aracılığıyla satış kanalları bulur. Farklı diller kültürlerine ürünler marka kimliği ile ulaşır.

Buna ek olarak, tüm bu dönüşümler dünyanın uluslararası turizm, ticaret, moda, reklam, medya, internet vb. uydu kanalları aracılığıyla artan bağlantısıyla desteklenmiş ve geliştirilmiştir. Böylece, dünyanın farklı kültürleri arasındaki etkileşim artmıştır. Farklı yaşam tarzlarına ve değerlere maruz kalma artmıştır. Ambalaj tasarımı tüm değişimlerin yaşandığı canlı kanallardan biridir. Ambalaj tasarımında içinde bulunduğu dönemin, zamanın etkisi de yansımaktadır. Herhangi bir ambalaj tasarımı incelendiğinde tasarlanan dönemin sanatsal, kültürel veya sosyal etkileri ile karşılaşılır. Ambalaj tasarımı ile markaların pazarda rekabet edebilmeleri, tanınabilmeleri önemli hale geldi. Yerli markaların yanı sıra tüketim mallarının ve yabancı markaların pazarda artışı, metropollerde alışveriş ve yaşam atmosferini değiştirmiştir. Buna göre, rekabet edebilmek, tanınabilmek ve pazarda kalabilmek için ambalaj tasarımı eskisinden çok daha önemli ve hayati hale gelmiştir.

Çalışmanın özünde ambalaj tasarımında satın alma kararının etki düzeyini belirleme amacı gütmektedir. İhtiyaç duyulan verilerin elde edilmesinde nitel araştırma yöntemlerinden anket tekniği ile elde edilen sonuçlar paylaşılmıştır.

## Ambalaj Tasarımı

Ambalaj Tasarım için seçilen malzeme, biçim, renk, tipografik stil ya da imge öncelikle ürünün potansiyel tüketicisinin duygusal, kültürel, sosyal ve psikolojik eğilim ve beğenilerine hitap etmelidir. Ambalaj tasarım aşamalarında ürünü birçok açıdan desteklemektedir. Ürünü korumakla birlikte işlevsel olması aynı zaman da ise taşınmasını olumlu olarak etkileyerek tüketici tarafından anlaşılır ve okunaklı ayrıca çevreye duyarlı olması beklenir. Tüm bu beklentilerin karşılanması ile birlikte maliyet açısından da uygun olması gerekir (Becer, 2014). Ambalaj, genellikle tüketicinin bir markayla ilk temas noktasıdır, bu nedenle başlangıçta tüketici tarafından dikkat çekmesi ve markayı destekleyen mesajları hızlı ve doğru bir şekilde iletmesi oldukça önemlidir. Bununla birlikte, ambalaj ürün, marka özelliklerine katkı sağlar. Ürün tarafından tercih edilen ambalaj ürün hakkında sağlıklı bilgi sunması gerekmektedir. Kaliteli bir ürün ambalajı ürüne paralel olarak yüksek standartta ambalaj tercih edilmekle birlikte ambalajı standart olan ürün de ise ürüne uygun ambalaj uygulaması yapılması gerekir. Ambalajın fiziksel özellikleri ile markanın yansıtmak istediği mesajlar arasında doğrudan bir ilişki olmalıdır. Ambalaj tüketici tarafından 2–3 saniye içinde dikkat çekerek 3–10 saniye aralığında satın almaya yönelik kararın verildiği belirtilir. Satın alma kararını etkileyen zamanın oldukça az oluşu dikkate alındığında ambalaj tasarımına yönelik yapılan çalışmaların önemi doğru oranda artmaktadır. Birçok ürün ambalaja ihtiyaç duyar. Üründe kullanılan ambalaj ürünün kullanma süresini uzatır, bir yerden aktarma süresinde maliyeti pozitif etkiler ve doğru kullanım ile rakipleri arasında görünür kılınmasını sağlar. Ürünü ‘satmaya’ yönelik yaklaşımda bulunur (Becer, 2014, s. 25).

Ambalajın işlevlerinden bazıları ise; muhafaza etmek korumak, iletişim kurmak, fayda sağlamak ve performans göstermek olarak tanımlanabilir. Diğer bir ifadeyle; ambalaj, bir öğeyi veya bir grup öğeyi sarma veya örtme eylemi olarak tanımlanır (Klimchuk & Krasovec, 2006, s. 33) Ürünleri, üretim sürecinden tüketiciye ulaşana kadar korur. Ambalaj olmasaydı, malzeme kullanımı karmaşık, verimsiz ve maliyetli bir uygulama olurdu ve modern tüketici pazarlaması neredeyse imkânsız olurdu (Robertson, 2006, s. 43).

Ambalajı tanımlamadaki zorluk, ticari döngüdeki birçok rolün doğrudan bir sonucudur (Sacharow, 1976, s. 18). Ambalaj, bir ürünle ilişkili fiziksel özelliklerden daha fazlasıdır. Tanımı ile ilgili zorluklara bakılmaksızın, ambalajı tanımlamak için birçok girişimde bulunulmuştur. Ambalaj, malların nihai tüketicisine kullanımları için amaçlanan koşullarda teslim edilmesini sağlamak için işleyen sosyobilimsel bir disiplin olarak tanımlanmıştır (Hannon, 1972, s. 53). Ambalaj, görsel iletişim aracılığıyla, sanatın estetik yönlerini kullanarak, renk, fotoğraf, illüstrasyon ve tipografiyi tamamlayıcı bir unsur olarak kullanıp, üç boyutlu bir formda ürünü ilgili kitlelere sunma işlemini gerçekleştirmektedir (Düz, 2012, s. 26). Odabaşı ve Oyman (2004)’a göre ise, ambalaj bir çeşit iletişim aracıdır ve bu yönüyle ürünün önemli bir detaydır. Ambalajı ayrıca yaşam biçiminin bir uzantısı olarak da görmek mümkündür. Çünkü tüketici ile iletişim kurar, ürünü pazarlar, kullanıcıları görüntüsüyle cezbeder, satın almanın ardından kullanma yararı sunar ve yaratıcılıkla doğru orantılı olarak imaj geliştirmeyi sağlar. Ambalaj tasarımında Görsel kullanımı, hızlı, güçlü, etkili ve uzun ömürlü olduğu için çoğu ambalaj tasarımının temelini oluşturur. Ambalaj tasarımında görsel markanın ulaştırmak istediği mesajı hızlı ve etkili şekilde tüketiciye iletir. Renk, iletişim dilinde söze gerek duymadan gerçekleşir. Renk kullanım etkisi ile renge tepki verilir çünkü renge dair belli bir kavramla evrimleşmişizdir. Renk kullanımı ile duygu ve düşünceler etkili bir şekilde yansıtılır ve basılı malzemelerden her ürün kategorisinde dikkat çekme aracı olarak işlev görür (Ambrose & Harris, 2013, s. 67). Tipografi yazılı bir düşüncenin görsel biçim almasıdır. Bu görsel biçimin bileşenlerinin seçimi, mevcut yazı karakterlerinin sayısı ve çeşitliliği nedeniyle düşüncenin okunurluğunu ve okuyucunun ona karşı duygularını dramatik şekilde etkileyebilir (Ambrose & Harris, 2014).

Becer’e (2014) göre ambalaj, farklı malzemelerin kullanımı ile bir araya getirilen kutular ve bunların aynı zamanda iç içe konularak tek biçim halinde kullanılmasını sağlar (Becer, 2014, s. 21). Her kutu, paket veya sandık malzeme form ve boyut olarak birbirinden farklılık gösterdikleri için her biri ayrı ve öznel tasarım gerektirir. Ayrıca ambalaj, bir ürünün nasıl korunduğu ve içeriği ile ilgili bilgiler aktarmakla birlikte ürünün özelliklerinin tüketicilere nasıl iletileceğiyle ilgili markalaştırır (Ambrose & Harris, 2011, s. 12). Markalaşmanın kapsamı ve boyutu büyüdükçe ambalaj daha etkin rol oynar. Ürünü korumak veya bilgilendirmekle birlikte ürünü tanımlayan önemli etkenlerden biri olarak görülür.

Birçok ürün ambalaja ihtiyaç duyar. Ambalaj, ürünün ömrünü uzatır, taşıma maliyetini düşürür ve en önemlisi grafik ve yapısal tasarım nitelikleriyle market rafında benzerleri ile zorlu bir rekabete girip ilgisi üzerine çekerek ürünü ‘satmaya’ çalışır (Becer, 2014, s. 16). Tüketicilerin bir ürün satın alırken ambalajının ürün içeriğinden daha dikkat çeken faktörlerden olduğu bugüne kadar birçok araştırmada karşımıza çıkmaktadır. Ürünün yapısına uygun seçilen renklerle, uyumlu yazı ve biçimlerle tasarlanmış, çekici, güzel görümlü bir ambalaj, tüketiciyi olumlu yönde etkiler (Megep, 2012).

Bu durum beraberinde ambalajın kalite algısına etkisini önemli hale getirir. Ambalaj tasarımında ürünlerin hemen hemen her paketinde renk bulunabilir. Bu ürünlerdeki renk bilgisi tüketiciler için hem estetik (Schloss & Palmer, 2011). hem de sembolik (Adams & Osgood, 1973) işlevlere hizmet eder. Ürün tüketici ile buluşmadan önce dikkat edilmesi gereken noktalardan biri estetik, sembolik ve işlevsel olan rengin seçimidir. Zamanla uzun- renk ikilisi zihinlerde güçlü etki oluşturarak marka ile özdeşleşebilir. Renk, yiyecek ve içecek algımızı çeşitli şekillerde etkiler. Kırmızı, sıcak, heyecanlı, aktif, şehvetli anlamları içerirken mor renk, bilgelik, cesaret, maneviyat, mavi renk sakinleştirici, huzurlu, dürüst, soğuk, saf, ciddi anlamlarını çağrıştırırken, turuncu renk, enerji, coşku, sıcaklık, beyaz renk, saflık, nezaket, zayıflık, hastalık, itaat anlamlarını çağrıştırırken yeşil renk; doğal, taze, dürüst, huzurlu, nazik, güzel, geleneksel, güvenli, çevreci ve sarı renk iyimserlik, neşe, gün ışığı anlamlarını çağrıştırmaktadır (Won ve ark., 2017, s. 38). Tipografi kullanımı ile yazmak şistenilen duygu, düşüncelerin görsel aktarımıdır. Bu aktarımda kullanılan bileşenlerin doğru kullanımı karakter seçimi, çeşidinin de etkisiyle tercih edilirliliği ve okuyucunun kullanılan ürüne karşı duygularını etkileyebilir (World Food, 2017). Tipografi ambalaj tasarımında önemli bir yere sahiptir çünkü bilginin yayılması ile ilgilidir. Ürünlerin adları, tanımlayıcıları kullanımları, faydaları, çeşitleri, bileşenleri talimatları, güvenlik uyarıları, müşteri hizmetleri bilgileri, müşteri hizmetleri bilgileri, içeriği ile ilgili tüm içeriği tüketici ile buluşturur. Ambalajda birinci amaç dikkat çekmek olmakla birlikte ürün hakkında yeterli bilgiye ulaşmayı da hedeflemektedir.

## Yöntem

Çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden anket ile veri toplama yöntemi kullanılmıştır. Çalışmada Türkiye de bulunan beş büyük süpermarket zinciri World Food verilerine göre ele alınarak, marketlerin çikolata/gofret kategorisindeki ürünler tarafından listelenmiştir. Şekil 1'e göre Türkiye'deki beş büyük market zinciri tablosu yer almaktadır. Listeye göre 90 ürün içerisinde ilk 5 ürün ve hangi ürünlerin çalışma kapsamına alınacağı ve ürünün tüketici tarafından ambalaj tasarımında tercih edilme etkilerinin (renk, tipografi, görsel uyum vb.) belirlenmiştir. Çalışmada gerçekleştirilecek olan veri toplama yöntemleri için, Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal ve Beşeri Bilimler Araştırmaları Etik Kurulu'ndan 20.10.2021 tarihinde 2021/08 yapılacak olan çalışmada etiğe aykırı herhangi bir bulguya rastlanmadığı belirtilmiştir.

Gıda perakendeciliği, Türkiye'deki perakende satışların %62'sini kapsayarak her yıl yaklaşık 140 milyar dolara ulaşıyor, aynı zamanda da %8'lik sabit bir oranda büyümeye devam ediyor. Günden güne artan kentleşmeye ek olarak yaşam tarzı ve alışkanlıkları Ülkemizdeki market sektörünü de etkilemektedir (Adams ve Osgood, 1973). Şekil 1'deki verilere göre Türkiye'deki büyük süpermarket zincirleri arasında BİM A.Ş., A101, Yıldız Holding (Bizim ve Şok), Migros Ticaret A.Ş., CarrefourSA olarak belirlenmiştir. World-Food İstanbul 29 yıldır gıda ve içecek üreticilerinin ve Türkiye'nin önde gelen alıcılarının buluşma noktası olmuştur

Şekil 2'de Türkiye hızlı tüketim malları perakendeciliği sektör incelemesi ön raporu 2021 şubat ayında yayınlanan Perakendecilik Pazar Yapısına göre; Türkiye'de ulusal çapta veya birçok coğrafi bölgede ve ilde faaliyet gösteren Hızlı Tüketim Perakendeciliği (HTM) perakendecileri bulunmaktadır.

Bu çalışma çevrimiçi platformlar aracılığıyla gerçekleştirilmiştir. Katılımcılar ve prosedür çalışma 18–28 yaş arası Yıldız Teknik Üniversitesi öğrencileri ile gerçekleştirildi.



**Şekil 1.**

*Türkiye'deki Büyük Süpermarket Zincirleri.*

İlk çalışmada öğrencilerin tercih edilmesinin birkaç nedeni bulunmaktadır.

İlk gerekçe gençlerin toplam nüfus içerisindeki payının oldukça yüksek olmasıdır.

İkinci gerekçe gençlerin çalışmaya konu olarak seçilen çikolata/gofret tarzı ürünlerin gençler tarafından daha fazla tüketildiği bilinirliğidir.

Son olarak da çalışmada tercih edilen ürünlerin iletişim mesajlarının geleneksel ve kitlesel medya yoluyla gençlerin daha fazla maruz kalmalarıdır.

Çalışma için gerekli minimum katılımcı sayısını belirlemede üniversiteye kayıtlı öğrenci sayısı dikkate alınarak yeterli sayıda öğrenciye ulaşılması hedeflenmektedir. Deneysel anket tasarımı kapsamında gerçekleştirilen çalışma için bu türden çalışmaların sorunsuz bir şekilde yürütülmesine izin veren google forms aracından faydalandı. Demografik soruların ardından toplamda 10 soru soruldu. İlk soruda yer verilen 90 adet ürünün bulunduğu görsel tablodur. İkincisi, 2–10 arası sorularda tercih edilmiş olunan tablodaki 5 ürün göz önüne alınarak cevaplanması beklenmektedir.

Çevrimiçi ankete katılım gönüllülük esasına dayanmaktadır ve cevaplayıcılar öncelikle gönüllü katılımlarını bildiren formu onaylayarak soruları cevaplamaya başlayacaklardır. Toplanan cevaplar arasından dikkatsiz cevaplayıcıyı belirlemek amacıyla dikkat soruları kullanılacaktır. Dikkat sorularına doğru yanıt veremeyenlerin cevapları analize dahil edilmeyecektir.

## Bulgular

Satın alma kararında ambalaj tasarımının etki düzeyini belirleme amacıyla yapılan ankette 18–28 yaş grubu üniversite öğrencilerine yönelik gerçekleştirildi. Eğitim durumu, yaşı ve cinsiyetini belirlemek amacıyla 3 adet demografik soru yöneltildi.

Şekil 3'e göre ankete katılan 18–28 yaş aralığı öğrencilerin katılımı görülmektedir. Buna göre; 19 yaş katılımcı sayısı %18 ile en fazla ve 22, 21, 20 yaşlar olarak devam etmektedir.

Şekil 4'e göre ankete katılım sağlayan kadın ve erkek oranı birbirine çok yakın olmakla birlikte %51 oranında erkek katılımcı ve %49 oranında kadın katılımcı sağlanmıştır. Hedeflenen orana ulaşılmıştır.

Şekil 5'e göre, Ankete katılan öğrencilerin eğitim durumu sorusu yöneltildiğinde %90,3 oranında öğrencinin lisans eğitimine devam ettiği görülmektedir.

Grup	Marka	Mağaza Formatı	Mağaza Sayısı	Ciro (Milyar TL)	Perakendeci Hakkında Bilgi
BİM	BİM FILE	İndirim İndirim			1995 yılında kurulan BİM, yüksek indirim perakendeciliği alanında faaliyet göstermektedir. FILE markası adıyla süpermarket alanında faaliyette bulunan yeni modelinin ise 2015 yılında hizmete sunmuştur. Her iki marka da indirim mağazacılığı alanında faaliyet gösterirken FILE, BİM'den farklı olarak çok daha fazla sayıda ürün çeşidinin satışını gerçekleştirmektedir.
A101	A101	İndirim			İlk marketini 2008 yılında açan A101, BİM gibi yüksek indirim mağazacılığı alanında faaliyet göstermektedir. Kısa süre içerisinde ciddi bir büyüme grafiği yakalayan A101, 2019 yılı itibarıyla 9.000 mağaza sayısını aşarak sektörde en çok mağaza sayısına sahip teşebbüsü konumundadır.
Anadolu	Migros	Hipermarket			
	Migros	Süpermarket			
	Migros	Toptan			1954 yılında kurulan Migros, 1975 yılında çoğunluk hisselerinin devri ile Koç Holding'in kontrolüne geçmiştir. 2008 yılında BC Funds'un kontrolüne giren Migros, son olarak 2015 yılında Anadolu Grubu tarafından devralınmıştır. 2005 yılında Tansaş'ı devralan Migros 2011 yılında indirim mağazacılığı alanında faaliyet gösteren ŞOK'u Ülker Grubuna devretmiş ve 2017 yılında Tesco Kipa'yı devralmıştır.
Ülker	Bizim Toptan	Toptan			
	ŞOK	İndirim			2002 yılında organize toptan perakendeci olan Bizim Toptan ile HTM pazarına giriş yapan Ülker Grubu, 2011 yılında ŞOK'u Migros'tan devralarak HTM perakendeciliğindeki satış kanallarını genişletmiştir. 2013 yılında ise indirim perakendeciliği alanında faaliyet gösteren DiaSA'yı devralmıştır. Bununla birlikte SEÇ Market modeliyle de geleneksel kanaldaki satış noktalarının ana tedarikçisi konumundadır.
Carrefoursa	Carrefoursa	Hipermarket			

## Şekil 2.

2019 Yılı İtibarıyla Türkiye'deki Hızlı Tüketim Malları Perakendeciliği Sektör İncelemesi Ön Raporu (Rekabet Kurumu, Türkiye Hızlı Tüketim Ürünleri Perakendeciliği Sektör İncelemesi Ön Raporu, Şubat 2011. [www.rekabet.gov.tr](http://www.rekabet.gov.tr)).

Şekil 6'ya göre "Görselde bulunan ürünlerden en çok hangilerini tercih ediyorsunuz? (ilk 5)" olarak yöneltilmiştir. Çalışmada Türkiye de bulunan beş büyük süpermarkette bulunan çikolata/gofret reyonlarındaki 90 adet ürün listesi oluşturuldu ve görselde tüketiciler tarafından tüketim alışkanlığına dönüşen ürünler dikkatlerini çektiği gözlemlenmiştir. Elde edilen bulgulara göre ilk 5 ürün belirlendi.

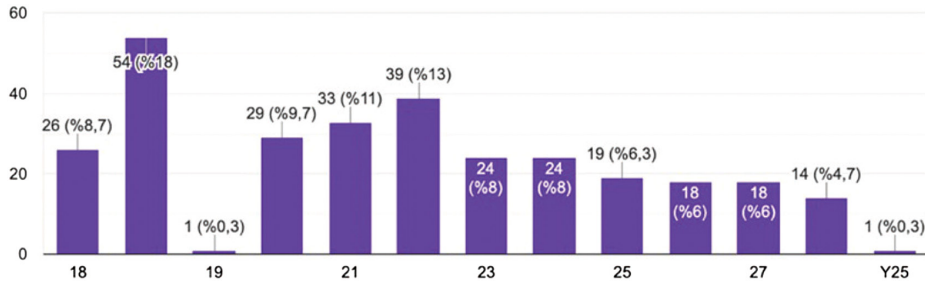
İlk soruda elde edilen verilere göre Şekil 7'de ilk 5 ürün elde edilmektedir. 114 katılım ve %41 oran ile Ülker çikolatalı gofret bulunurken, 95 kişi katılımı ve %34,2 oranı ile Ülker Coco Star, 3. Olarak ise 94 kişi tercihi ve %33,8 oranı ile Ülker Dido tercih edilirken, ankete katılan tüketicilerin 4. Tercihi 92 kişi ve %33,1 oranı ile Ülker Albeni ve son olarak 84 kişi ve % 30,2 katılım oranı ile Eti Canga ürünlerine ulaşılmaktadır.

İlk sorunun ardından yöneltilen tüm soruların 2-10 arası sorularda seçmiş olduğunuz 5 ürün göz önüne alınarak cevaplanması beklenmektedir. Şekil 8'de "Ambalaj tasarımı sizin için önemli midir?" sorusu yöneltilerek ambalaj tasarımının tüketiciler için önemli bulunup bulunmadığı araştırma kapsamındadır. Anket sorusuna verilen cevaplara göre %74 oranında katılımcı ambalaj tasarımının önemli olduğu görüşünü paylaşırken diğer %21 oranı hayır ve diğer katılımcıların bu konu hakkında henüz fikirleri olmadığı görülmektedir. Tüketicilerin bir ürün satın alırken ambalajının ürün içeriğinden daha dikkat çeken faktörlerden olduğu bugüne kadar birçok araştırmada karşımıza çıkmaktadır.

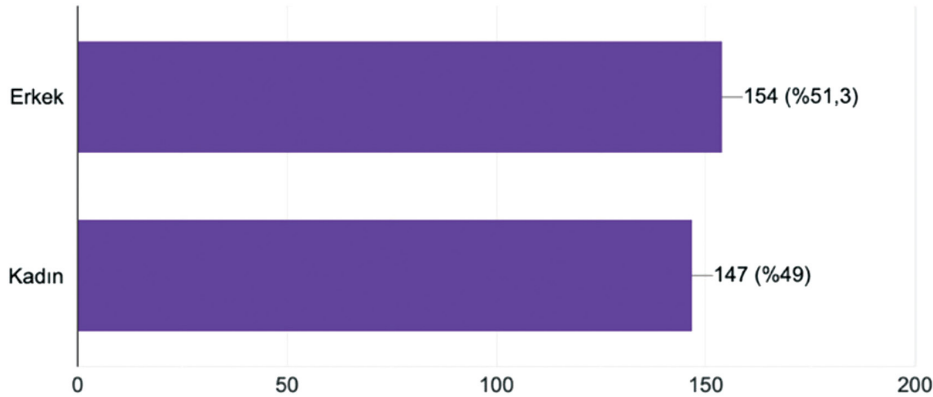
Ürünün yapısına uygun seçilen renklerle, uyumlu yazı ve biçimlerle tasarlanmış, çekici, güzel görümlü bir ambalaj, tüketiciciyi olumlu yönde etkiler.

Şekil 9'da tüketicilere ambalaj tasarımının satın alma kararını etkileyip etkilemedikleri bilgisine ulaşılması hedeflenmektedir. Buna göre %63,5 oranında katılımcı ambalaj tasarımında satın almayı etkilediğini belirtirken %30 katılımcı etkilemediğini ve geriye kalan küçük bir oranın ise bu konu hakkında fikir saibi olmadıkları görülmektedir. Ambalaj tüketici tarafından 2-3 saniye içinde dikkat çekerek 3-10 saniye aralığında satın almaya yönelik kararın verildiği belirtilir. Satın alma kararını etkileyen zamanın oldukça az oluşu dikkate alındığında bu alana yapılan çalışmanın önemi doğru oranda artmaktadır. Birçok ürün ambalaja ihtiyaç duyar. Ambalaj, ürünün ömrünü uzatır, taşıma maliyetini düşürür ve en önemlisi grafik ve yapısal tasarım nitelikleriyle market rafında benzerleri ile zorlu bir rekabete girip ilgiyi üzerine çekmeye çalışır.

Tüketicilere ambalaj tasarımında dikkatinizi çeken logo ve kurumsal imgeler, tipografi (yazı), resimler ve renk seçenekleri sunulmuştur. Şekil 10'a göre ulaşılan bilgilere göre %32 oranında renk ilk dikkat çeken seçenek olurken %28 oranı ile resimler, %22 oran ile logo ve kurumsal imgeler ve son olarak ise %18 oran ile tipografinin dikkat çektiği görülmektedir. Ambalaj tasarımında tüketicinin ile hızlı ve etkili bir şekilde iletişim kurma yeteneği ambalajlarda yaygın olarak kullanılmasına neden olmuştur. Bu kullanım çeşitli



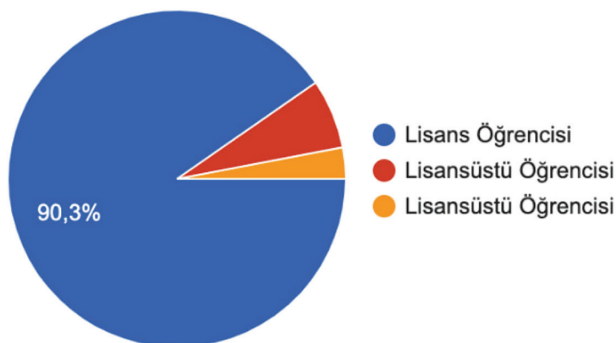
**Şekil 3.**  
Ankete Katılan Öğrencilerin Yaş Aralığı.



**Şekil 4.**  
Ankete Katılan Öğrencilerin Cinsiyeti.

ve işlevlidir. Bir görselin bir marka önermesini güçlü bir şekilde iletebilmesi gibi ambalaj tasarımında kullanılan logo ve kurumsal imgeler, tipografi (yazı), resimler ve renk markanın önemli bir parçasıdır.

Tüketicilere satın aldıkları ürünlerin ambalaj tasarımında bulunan görselin ürün ile uyumu sorulduğunda Şekil 11'e göre %72 oranında tüketici evet cevabı verirken %17 oranında tüketici görsel ve ürünün uyumlu olmadığını ve %11 oranında tüketicinin ise bu konu hakkında fikrinin olmadığını belirtmişlerdir. Görsel kullanımı hızlı, güçlü ve uzun ömürlü olduğu için çoğu ambalaj tasarımının temelini oluşturur. İmgeleme, temel bir önermeyi kapsayabilir ve onu hızlı ve etkili bir şekilde iletebilir. Görsel, kelimelerden dört kat daha fazla hatırlanma gücüne sahiptir. Bu noktada ambalaj tasarımının önemli bir ayırt ediciliği etkisi bilgisine ulaşılabilir.



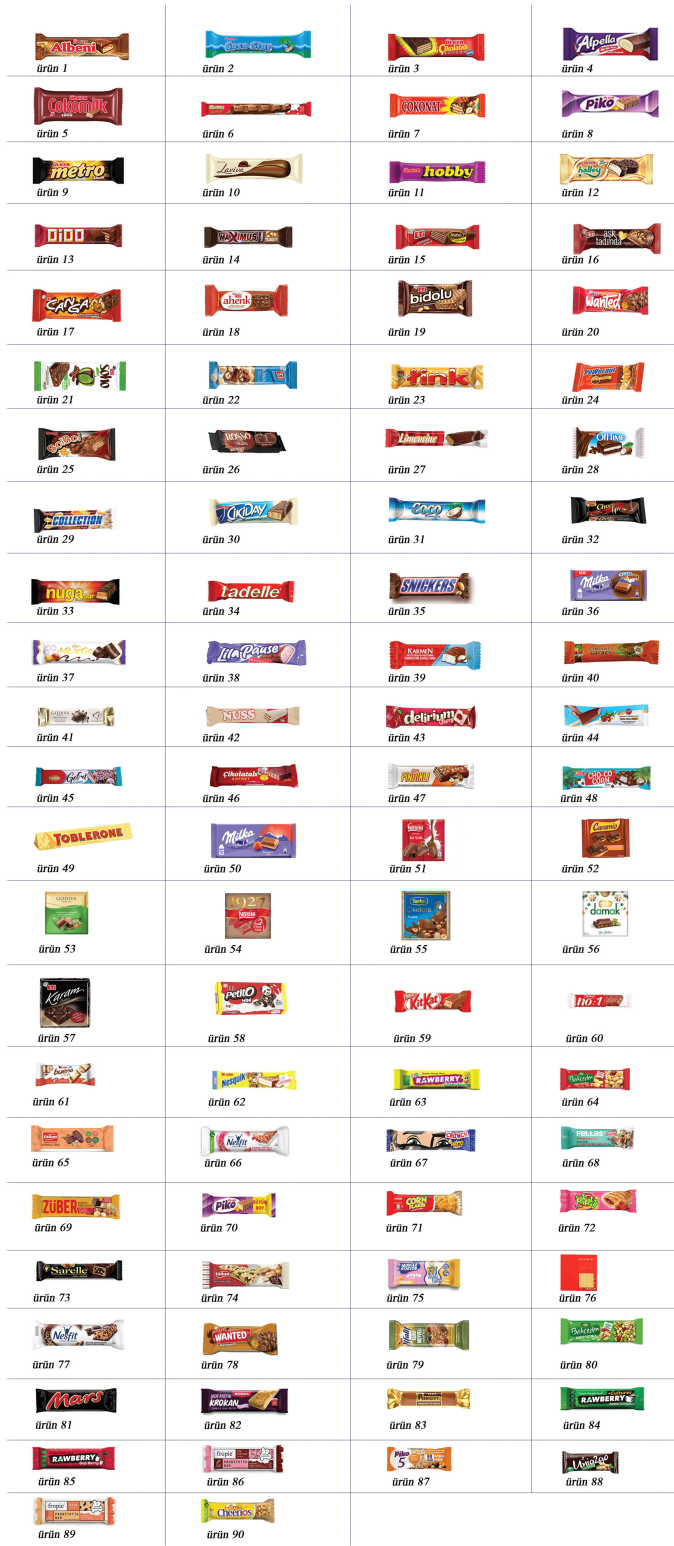
**Şekil 5.**  
Ankete Katılan Öğrencilerin Eğitim Durumu.

Ambalaj tasarımında uygulanan tipografinin tasarımın bütünüyle uygunluğu sorusu yöneltildiğinde Şekil 12'ye göre %68 oranında uyumlu bulduklarını belirtmişlerdir. %18 oranında fikrinin olmadığını söyleyen tüketici %13 oranında uygulanan tipografinin tasarımın tümüyle uyumlu olmadığını belirtmiştir. Ambalaj tasarımda çok önemli bir yere sahip olan tipografi, ürünlerin adları, tanımlayıcıları, kullanımları, faydaları, çeşitleri, bileşenleri, güvenlik uyarıları, müşteri hizmetleri bilgileri ve sahiplik gibi bilgileri içerir. Tüketicilerin aradıkları bilgileri okuyup anlamalarını sağlamak için bu ayrıntıların tümünün paket üzerinde okunaklı bir şekilde gösterilmesi gerekir.

Ambalaj tasarımda ürün hakkında bulunan yazıların okunup- okunmadığı yöneltildiğinde Şekil 13'e göre tüketicilerin %85 oranında yazıların okunduğunu ve %24 oranında tüketicinin okunmadığını ve diğer tüketicilerin bu konu hakkında fikirleri olmadığını belirtmiştir. Bilgi hiyerarşileri, ilgi çekici ve yaratıcı bir dille birleştiğinde etkili bir şekilde tüketici ile buluşur. Dil markanın değerlerini, uzmanlık ve etkinliklerini yansıtarak, markanın kişiliğini vb. özelliklerini yansıtarak gösterebilir.

Ambalajda bulunan görsellerin tüketici tarafından akılda kalındığı sorusuna Şekil 14'e göre %83 oranında büyük bir oran olarak evet cevabı alındığı %10 oranında hayır cevabı ile karşılaşılmaktadır. Bir günde bile yüzlerce görselle maruz kaldığımız gerçeğini düşününce karşılaştığımız görsellerin içinden bizi etkileyen, dikkat çekenler zihnimizden diğerlerinden daha uzun süre kalırlar. Bu anlamda ambalaj tasarımında kullanılan görsellerin önemi ve etkisi büyüktür.

Ambalaj tasarımında kullanılan renk satın almanızı etkiliyor mu? Sorusu sorulan tüketicilere göre Şekil 15'te %60 oranında tüketici evet cevabı verirken %31 oranında hayır cevabı ve %10 oranında

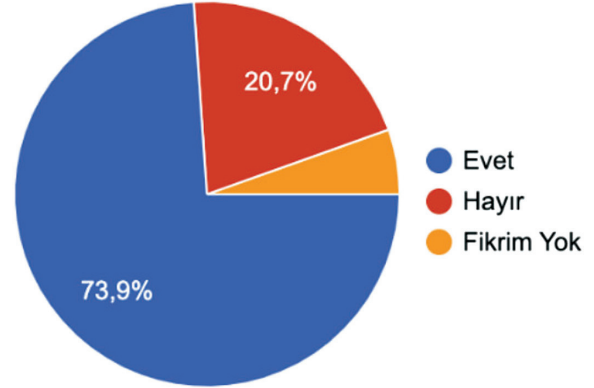


**Şekil 6.**  
Görselde Bulunan Ürünlerden En Çok Hangilerini Tercih Ediyorsunuz? (İlk 5).

fikirlerinin olmadığını belirtmişlerdir. Renk, ambalaj tasarımında oldukça güçlü etkiye sahiptir. Markanın kimliğinin bir parçası olarak kullanılabilir ve bir markayı görsel olarak tanımlamaya yardımcı olur. Zamanla ve bir rengin tutarlı kullanımı yoluyla renk marka



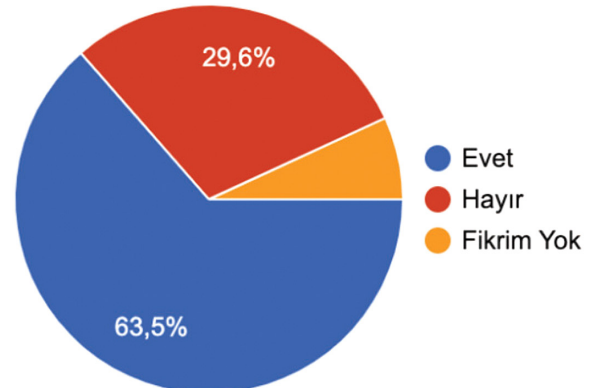
**Şekil 7.**  
Anket Sonuçlarına Göre İlk 5 Ürün.



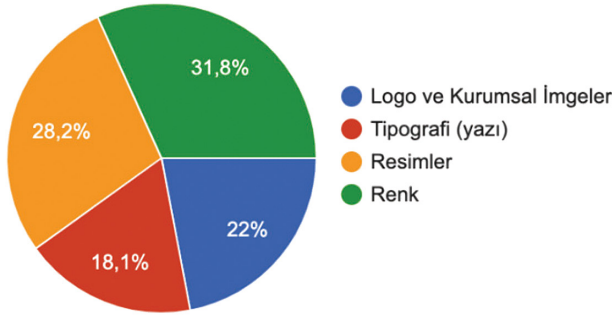
**Şekil 8.**  
Ambalaj Tasarımı Sizin İçin Önemli midir?

ile bütünleşerek rengi tamamlayıcı unsur haline gelir ve tüketici rengi gördüğünde onu hemen markayla ilişkilendirir.

Tüketicilere satın alma kararlarını etkileyen renkler sorusu yöneltildiğinde Şekil 16'ya göre %49 oranında kırmızı rengin tercih edildiği görülmüştür. Bunu devam eden %16 oranında mor renk, %11 oranında mavi renk, %9 oranında turuncu renk, %8 oranında beyaz renk, %5 oranında yeşil renk ve son olarak ise %3 oranında sarı rengin satın almayı etkilediği görülmüştür. Grafik tasarımı, tasarımcıya neredeyse sınırsız renk kullanımı seçeneği sunan, ambalaj tasarımında kullanımı da etkili olan sözcüklerin ve görüntülerin seçimi, düzenlenmesi ve sunumu yoluyla görsel iletişimidir. Her rengin yüklendiği anlam farklılıkları olmakla birlikte kullanıldığı durumlarda rengin yüklediği anlama göre şekillendirilir. Kırmızı, sıcak, heyecanlı, aktif, şehvetli anlamları içerirken mor renk, bilgelik, cesaret, maneviyat, mavi renk sakinleştirici, huzurlu, dürüst, soğuk, saf, ciddi anlamlarını çağırıştırırken, turuncu renk, enerji, coşku, sıcaklık, beyaz renk, saflık, nezaket, zayıflık, hastalık, itaat



**Şekil 9.**  
Ambalaj Tasarımı Satın Alma Kararınızı Etkiler mi?



**Şekil 10.**  
Ambalaj Tasarımında Dikkatinizi Çeken Şey Nedir?

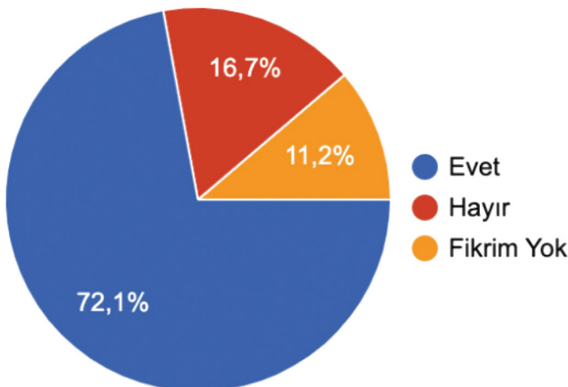
anlamalarını çağrıştırırken yeşil renk; doğal, taze, dürüst, huzurlu, nazik, güzel, geleneksel, güvenli, çevreci ve sarı renk iyimserlik, neşe, gün ışığı anlamlarını çağrıştırmaktadır (Megep, 2012).

### Sonuç ve Öneriler

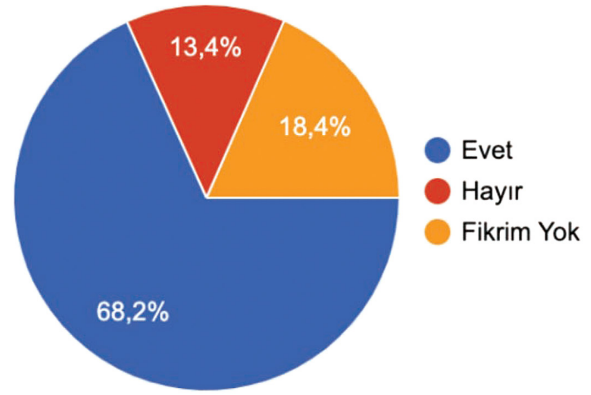
Ambalaj tasarımı görsel ifadeyi yansıtır. Ürünü tasarlama aşamasında ortaya çıkan görsel tasarımcının kişisel görüşü olmamalıdır. Ürünün aktarmak istediği mesajı tüketiciye en doğru biçimde aktarılması beklenmektedir. Ambalaj, tüketici tarafından 2-3 saniye içinde dikkat çekerek 3-10 saniye aralığında satın almaya yönelik kararın verildiği belirtilir. Satın alma kararını etkileyen zamanın oldukça az oluşu dikkate alındığında bu alana yönelik yapılan çalışmanın önemi doğru oranda artmaktadır. Yapılan çalışmanın sonuçlarına göre ambalaj tasarımı tüketici için oldukça önemli bir yere sahiptir.

Çalışmada ilk olarak inceleme kapsamına alınacak ürünler tespit edilmiştir. Bu aşamada Türkiye'deki marketlerde bulunan çikolata/gofret kategorisindeki ürünlerden hazırlanan liste deneklere sunulmuştur. Elde edilen ürünler ile deneklerin ambalaj tasarımında satın alma davranışını etkileyen aşamalar belirlenmiştir. Ambalaj tasarımının nitel araştırma yöntemlerinden anket ile veri toplama yöntemi kullanılmıştır. 18-28 yaş aralığında genç tüketiciler hedef kitleyi oluşturmaktadır. Bu değerlendirmeler ışığında bu proje önerisinin amacı; ambalaj tasarımlarının tüketici etkisini seçme, beğeni, algı/tutum ve tavsiye bağlamında etkilerini belirlemektir.

Çalışmada elde edilen verilere göre, renk tasarımda önemli bir rol oynar. Ambalaj tasarımında renk kullanımı dikkate alındığında, renk sözsüz iletişimin en doğrudan biçimidir. Tasarımda da

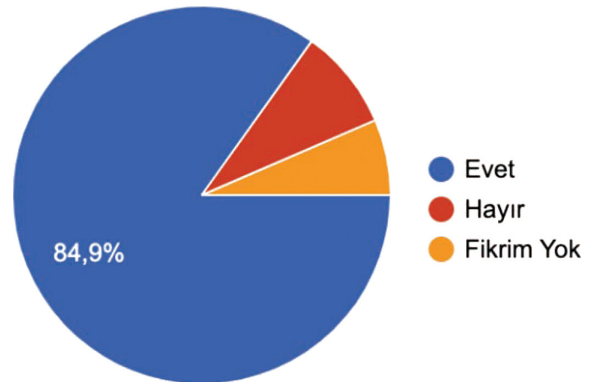


**Şekil 11.**  
Ambalaj Üzerindeki Görsel İle Ambalaj İçindeki Ürün Uyumlu mu?

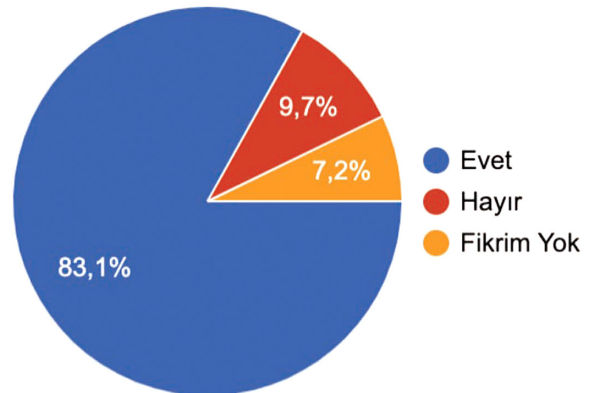


**Şekil 12.**  
Ambalajda Uygulanan Tipografi (Yazı) Tasarımın Tümüyle Uyumlu mu?

önemli bir yere sahip olan renk kullanımı ile uyumlu renkler kullanmak tüketici ile olumlu duygusal bağlantılar oluşturmanın bir yoludur. Markanın kimliğinin parçası kabul edilen renk, zamanla ve tutarlı kullanım ile markaya "aidiyet" kazandırmaktadır. Tüketicilerim duygularını uyandırmak için bir tetikleyici ve tasarımcıların bilgi vermek için kullandıkları bir taşıyıcıdır. Ambalaj tasarımında, olumlu duygunun yalnızca bir ürüne ekstra değer katmakla kalmayıp, aynı zamanda bir ürünün satın alınma olasılığını daha da artırabileceği bilinmektedir. Bu nedenle tasarımcılar ürünleri tasarlarken tüketici ve markalar arasında duygusal bağlantılar kurmaya çalışırlar. Uyumlu renkler kullanmak, olumlu duygusal

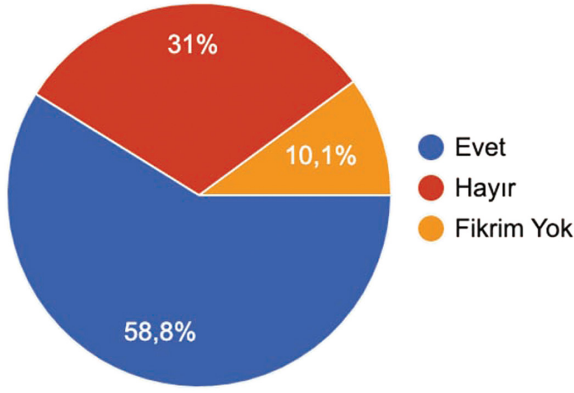


**Şekil 13.**  
Ambalaj Üzerinde Bulunan Yazılar Okunabiliyor mu?



**Şekil 14.**  
Ambalaj Üzerindeki Görseller Akılda Kalıcı mı?

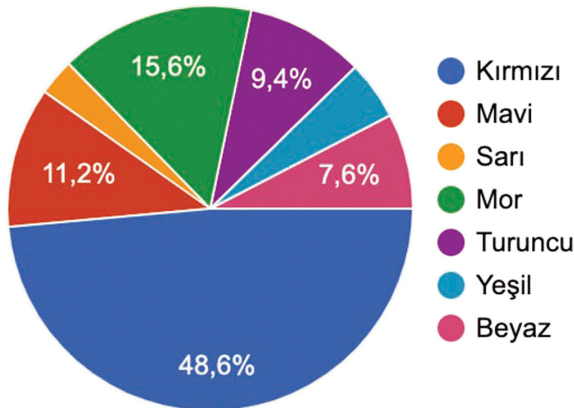




**Şekil 15.**  
Ambalaj Tasarımında Kullanılan Renk Satın Almanız Etkiliyor mu?

bağlantılar oluşturmanın bir yoludur. Elde edilen verilere göre de satın alma kararında rengin önemli olduğu görülmüştür. Bununla birlikte görsel kullanımı ambalaj tasarımında hızlı, güçlü, etkili ve uzun ömürlü olduğu için çoğu ambalaj tasarımının temelini oluşturur. Ambalaj tasarımında görsel markanın ulaştırmak istediği mesajı hızlı ve etkili şekilde tüketiciye iletir. Ambalajda kullanılan görsel, tüketicileri ürünleri tanımaya, bilgi aktarmaya ve marka bilinirliği oluşturmaya teşvik eden ana araç olarak kabul edilebilir. Bununla birlikte ambalaj tasarımında tipografi yazılı bir düşüncenin görsel biçim almasıdır. Renk tercihi önemli olduğu kadar tipografinin ambalaj tasarımındaki gücü de yadsınmaz. Tipografi yazılı bir düşüncenin görsel biçim almasıdır. Ürünlerin adları, tanımlayıcıları kullanımları, faydaları, çeşitleri, bileşenleri talimatları, güvenlik uyarıları, müşteri hizmetleri bilgileri, içeriği ile ilgili tüketici ile buluşturur. Genel ambalaj formuyla uyumlu kullanılan yazı tipi ürün algısını geliştirir. Ayrıca, tasarıma bağlı olarak bir yazı tipinin lüks, gündelik, feminen veya maskülen anlamlarını çağırıştırabileceği de belirtilmiştir. Ambalaj tasarımı her geçen gün daha fazla markaların dikkatini çekerek ürünlerini rakiplerinden ayrılmasını hedeflenmektedirler. Tüketim alışkanlıkların ve teknolojinin de etkisi ile markaların ambalaj tasarımına verdikleri önem artmaktadır.

Ambalaj sektöründeki hızlı yeniliklerin önemli faktörlerinden biri, gıda kalitesinden ödün vermeden paketleme sistemine hijyenik etkilerin dahil edilmesini gerektiren gıda kaynaklı salgınlar sorunudur. Son yıllarda iletişimi geliştirmek, gıdanın kalitesini



**Şekil 16.**  
Satın Alma Kararınızda Renklerden Hangisi Daha Etkilidir?

ve güvenliğini artırmak, raf ömrünü uzatmak, sağlıklı ve sağlıklı olup olmadığına dair gösterge sağlamak amacıyla aktif ambalaj, akıllı ambalaj ve biyolojik olarak parçalanabilen/yenilebilir ambalaj kavramları geliştirilmiştir. Gıda ambalajlarında başarıyla uygulanmıştır. Ürünün tazeliğini korur. Gıdanın raf ömrünün uzatılması, çeşitli sıcaklık kontrolü stratejileri, nem düzenlemeleri, kimyasalların eklenmesi ve etkili bir paketleme sisteminin uygulanmasıyla çeşitli mikrobiyal, biyokimyasal ve enzimatik reaksiyonların ortadan kaldırılmasını içerir. Kasım, 2019 yılında başlayan ve Dünya'yı etkisi altına alan koronavirüs pandemisi ambalaj kullanımını, özellikle de gıda ambalajının sağladığı hijyenin tüketiciler açısından öneminin daha fazla anlaşılması sağlandı. Hijyenin oldukça önemli olduğu salgın süreci boyunca ambalajlı ürünlerin kullanım tüketici açısından önemli hale gelmiştir. Çalışmanın sonuçları özellikle üretici firmaların ürünlerini pazarda görünür kılınması, akılda kalması ve tercih edilmesine ilişkin rehberlik etmektedir.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Yazar Katkıları:** Fikir – B.T., M.E.K.; Tasarım – B.T., M.E.K.; Denetleme – B.T., M.E.K.; Kaynaklar – B.T., M.E.K.; Malzemeler – B.T., M.E.K.; Veri Toplanması ve/veya İşlenmesi – B.T., M.E.K.; Analiz ve/veya Yorum – B.T., M.E.K.; Literatür Taraması – B.T., M.E.K.; Yazıyı Yazan – B.T., M.E.K.; Eleştirel İnceleme – B.T., M.E.K.

**Çıkar Çatışması:** Yazarlar çıkar çatışması bildirmemişlerdir.

**Finansal Destek:** Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadıklarını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Author Contributions:** Concept – B.T., M.E.K.; Design – B.T., M.E.K.; Supervision – B.T., M.E.K.; Resources – B.T., M.E.K.; Materials – B.T., M.E.K.; Data Collection and/or Processing – B.T., M.E.K.; Analysis and/or Interpretation – B.T., M.E.K.; Literature Search – B.T., M.E.K.; Writing Manuscript – B.T., M.E.K.; Critical Review – B.T., M.E.K.

**Declaration of Interests:** The authors declare that they have no competing interest.

**Funding:** The authors declared that this study has received no financial support.

## Kaynaklar

- Adams, F. M., & Osgood, C. E. (1973). A cross-cultural study of the affective meanings of color. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, 4(2), 135–156. [CrossRef]
- Ambrose, G., & Harris, P. (2011). *Packing the brand*. AVA Publishing.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2013). *Grafik Tasarımda Renk*. Literatür Yayınları. ISBN: 9789750406423.
- Ambrose, G., & Harris, P. (2014). *Grafik Tasarımda Tipografi*. Literatür Yayınları. ISBN: 9789750406577.
- Becer, E. (2014). *Ambalaj Tasarımı*. Dost Kitabevi. ISBN: 9789752985179.
- Düz, N. (2012). Ambalaj-reklam ilişkisi ve tasarım eğitimindeki yeri. *Batı Anadolu Eğitim Bilimleri Dergisi*, 3(6), 19–52.
- Hannon, B. (1972). System energy and recycling: A study of the beverage container industry. Unknown conference. <https://www.ideals.illinois.edu/items/32649>
- Klimchuk, M. R., & Krasovec, S. A. (2013). *Packaging design: Successful product branding from concept to shelf*. John Wiley & Sons. <https://www.wiley.com/en-us/Packaging+Design:+Successful+Product+Branding+From+Concept+to+Shelf,+2nd+Edition-p-9781118027066>

- Kurumu, R. (2021). Türkiye HTM perakendeciliği sektör incelemesi ön raporu. <https://www.rekabet.gov.tr/Dosya/sektorraporlari/htmperekendeciligisektorincelemesionraporu-20210705115428725-pdf>
- Megep (2012). *Ambalaj üzeri düzenleme*. T.C. Millî Eğitim Bakanlığı. [http://megep.meb.gov.tr/mte\\_program\\_modul/moduller\\_pdf/Ambalaj%20%C3%9Czeri%20D%C3%BCzenleme.pdf](http://megep.meb.gov.tr/mte_program_modul/moduller_pdf/Ambalaj%20%C3%9Czeri%20D%C3%BCzenleme.pdf)
- Odabaşı, Y., & Oyman, M. (Çev.) (2004). *Ürün ve ambalaj* (ss. 33–62). Matbaa Teknik Dergisi.
- Rekabet Kurumu (2021). Türkiye HTM perakendeciliği sektör incelemesi ön raporu. <https://www.rekabet.gov.tr/Dosya/sektorraporlari/htmperekendeciligisektorincelemesionraporu-20210705115428725-pdf>
- Robertson, G. L. (2005). *Food packaging: Principles and practice*. CRC press. ISBN: 9781439862414.
- Sacharow, S. (1976). *Handbook of package Materials*. The AVIL Yayınları. ISBN: 0870552074.
- Schloss, K. B., & Palmer, S. E. (2011). Aesthetic response to color combinations: Preference, harmony, and similarity. *Attention, Perception and Psychophysics*, 73(2), 551–571. [\[CrossRef\]](#)
- Won, S., & Westland, S. (2016). Colour meaning and context. *Color Research and Application*, 42, 450–459.
- Won, S., & Westland, S. (2017). *Colour meaning and consumer expectations: Won and Westland*. [https://eprints.whiterose.ac.uk/127622/1/won\\_westland\\_CRA\\_2017.pdf](https://eprints.whiterose.ac.uk/127622/1/won_westland_CRA_2017.pdf)
- World Food (2017). *Türkiye'nin lider süpermarket zincirleri*. <https://worldfood-istanbul.com/Haberler/turkiyenin-lider-supermarket-zincirleri>

# Müzelerde Sergilenen Tarihi Eserlerin Üç Boyutlu Rölöve Çalışmalarının Etkileşimli Ortamdaki Sunumu (Arastalı Bedesten-Tokat Müzesi)

An Interactive Presentation of Three-Dimensional Residents of Historical Artifacts Exhibited in Museums (Arastalı Bedesten-Tokat Müzesi)

Özlem KUM<sup>1</sup>   
Bülent SALDERAY<sup>2</sup> 

<sup>1</sup>Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, Erbaa Meslek Yüksekokulu, Grafik Tasarım, Tokat, Türkiye

<sup>2</sup>Ankara Hacı Bayram Veli, Güzel Sanatlar Fakültesi, Resim Bölümü, Ankara, Türkiye



Yazarın aynı ismi taşıyan sanatta yeterli tezinden üretilmiştir.

Geliş Tarihi/Received: 03.03.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 12.02.2023

Yayın Tarihi/Publication Date: 24.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:  
Özlem KUM  
E-mail: ozlemkum@outlook.de

Cite this article as: Kum, Ö., & Salderay, B. (2023). An interactive presentation of three-dimensional residents of historical artifacts exhibited in museums (Arastalı Bedesten-Tokat Müzesi). *Art Vision*, 29(50), 62-74.



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

## ÖZ

Araştırmanın amacı, müzelerde sergilenen tarihi eserlerin üç boyutlu rölöve çalışmalarının etkileşimli ortamdaki sunumunun sanal altyapıda nasıl olabileceğinin belirlenmesidir. Bu çerçevede, Arastalı Bedesten-Tokat Müzesinde yer alan tarihi eserler içerisinde seçilen morfolojisi eksik olan 23 adet tarihi eser örneklem olarak belirlenmiştir. Bu doğrultuda eserlerin yapısal (morfolojik) eksiklikleri literatür tarama, doküman tarama ve görsel unsurların seçiminde tesadüfi örneklem seçim yöntemi kullanılmıştır. Eserler görsel açıdan göstergebilimsel analiz yöntemleri ile analiz edilmiş ve tamamlanmış daha sonra 360° sanal müze deneyimi ile müze ziyaretçilerine ulaşacak şekilde tasarlanmıştır. Araştırma üç aşamadan oluşmaktadır; I. aşamada morfolojisi eksik 23 adet tarihi eserin üç boyutlu modellemesi yapılarak modellenen tarihi eserlerin keyshot programında animasyon olarak yapım aşamalarına yer verilmiştir. II. aşamada Arastalı Bedesten-Tokat Müzesi fiziki mekan içerisinde 360° sanal tur olarak yapımına, III. aşamada ise Arastalı Bedesten-Tokat Müzesi'nin sanal altyapısını oluşturmak için tasarlanan web sitesi yapım aşamalarına yer verilmiştir. Günümüzde müzelerde bulunan ve morfolojisi eksik olan tarihi eserlerin üç boyutlu görselleri bir program aracılığıyla modellenmediği sonucuna ulaşılmıştır. Müzelerde bulunan ve morfolojisi eksik olan tarihi eserlerin üç boyutlu görselleri üretilirken tasarım yöntem ve tekniklerinin uygulanabildiği sonucuna ulaşılmıştır. Müzecilik anlayışındaki yenilikçi yaklaşımlar müzelerin ziyaretçi sayısında artış sağlamaktadır. Araştırmalar neticesinde dijital medyanın müzelerin daha fazla izleyici kitlesine ulaşabilmesinde olumlu katkısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Dijital medyanın imkan tanıdığı sanal dünyada etkileşimli bilginin doğru şekilde aktarılmasında bilginin görselleştirilmesi web ara yüzleri, grafiksel tasarımlar sayesinde mümkündür. Bu sebeple eserlerin sergilenmesi, estetik olarak ziyaretçilere aktarılmasında grafik tasarımın önemli katkılarına olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Araştırmanın alana olumlu katkısı olan grafik tasarımın tarih bilincinin yaygınlaştırılması ve bireylerin ilgilerinin artmasında da önemli fonksiyonu olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** 360° sanal tur, etkileşimli tasarım, medya tasarımı, üç boyutlu modelleme

## ABSTRACT

The aim of the research is to determine how the three-dimensional survey works of historical artifacts exhibited in museums can be presented in an interactive environment in a virtual infrastructure. In this framework, 23 historical artifacts with missing morphology, selected from among the historical artifacts in the Arastalı Bedesten-Tokat Museum, were determined as the sample. In this direction, the morphological deficiencies of the works, literature scanning, document scanning, and random sampling method were used in the selection of visual elements. The works were visually analyzed and completed with semiotic analysis methods, and then designed to reach museum visitors with a 360° virtual museum experience. The research consists of three stages: In the first stage, 23 historical artifacts with missing morphology were modeled in three dimensions, and the production stages of the modeled historical artifacts were included as animation in the keyshot program; II. At this stage, the construction of the physical space of the Arastalı Bedesten-Tokat Museum as a 360° virtual tour; III. In the second stage, the website construction

stages designed to create the virtual infrastructure of the Arastalı Bedesten-Tokat Museum were included. It has been concluded that the three-dimensional visuals of historical artifacts that are in museums today and whose morphology is lacking are not modeled through a program. It has been concluded that design methods and techniques can be applied while producing three-dimensional images of historical artifacts in museums with missing morphology. Innovative approaches to the understanding of museology increase the number of visitors to museums. As a result of the research, it has been concluded that digital media has a positive contribution to museums reaching more audiences. In the virtual world enabled by digital media, visualization of interactive information is possible thanks to web interfaces and graphical designs. For this reason, it has been concluded that graphic design has important contributions to the exhibition of the works and transferring them to the visitors aesthetically. It has been concluded that graphic design, which has a positive contribution to the field, has an important function in spreading awareness of history and increasing the interest of individuals.

**Keywords:** 360° Virtual tour, interactive design, media design, three-dimensional modeling

## Giriş

Günümüzde giderek daha fazla önem kazanan ve çalışmalara konu olan kitle iletişim kavramı, özellikle son beş yüzyılda önemli gelişmeler kaydetmiştir. Bundan önce alanda yaşanan önceki gelişmeler, teknolojik ilerlemeler ve sosyal değişim ile birlikte günümüz modern kitle iletişimüne önemli bir altyapı sağlamaktadır (Bilsel, 2014; Bulduk, 2015; Cereci, 2016; Lee, 2001; Muhammadadali, 2011; Soydan & Alpaslan, 2014; Tepe Yılmaz, 2016). Kitle iletişim araçlarının başında ise günümüzün günlük yaşantısının da önemli unsurları haline gelen sosyal medya ve internet araçları gelmektedir. İnternet aracılığı ile kitle iletişimi hem görsel, hem de diğer kitle iletişim yöntemleriyle, interaktif ve tüm katılımcıların da dahil olduğu bir biçimde sağlanabilmektedir.

Kitle iletişim araçlarının içeriğini sağlayan ve geçmişten günümüze önemli bilgiler veren, hem görsel unsurlar, hem de yazılı belgeleri içeren önemli bir alan, tarihi eserler konusudur. Tarihi eserler bir yandan üretildikleri döneme yönelik mevcut günlük yaşam normlarına yönelik bilgiler sunarken bir yandan da dönemin o tarihi eser ile ilişkili diğer sektör ve yaşam alanları hakkında da bilgi vermektedir. Özellikle son yıllarda giderek önemi artan “şehir tarihçiliği” yaklaşımında da tarihi eserlerin mevcut dönemin sosyolojik incelenmesine olanak veren önemli araçlar olduğu düşüncesi yaygın şekilde kabul görmektedir (Dilber, 2012; Erol, 2015; Hizmetli, 2017; Kılıç, 2014). Bu bakımdan ele alındığında tarihi eserler hem kitleler arası iletişimin hem eğitim bilimlerinin hem de tarih biliminin ortak konusu olarak ön plana çıkmaktadır.

Kitle iletişimde en önemli konulardan biri sanatsal üretim ve tarihsel süreç ile de ilişkili olan kültür konusudur. Köklerini postmodernizmden alan, toplumsal iletişimde duyma ve görmeyi temel alan görsel kültür, orijinalliğin hiç olmadığı ve hatta mantıksız olduğu düşünülen bir çağda dijital görüntülerin kopyalanması ve hemen yayımlanmasıyla ilgilenmektedir. Postmodernizm bağlamında görsel kültürde önemli olan artık görselin kendisi değil görselin bireylere, topluma ve dünyaya ilişkin oluşturduğu anlamlardır (Çıldır & Karadeniz, 2014, ss. 543-544). Bu bakımdan müzelerde sergilenen eserler sadece görsel bir değer ifade etmemekte olup bunun ötesinde tarihsel ve sosyal bir değer ifade etmektedir. Bu bakımdan postmodernist yaklaşım çerçevesinde tarihi eserleri, tarihi süreçte bilgi aktarımına yarayan objeler olarak ele almak mümkündür.

Müzeler sahip oldukları tarihi eserler bakımından aynı zamanda eğitim görevini üstlenmektedir. Hatta literatürde müze eğitimi,

müze içinde eğitim, müzecilik eğitimi gibi kavramlar da yer almaktadır. Günümüzde yeni müze eğitimi biçimlerinin tanımı, amaç ve hedeflerinin altını çizmek ve müze sisteminin ve kültürünün somut dönüşümüne yol açan belirli yetenek ve becerilerin edinilmesine ilişkin merkezi kavramın altını çizmek anlamına gelmektedir. Bu fikir ekonomik, politik ve eğitimsel kaygıların yanı sıra özellikle araştırmanın müze eğitiminin iki tarafının teori ve pratiğin müze eğitiminde profesyonellerin çalışmaları aracılığıyla sinerjik bir şekilde bir araya gelmesine nasıl izin verdiğini devreye sokmaktadır (Nuzzaci, 2006, s. 66). Bu nedenle müze içerisinde eğitim faaliyetlerinin ya da genel anlamıyla müze faaliyetlerinde eğitim fonksiyonunun yerine getirilmesinde, belirli bir düzen ve yönetime ihtiyaç olduğunu öne sürmek mümkündür.

Müzelerdeki koleksiyonların ve miras nesnelere dekolonyal revizyonu müzeler için yeni ve daha çekici anlamlar getirmek için esastır. Ancak müzelerdeki farklı seviyelerdeki işçilerin bakış açısından klasik düşünce hâlâ hüküm sürmekte ve statik bir örgütsel hiyerarşi içinde hissedilmektedir. Müzelerin büyük bir bölümünde nesnelere bağlantılı, düşünür olarak görülen profesyonelleri ve daha alt düzeyde icracı olarak görülen halkla ilgilenen profesyonelleri hala örgütsel yapılarının en üstünde bulmak mümkündür (Chiovatto, 2020, s. 77). Bu nedenle müzelerde hem idari hem de içerik bakımından değişikliklerin yapılması gerekir.

Tarihi eserlerin bir yandan zaman içerisinde varlığını koruması için saklanması bir yandan da içerdiği bilgilerin toplumla paylaşılması müzelerin temel görevidir. Müzeler aslında sadece tarihi eserlerin saklandığı ya da turistlerin ziyaret ettikleri mekanlar değil aynı zamanda toplum içerisinde de geçmiş ile günümüz arasında bağ kuran, tarihsel bilgilerin eğitimlerinin de verilmiş olduğu bir tür eğitim kurumları olarak da görülebilir. Müzelerin bu çok fonksiyonlu yapıları aynı zamanda bu kurumların kamusal bir değer taşımasına da sebep olmuştur.

Kitle iletişim araçlarında yaşanan gelişmeler interaktif ortamların giderek daha yaygın ve daha kolay erişilebilir olması sayesinde dünyada müzeler de giderek daha fazla sayıda görsel ile sanal ortamda yer almaktadır. Müzelerin sanal ortamlar aracılığı ile daha fazla kişiyle buluşması, daha etkili bir tarih bilinci ve kültürel anlamda birbiri ile daha entegre olan sosyal yapıların oluşmasından müzelerin ve müzelerdeki eserlerin dünyanın her yerinden daha fazla izleyiciye ulaşmasına, müzelerin aynı zamanda ekonomik olarak da değerlerinin artmasına olanak verecektir. Bunun yanında müzelerin sanal ortama taşınmasıyla birlikte tarih ve eğitim bilim alanlarını da ilgilendiren çalışmaların yapılması mümkündür.

Ancak günümüzde yapılan çalışmalarda tarihi eserlerin bulunduğu dönemde yapılan yazılı çalışmalar ile bu görsellerin yeterince bir arada değerlendirilememesi nedeniyle yapısal anlamda eksikliği olan bazı tarihi eserlerin dönemlere ilişkin bilgiyi yeterince vermediği ya da bireylerin görsel algılarında yeterince yer almadığı görülmektedir (Karpuz, 1990, s. 405). Bu nedenle bu çalışmada müzelerde sergilenen tarihi eserlerin üç boyutlu rölöve çalışmalarının interaktif ortamdaki sunumuna ilişkin Arastalı Bedesten-Tokat Müzesi içerisinde bir örnek oluşturulması amaçlanmıştır.

## Yöntem

Devam eden bölümde, araştırmanın yöntemine ilişkin bilgilere yer verilmiştir.

### Araştırmanın Modeli

Araştırma nitel bir çalışmadır. Bu doğrultuda; tarihi eserlerin yapısal eksiklikleri literatür tarama, görsel unsurların seçiminde basit tesadüfi örneklem seçim yöntemi kullanılmıştır.

Araştırmanın deseni betimsel tarama modelidir. Bu modelde araştırmacı bir olguyu nitel ve nicel verilerle betimlemektedir (Karasar, 2012, s. 77). Eserler görsel açıdan göstergebilimsel analiz yöntemleri ile analiz edilmiş ve tamamlanmış daha sonra 360° sanal müze deneyimi ile müze ziyaretçilerine ulaşacak şekilde tasarlanmıştır.

Göstergebilim, farklı disiplinlerce kullanılan göstergelerin sistematik olarak çözümlendiği bir okuyuş biçimidir. (Civelek & Oğuz, 2020, s. 772).

### Çalışma Grubu

Araştırmanın evrenini yapısı eksik eserler, örneklemi ise Tokat Müzesi'ndeki yapısı eksik 23 adet tarihi eser oluşturmaktadır.

### Verilerin Toplanması

"Müzelerde sergilenen tarihi eserlerin üç boyutlu rölöve çalışmalarının interaktif ortamdaki sunumu (Arastalı Bedesten-Tokat Müzesi)" araştırma konu başlığına binaen alan yazın taraması yapılarak çeşitli kaynaklardan literatürde var olan konu ile alakalı çalışmalar derlenmiştir. Yapısı eksik tarihi eserler Tokat Müzesi'nde görevli müze müdürü, arkeolog, sanat tarihçilerin görüşleri alınarak uzman görüşlerine göre seçilmiştir. Tokat Müze Müdürlüğü'ne müze içinde bulunan eserlerin, müzenin iç mekan çekimi ve müze koleksiyonunda bulunan kırık eserlerin fotoğraf çekimlerini yapmak amacı ile gerekli izinler için yasal başvuru yapılmış, müdürlük tarafından Mayıs 2019 tarihinde onay alınmıştır. Müdürlüğün uygun gördüğü bir tarihte eser çekimleri araştırmacı tarafından yapılmış olup toplamda 23 adet eser fotoğraflanmıştır. Eserlerin envanter bilgileri araştırma için ilgili müzeden Ekim 2019 tarihinde temin edilmiştir.

Müzenin fiziki mekan içerisinde bulunan vitrindeki tarihi eserler de bilgi edinilmesi açısından fotoğraflanmıştır. Müze ile ilgili açılış-kapanış saatleri, ücret, rehberlik hizmeti, hediyelik eşya bölümü gibi bilgiler son kullanıcıya web sitesinde aktarılmak üzere araştırılmıştır. Ayrıca araştırmacı sanal alt yapı oluşturmak amacıyla müze içinde panoramik çekim yapmak için Zile Belediyesi Basım Yayın ve Halkla İlişkiler biriminde görevli, alanında deneyimli ve uzman olan birim çalışanından görüş, öneri ve üç günlük eğitim almıştır. Yapısı eksik tarihi eserleri üç boyutlu modelleyebilmek için ise modellemede eğitilmiş, alanında uzman birinden üç aylık eğitime ek olarak Udemy eğitim platformundan 22 Aralık 2019 tarihinde 25,5 saat online çevrimiçi açık ders eğitimi sonunda bitirme sertifikası almıştır.

### Verilerin Analizi

Verilerin çözümlenmesinde göstergebilimsel analiz yöntemlerinden yararlanılmıştır. Bunun için ilk olarak eserler malzeme, eser adı, çağ ve müzeye geliş tarihlerine göre incelenmiş ve envantere alınmış, ardından her bir eser yapısal (morfolojik) olarak yüksek ve orta düzey yapısal (morfolojik) bozukluğu olan eserler şeklinde kategorize edilmiş ve incelenmiştir. Araştırmada kullanılan programlar Tablo 1'de verilmiştir.

Elde edilen eserlerin değerlendirilmesinde ve ilgili dönemler ile ilişkilendirilmesinde göstergebilimsel analiz yöntemleri kullanılmıştır (Açııcı & Bal, 2020). Göstergebilimsel analiz yöntemlerine göre öncelikle morfolojisi eksik eserlerin üzerindeki gösterge tasarım unsurları incelenmiş ve ardından hangi döneme ait oldukları tespit edilmiştir.

## Bulgular

Araştırmanın uygulama kısmı üç aşamadan oluşmaktadır. I. Aşamada yapısı eksik tarihi eserler 3ds max programında modellenmiştir. Modellenen tarihi eserlerin keyshot programında animasyon olarak yapım aşamalarına yer verilmiştir. Yapısı eksik tarihi eserler "Yüksek düzey yapısal (morfolojik) bozukluğa sahip objeler" ve "Orta düzeyde yapısal (morfolojik) bozukluğa sahip objeler" olarak uzman görüşüne göre iki gruba ayrılmıştır. II. aşamada 360° sanal tur yapımına, III. aşamada ise sanal alt yapı oluşturmak için web sitesi tasarımına yer verilmiştir.

### I. Aşama-Modelleme

Araştırmada toplamda 14 adet "yüksek düzey yapısal (morfolojik) bozukluğa sahip tarihi eser" modellenmiştir. Bu eserler Görsel 1'de gösterilmiştir.

Her bir eserin ayrı ayrı envanterleri oluşturulmuş ve modellenmiştir. İlgili envanter ve modelleme örneği Görsel 2'de verilmiştir.

İlgili envanter eser katı modelleme aşamaları Görsel 3 ve Görsel 4'te verilmiştir.

Modellemenin son aşaması Görsel 5'te verilmiştir.

Araştırmada toplamda 9 adet orta düzeyde yapısal (morfolojik) bozukluğa sahip tarihi eser modellenmiştir. Modellenen tüm tarihi eserler aynı aşamalar ile yapılmıştır. Orta düzeyde yapısal (morfolojik) bozukluğa sahip eserler Görsel 6'da verilmiştir.

**Tablo 1.**

*Araştırmada Kullanılan Programlar*

### Yapısı (Morfolojisi) Bozuk Tarihi Eserlerin 3ds Max ile Modellenmesi

Kullanılan Programlar	
Modelleme	3ds max (obj formatında kayıt)
Modellenen tarihi eserlerin animasyonları	Keyshot Pro 8.0 versiyonunda alınmıştır.
Render motoru	Vray 3.60.03 sürümü (mp4 kayıt)
Üç Boyutlu Sanal Tur	
Panoramik Görüntü	Easypano Panoweaver 9.2 Professional Edition
Tüm panoramik görüntüleri 360° sanal tur haline getirmek için	Easypano Tourweaver 7.70 Professional Edition

Tüm bu işlemlerden sonra Flash VR uzantısıyla 360° sanal tur oluşturulmuştur. 360° sanal tur içine vitrinde bulunan tarihi eser bilgilerini vermek için 94 info hotpotu eklenmiştir.

## II. Aşama-Sanal Tur

360° sanal tur için kullanılan kafada yapılması gereken ilk işlem lensin nodal noktasının tespit edilmesidir. Tripod su terazisi ile düz bir zemine konumlandırıldıktan sonra DSLR fotoğraf makinesi panoramik head kit'e monte edilmiştir. Head kit'in ayar kollarından lensin merkezi tripodun merkezine eşitlenerek nodal nokta ayarı yapılmıştır.

360° çekim için kullanılan malzemeler: i. Panoramik head kit, ii. Tripod, iii. Balık gözü lens, iv. Çekime uygun DSLR fotoğraf makinesi

Bu aşamada müzenin sanal alt yapısının oluşturulması için panoramik çekim şemasındaki sıraya göre fotoğraf makinesinin gerekli ISO ve enstantane ayarları yapılarak dönüş eksen ayarı sırasıyla 0°, 90°, 180° ve 270° getirilip Arastalı Bedesten-Tokat Müze içinin 360° fotoğraf çekimleri yapılmıştır (Görsel 7).

## III. Aşama-Web sitesi

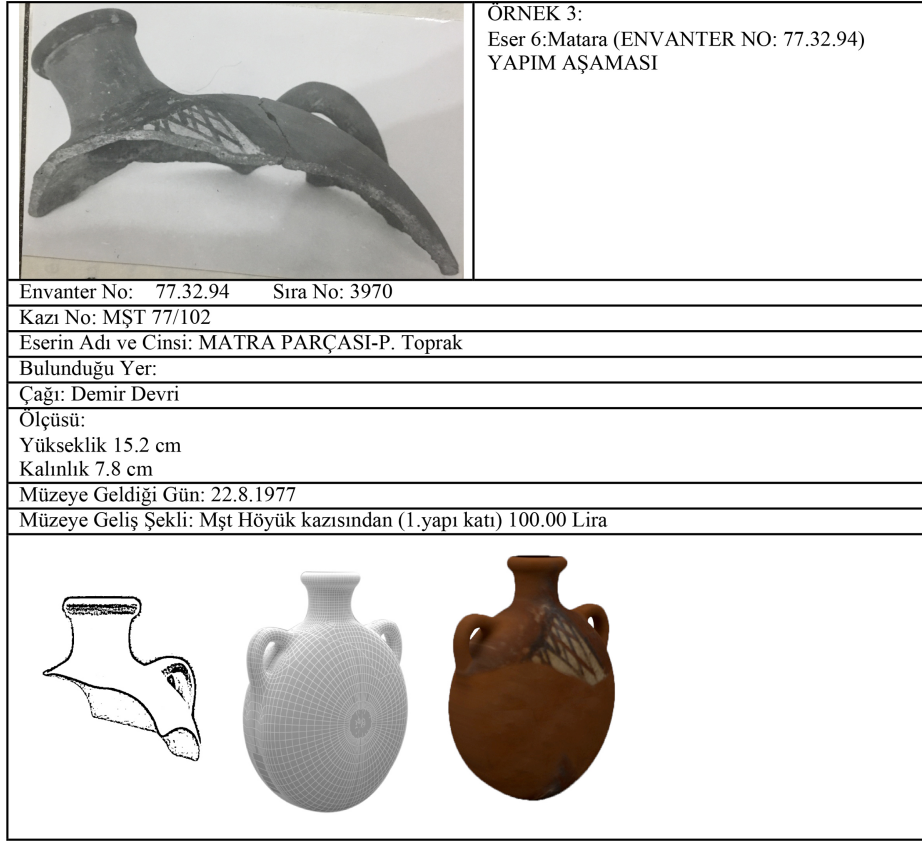
Web sitesini hazırlamak ve hazırlanan web sitesini görüntülemek için çeşitli kurulum, ayarlama ve düzenlemeler yapılmıştır.

Öncelikle web sitesini yerel (local) bilgisayarda görüntülenmesini sağlayacak olan sanal web sunucu yazılım sistemi olan XAMPP kurularak ardından sitede yer alacak sayfalar, stiller, resim dosyaları vb. tüm içerikler için gerekli olan klasör düzeni sağlanmıştır. Veri tabanında tutulması gereken veriler için ise veri tabanı yönetim sistemi olan MYSQL tercih edilmiştir. Web sitesi üzerinden üç boyutlu modellenen yapısı (morfolojisi) eksik tarihi eserlerin detaylı şekilde incelenerek bilgi alınması, modellere ait videoların izlenmesi ve müzenin etkileşimli harıtaıyla 360° sanal olarak gezilmesi sağlanarak bu işlemleri gerçekleştirmek için HTML, CSS, bir JavaScript kütüphanesi olan JQuery, PHP ve SQL komutlarından faydalanılmıştır. İngilizce dil desteği bulunan web sitesine modellenen eserlerin tam

				
<b>Eser 1:Çanak</b> <b>Envanter No:</b> <b>80.17.4</b>	<b>Eser 2:Çanak</b> <b>Envanter No:</b> <b>77.32.25</b>	<b>Eser 3:Krater P.</b> <b>Envanter No:</b> <b>77.32.96</b>	<b>Eser 4:Figürin</b> <b>Envanter No:</b> <b>76.61.36</b>	<b>Eser 5:Maşrapa</b> <b>Envanter No:</b> <b>77.32.10</b>
				
<b>Eser 6:Matara</b> <b>Envanter No:</b> <b>77.32.94</b>	<b>Eser 7:Vazo</b> <b>Envanter No:</b> <b>78.40.32</b>	<b>Eser 8:Vazo</b> <b>Envanter No:</b> <b>77.32.9</b>	<b>Eser 9:Testi</b> <b>Envanter No:</b> <b>77.32.97</b>	<b>Eser 10:Ayak</b> <b>Envanter No:</b> <b>77.32.74</b>
				
<b>Eser 11:Testi</b> <b>Envanter No:</b> <b>77.32.95</b>	<b>Eser 12:Kandil</b> <b>Envanter No:</b> <b>77.32.18</b>	<b>Eser 13:Alem</b> <b>Envanter No:</b> <b>2012.1.7</b>	<b>Eser 14:Kandil</b> <b>Envanter No:</b> <b>28.2.65</b>	

### Görsel 1.

Yüksek Düzey Yapısal (Morfolojik) Bozukluğa Sahip Objeler (Kum, 2021).



## Görsel 2.

Envanter Örneği ve Üç Boyutlu Modelleme Aşamaları (Kum, 2021).

olarak görüntülenme animasyonu eklenmiştir. Eserleri büyütüp detaylı incelemek/görüntülemek için web tabanlı “framework” kullanılmıştır. Eserlerin wiframe görüntüsü “flexbox slider” ve “dragscroll.js” kullanarak yapılmıştır. Flexbox iki “div” arasındaki geçişi sağlarken “dragscroll” da işaretleyiciyi sürükleyerek kaydırmaya yarar (Görsel 8).

Yapılan bu araştırmada, Tokat Müzesi örneğinden yola çıkılarak tarihi eserlerin eksik parçalarının tamamlanmasında ve daha geniş kitlelere ulaştırılmasında görsel medya teknolojileri ve yöntemlerinin kullanımı örneklenmiştir. Tarihi eser konusu sadece tarih ya da arkeoloji alanının konusu olmakla kalmayıp aynı zamanda medya tasarımı ve kitle iletişimi için de önemli olan bir kavramdır.

Türkiye medeniyetler beşiği bir ülke olmasına rağmen dünya geneli müzelerden kullanıcıya sanal alt yapıda ulaşmada biraz geri kalmış durumdadır. Türkiye’deki müzeler markalaşma sürecine dünya genelindeki müzelerden daha geç girmiştir.

Ülkemiz müzelerinin sanal alt yapısı incelendiğinde; web site arayüz tasarımlarının dünyanın önde gelen müzelerine oranla estetikten yoksun olduğu, tarihi eserler veya konularla ilgili eğlenceli-öğretici videoların azlığı, medeniyetleri anlatmada, eserleri tanıtmada medya tasarım araçlarından fazla yararlanılmadığı gözlemlenmiştir. Ülkemiz müzeciliğine bakıldığında müzecilik faaliyetlerinde medya tasarım teknolojileri daha aktif kullanılmak zorundadır.

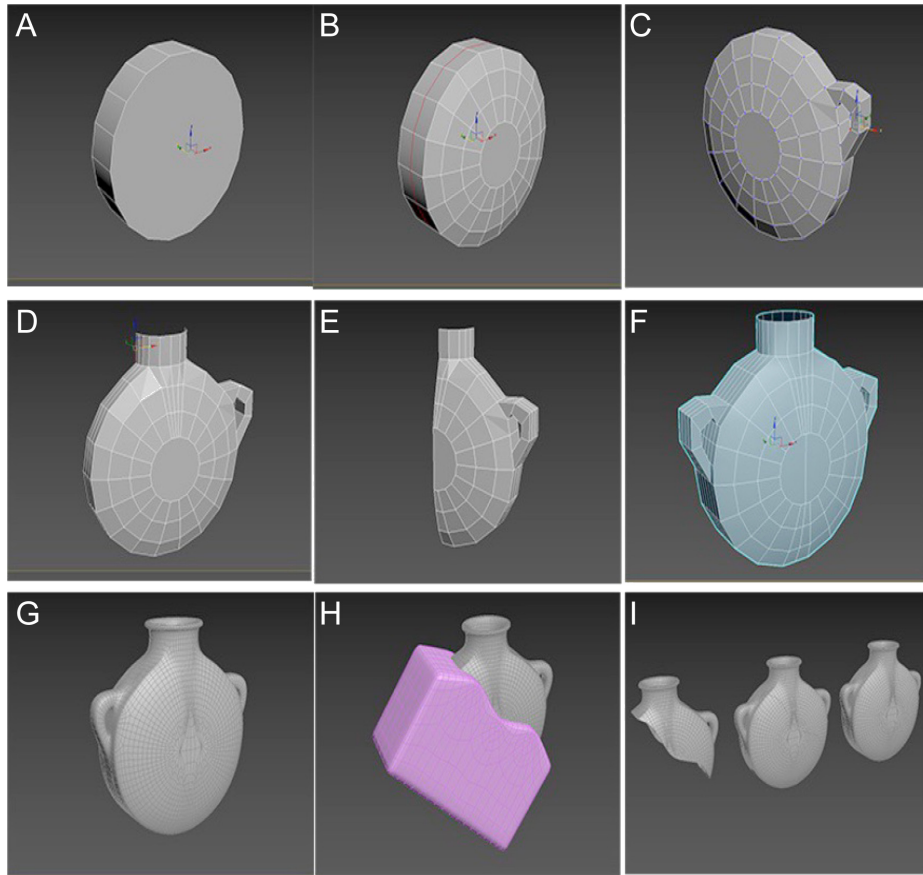
Çağımızda dijital dönüşüm tüm dünya müzelerinde mevcut olmakla birlikte müze bünyesindeki tarihi eserleri korumak ve farklı deneyimler sunmak için teknolojiden yararlanılmaktadır.

Eskiden sadece fiziki mekanlar olarak ziyaret edilebilen müzeler günümüzde dijitalleşmenin etkisi ile sanal müzelere evrildi ve insanların ilgisi bu alana kaydı. Bu bağlamda medya tasarım araçları ile oluşturulan sanal alt yapı ve dijital uygulamalar müzeler için de önemli hale gelmiştir. Üç boyutlu modelleme kültürel mirası ve tarihi uzun süreli olarak erişilebilir kılmaktadır.

Üç boyutlu eser modelleme ile sanal müze alt yapısı oluşturularak arkeolojik mirasın aktarılmasında hizmet veren dünya çapındaki müzeler incelendiğinde depolarda gizlenmiş olan eserleri veya koleksiyonları ziyaretçilere dijital olarak açtığı, erişime izin verdiği görülmektedir. Uzaktan erişime açık olan bu üç boyutlu modellere çevrimiçi bakılabilirken indirilmesine ve üç boyutlu yazıcı ile çoğaltmaya izin verilmektedir. Bu müzeler teknik olarak yüksek hassasiyetli temassız üç boyutlu tarama yöntemini kullanmaktadır. Eserleri Sketchfab Web’e yükleyerek izleyicinin üç boyutlu modeller ile etkileşime girmesine izin vermektedir.

## Dünyada Üç Boyutlu Modelleme Bağlamında Tarihi Eserler

ABD Kaliforniya’da bulunan Rosicrucian Egyptian Museum boğa başı mummyası, tekne modeli, mumyaları tarama yöntemi ile 37 eseri üç boyutlu olarak modellemiştir. İngiltere-Londra’da bulunan The British Museum koleksiyonundaki 266 tarihi eseri üç boyutlu modelleme olarak dokunsal formlarda görüntülenebilmesi için kullanıma açmıştır. Eserler arasında granit kafa, portre büst, heykeller yer almaktadır. Florida’da (Bradenton şehrinde) olan Bishop Bilim ve Doğa Müzesi müze koleksiyonundaki 14 arkeolojik eseri üç boyutlu olarak dijitalleştirmiştir. ABD’de (Oregon) bulunan Benton County Museum 19 eseri SketchFab web sitesi aracılığıyla çevrimiçi olarak kullanıcıya açmıştır. Sikh Museum



**Görsel 3.**

*İlgili Envanter Eser Katı Modelleme Aşamaları (Kum, 2021).*

(Birleşik Krallık) (SMI) ise insanların Sih mirasını anlamalarını için Sih kalkanları, kılıçlar, türbanlar ve diğer maddi miras alanındaki eserleri modellemiştir.

### Türkiye'de Üç Boyutlu Modelleme Bağlamında Tarihi Eserler

Türkiye'de (İstanbul) Rezan Has Müzesi arkeolojik eser koleksiyonundan 43 adet eser modelini üç boyutlu model olarak ziyaretçilere sunmaktadır. Türkiye'deki müzeler incelendiğinde sanal alt yapı oluşturma mantığında fiziki mekanların, müze içlerinin, ören yerlerinin 360° panoramik görüntüleri ile web siteleri mevcuttur. Anadolu Medeniyetler Müzesi, Troya Müzesi, Antalya Müzesi, Efes Müzesi, Zeugma Müzesi, Adana Müzesi, Hatay Arkeoloji Müzesi, Van Müzesi, Gazi Müzesi, Mersin Arkeoloji Müzesi, İstanbul Arkeoloji Müzesi gibi bir çok müzenin günümüzde sanal alt yapısı mevcuttur. Müzeler 360° fiziki mekan olarak gezilebilmektedir fakat eserler üç boyutlu olarak paylaşılmamaktadır. Türkiye'deki müzeler dünya geneli müzelerle kıyaslandığında sanal sergi, atölye eğitim, koleksiyon, dijital uygulamalar olarak çağdaşlarından geri durumdadır. Bu durum müzelerin ziyaretçi sayısını arttırmada bir dezavantajdır, dijital uygulamalarla müzeler daha interaktif hale gelmelidir. Tarihi eserlerin 360° görüntülenme durumu yurtdışındaki çoğu müzede mevcutken Türkiye'deki müzelerin web sitelerinde Rezan Has Müzesi hariç rastlanmamıştır. Yapısı (morfolojisi) eksik olan bir tarihi eserin uzman görüşüyle tamamlanması üzerine bir çalışmaya ise hem Türkiye'de hem de yurtdışı müzelerinde rastlanmamıştır.

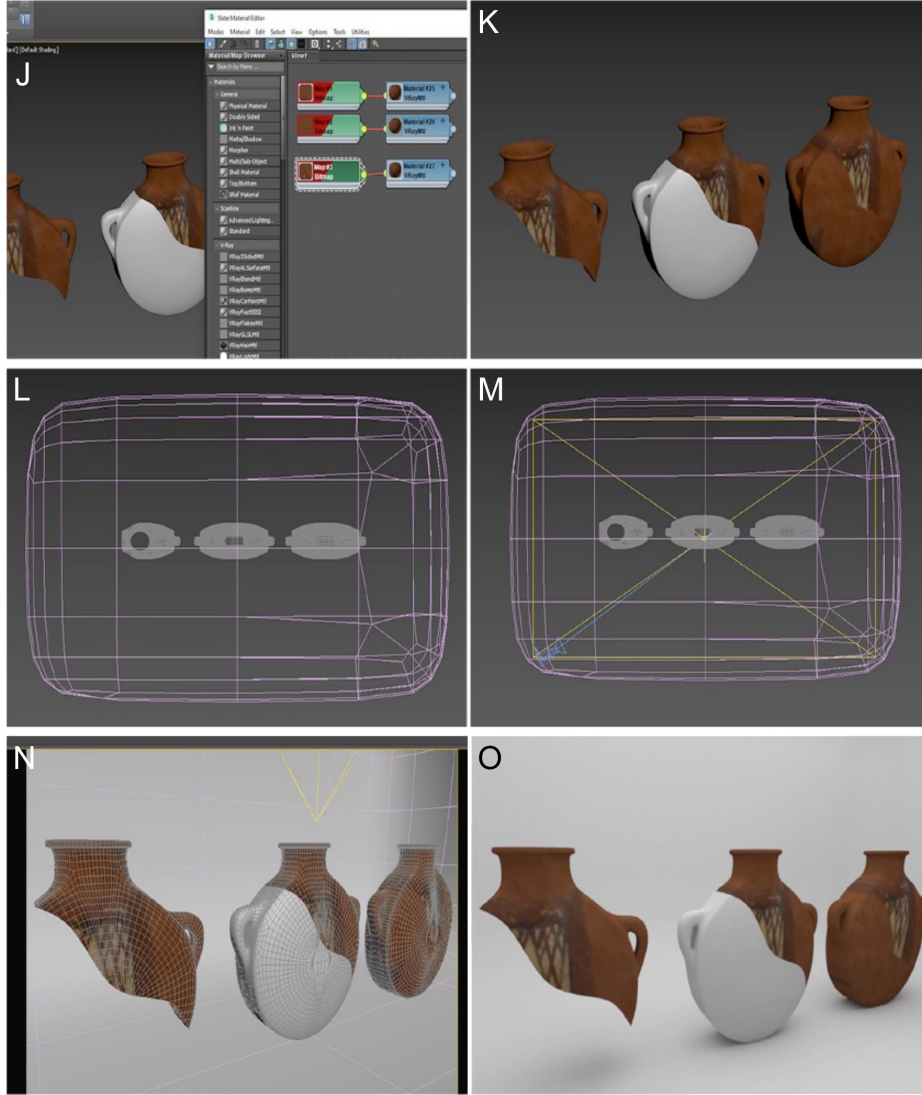
Genel olarak araştırma bulguları değerlendirildiğinde bu alanda yapılacak olan çalışmalarda ve internet üzerinden eserlerin son

izleyiciye ulaşmasında disiplinler arası yaklaşım şarttır. Bu bağlamda yapılan çalışmalar aşağıdaki gibidir (Tablo 2).

Genel sonuç üç boyutlu modellemede farklı yöntem ve teknikler kullanılarak tarihi eser modellemeleri üzerine çalışmalar olmasına rağmen (eserler üç boyutlu olarak modellenebilmesine rağmen) literatürde yapısı (morfolojisi) eksik tarihi eserlerin üç boyutlu modellemeleri üzerine çalışmaya rastlanmamıştır. Araştırmalar neticesinde ortaya çıkan sonuca göre üç boyutlu modelleme tekniği olarak fotogrametri, tarayıcı ve lazer yönteminin yaygın olarak kullanıldığı görülmektedir. Alan literatüründe üç boyutlu modelleme çalışmalarında fotogrametri, tarayıcı ve lazer tekniğinin fazla olmasının sebebi objenin fotoğraf çekme yöntemiyle kendi görüntüsünün alınarak birleştirilmesi durumuna binaen, doğruluk ve tutarlılık temel şart olmakla birlikte, daha az emek ve daha az zaman almasının etkili olduğu düşünülebilir.

Alan literatüründe üç boyutlu modelleme çalışmalarının az olmasının sebebi genel olarak üç boyutlu modelleme üzerine araştırmalar değerlendirildiğinde araştırmacıların 3ds max gibi katı modelleme alan bilgilerinin yetersiz olması gibi etkenler sebebi ile literatüre bu bağlamda çalışma kazandıramadığı düşünülebilir. Müzelerle tarihi eserler üzerine çalışma yapmak yasal izinler ve kurum prosedürleri gereği zaman almakta, izin durumlarında zorluklar yaşanabilmektedir. Bu bağlamda bu ve buna benzer yaşanan zorluklar literatürde medya tasarım araçlarını kullanarak tarihi eser üzerine akademik çalışmalar yapılmasının yeterince tercih edilmeme sebebi olabileceği düşünülmektedir. Müzeler için sanal alt yapı dünya geneli etkileşim sağlamak, kurumsal olarak





**Görsel 4.**  
*İlgili Envanter Eser Katı Modelleme Aşamaları (Devamı) (Kum, 2021).*

tanınırlık kazanmak adına tanıtımın yapılabileceği etkin bir mecradır; devletin ilgili birimlerinin bu tarz çalışmalar üzerine yasal izin durumunu kolaylaştırması ve projeleri desteklemesi gerektiği söylenebilir.

Araştırmada bu bağlamda altı alt amaç belirlenmiş olup bunlar daha önce tarihi eserlerin modellenip modellenmediği, tasarım yöntem ve tekniklerinin uygulanabilirliği, bu eserlerin internet


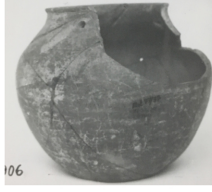


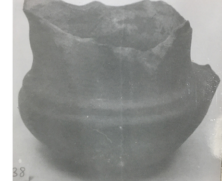






**Görsel 5.**  
*Modelleme Son Hali (Kum, 2021).*

ortamında son kullanıcıya ulaştırılabilme olanakları ve katkılarıyla, görsel sanatların katkı ve fonksiyonlarına yöneliktir.

#### **Alt Amaca Yönelik Müzelerde Bulunan ve Yapısı (Morfolojisi) Eksik Olan Tarihi Eserlerin Üç Boyutlu Görselleri Bir Program Aracılığıyla Modellenilmiş midir? Sorusuna İlişkin Tartışma**

Hung ve Chen (2022), görsel tabanlı 2D panoramik görüntüler ve üç boyutlu modelleri birleştirerek ulusal bir müzede kiosk sistemi ile göstermişlerdir. Uslu ve Uysal (2017) ise arkeolojik eserlerin üç boyutlu modellemesinde fotogrametri yöntemlerini kullanmayı incelemişlerdir. White ve ark. (2003), çalışmalarında ise müzelerde tarihi eser görselleştirmede gerçeklik duyusunun artırılmasına yönelik çalışmalar yapılmıştır. Younan ve Treadaway (2015) çalışmalarında, yine tarihi eserlerin üç boyutlu modellenmesini incelemişlerdir. Uslu (2016), Aizonai Antik Kenti için sanal müze modeli oluşturmuştur, fotogrametri tekniği ile üç boyutlu modellemeler yapmıştır. Eker ve Eker (2016) çalışmalarında, Antik çağ cam yapım tekniklerini, (Südü, 2019) ise çalışmasında Anadolu Medeniyetler Müzesi'nin bir kısmını 3ds max programı aracılığıyla modellemişlerdir. Üç boyutlu modellemede kullanılan başka bir teknik olan lazer yöntemiyle; Yıldırım, Demir & Ertürk kültür varlıklarını,

				
<b>Eser 15:Çanak</b> <b>Envanter No:</b> <b>74.37.2</b>	<b>Eser 16:Çanak</b> <b>Envanter No:</b> <b>77.32.30</b>	<b>Eser 17:Krater P.</b> <b>Envanter No:</b> <b>43.1.30</b>	<b>Eser 18:Figürin</b> <b>Envanter No:</b> <b>76.59.21</b>	<b>Eser 19:Maşrapa</b> <b>Envanter No:</b> <b>76.59.19</b>
				
<b>Eser 20:Matara</b> <b>Envanter No:</b> <b>78.28.1.31</b>	<b>Eser 21:Vazo</b> <b>Envanter No:</b> <b>77.32.118</b>	<b>Eser 22:Vazo</b> <b>Envanter No:</b> <b>75.34.1</b>	<b>Eser 23:Testi</b> <b>Envanter No:</b> <b>46.2.71</b>	

**Görsel 6.**

*Orta Düzeyde Yapısal (Morfolojik) Bozukluğa Sahip Eserler (Kum, 2021).*

Tiryakioğlu ve ark. (2016) Afyon Kocatepe Üniversitesi Ahmet Necdet Sezer Yerleşkesindeki tüm binaları modellemişlerdir. Uysal ve ark. (2015) Menagas Mezarı Steli'ni, Yakar ve ark. (2016) Emir Saltuk Kümbeti'ni, Beşdok ve ark. üç boyutlu model geri çatımı çalışmasını, Varinlioğlu (2018) Teos Antik Kenti'ni, Mohammed (2016) kültürel mirasın belgelenmesinde dokümantasyon tekniklerinin karşılaştırılması adlı yüksekisans tezinde Eşrefoğlu Camii'ni, Uysal ve ark. (2015) ise Amazonlar Lahdi ve mezar stelini fotogrametrik yöntemle üç boyutlu olarak modellemişlerdir. Bulgular ve alan literatürü karşılaştırıldığında benzer sonuçlar olduğu görülse de üç boyutlu modelleme çalışmalarının alan literatüründe az olduğu katı modellemenin ise neredeyse hiç yapılmadığı gözlemlenmiştir. Buna sebep olarak araştırmacıların modelleme için kullanılacak program ve teknikler hususunda alan bilgisinin yetersiz olması gibi hususların etkili olduğu düşünülebilir.

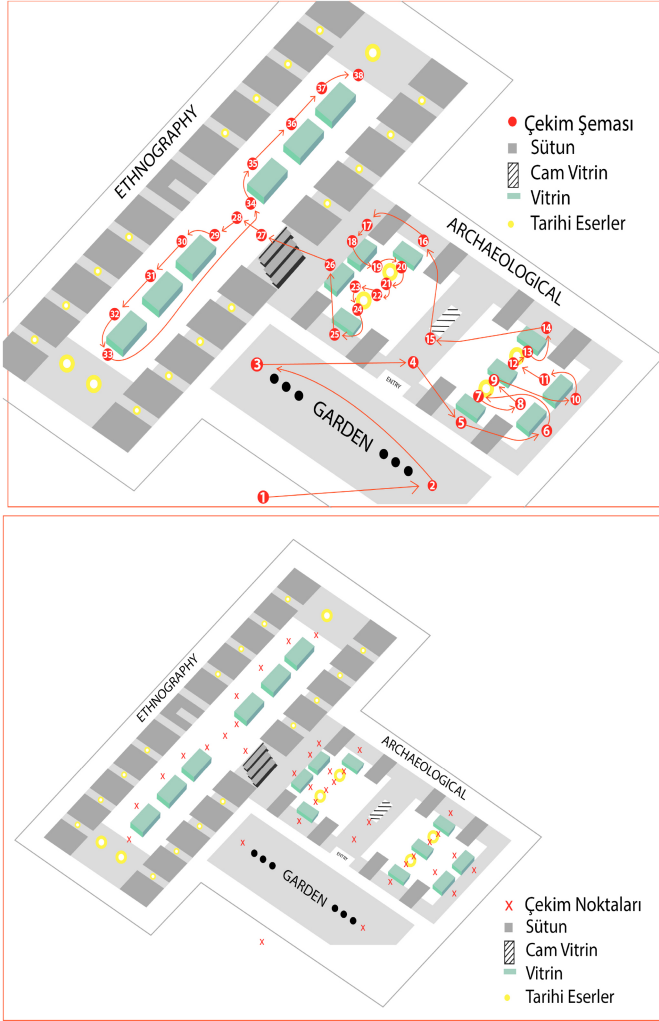
**Alt Amaca Yönelik Müzelerde Bulunan ve Yapısı (Morfolojisi) Eksik Olan Tarihi Eserlerin Üç Boyutlu Görselleri Üretilirken, Tasarım Yöntem ve Teknikleri Uygulanabilir mi? Sorusuna İlişkin Tartışma**

Eker ve Eker (2016) Antik çağ cam yapımını, Topaloğlu, (2010) Tralleis Latrinasını, Uslu ve Uysal (2017) Demeter Heykeli'ni, Uysal ve ark. (2015) Çavdarhisar Antik Kenti'nde yapılan çalışmada ortaya çıkan Menagas Mezar Steli'ni, Efe (2007) arkeolojik yerleşimlerin sayısal olarak modellenmesi ve etkileşimli sanal çevrede görselleştirme yöntemleri: "Bodrum Pedasa örneği"ni, Yakar ve ark. (2016) Emir Saltuk Kümbeti'ni, Uysal ve ark. (2015) Amazonlar Lahdi'ni ve mezar stelini üç boyutlu görseller olarak üretmişlerdir. Araştırmalarda üç boyutlu görselleştirme tekniklerinde farklılıklar olmasına

rağmen hepsinde tasarım yöntem ve teknikleri uygulanmıştır. Bu araştırmalarda tarihi eserlerin üç boyutlu görsellerinin üretimi söz konusu iken yapısı (morfolojisi) eksik olan tarihi eserlerin modellenmesi yapılmamıştır. Bulgular ve alan literatürü karşılaştırıldığında tarihi eserlerin üç boyutlu üretilen görsellerinde teknik anlamda farklılıklar vardır. Bunun sebebinin araştırma amacına uygunluk durumu olduğu düşünülmektedir. Müzelerde bulunan ve yapısı (morfolojisi) eksik olan tarihi eserlerin üç boyutlu görselleri üretilirken tasarım yöntem ve teknikleri uygulanabilir fakat süreç içinde teknolojik durumlara entegre olacak şekilde gelişmelere göre revizeler yapılması gerektiği söylenebilir.

**Alt Amaca Yönelik Müzelerde Bulunan ve Yapısı (Morfolojisi) Eksik Olan Tarihi Eserlerin Üç Boyutlu Görselleri İnternet Ortamında Son Kullanıcıya Ulaştırılabilir mi? Sorusuna İlişkin Tartışma**

Alan literatürü incelendiğinde konu ile ilgili oldukça sınırlı çalışma vardır; Tiryakioğlu ve ark. (2016) Afyon Kocatepe Üniversitesi Ahmet Necdet Sezer Yerleşkesindeki tüm binaları lazer yarıcı kullanarak modellemiş ve 40 farklı noktadan sanal alt yapı oluşturmak için çekim yapmışlardır. Sokak haritasına eklenen hotspot noktaları ile sanal gezinmeye ortam oluşturmuşlardır. Uslu (2016)'nun kültürel mirasın üç boyutlu modellenmesi ve web ortamında sunulması amacıyla Aizonai Antik Kenti'ni sanal müze alt yapısı ile sunmuştur. Çalışmada Aizonai Antik Kenti ve Kütahya Arkeolojisi müzesinin web ortamında tanıtımı amaçlanmıştır. Müze eserleri fotogrametri yöntemi ile modellenerek sanal alt yapıya eklenmiştir. Günümüzde birçok müze üç boyutlu tarihi eseri sanal tur aracılığı ile son kullanıcıya ulaştırmaktadır. Ancak



**Görsel 7.**  
Müze İçi Haritalama (Kum, 2021).

burada söz konusu olan müzelerde bulunan tarihi eserlerin üç boyutlu üretimleri değil doğrudan kendileridir. Bulgular ve alan literatürü karşılaştırıldığında üç boyutlu görsellerin internet ortamında son kullanıcıya ulaştırıldığı sanal alt yapıda benzer sonuçlar olduğu görülmüş de yapısı (morfolojisi) eksik olan bir eserin tamamlanıp yayınlandığı bir çalışmaya ya da alan uygulamasına rastlanmamıştır. Bunun sebebinin diğer disiplinlere oranla modelleme yapmak için daha fazla alan bilgisi gerektirdiği, modellemelere çok fazla zaman ayrılması gerektiği ve olan bir eserin kırık kısmının tamamlanması tamamen alanında uzman insanlardan görüş alınarak yapılabileceği, müze depo eserlerine ulaşmada prosedürlerin zorluğu gibi hususların etkili olduğu düşünülebilir.

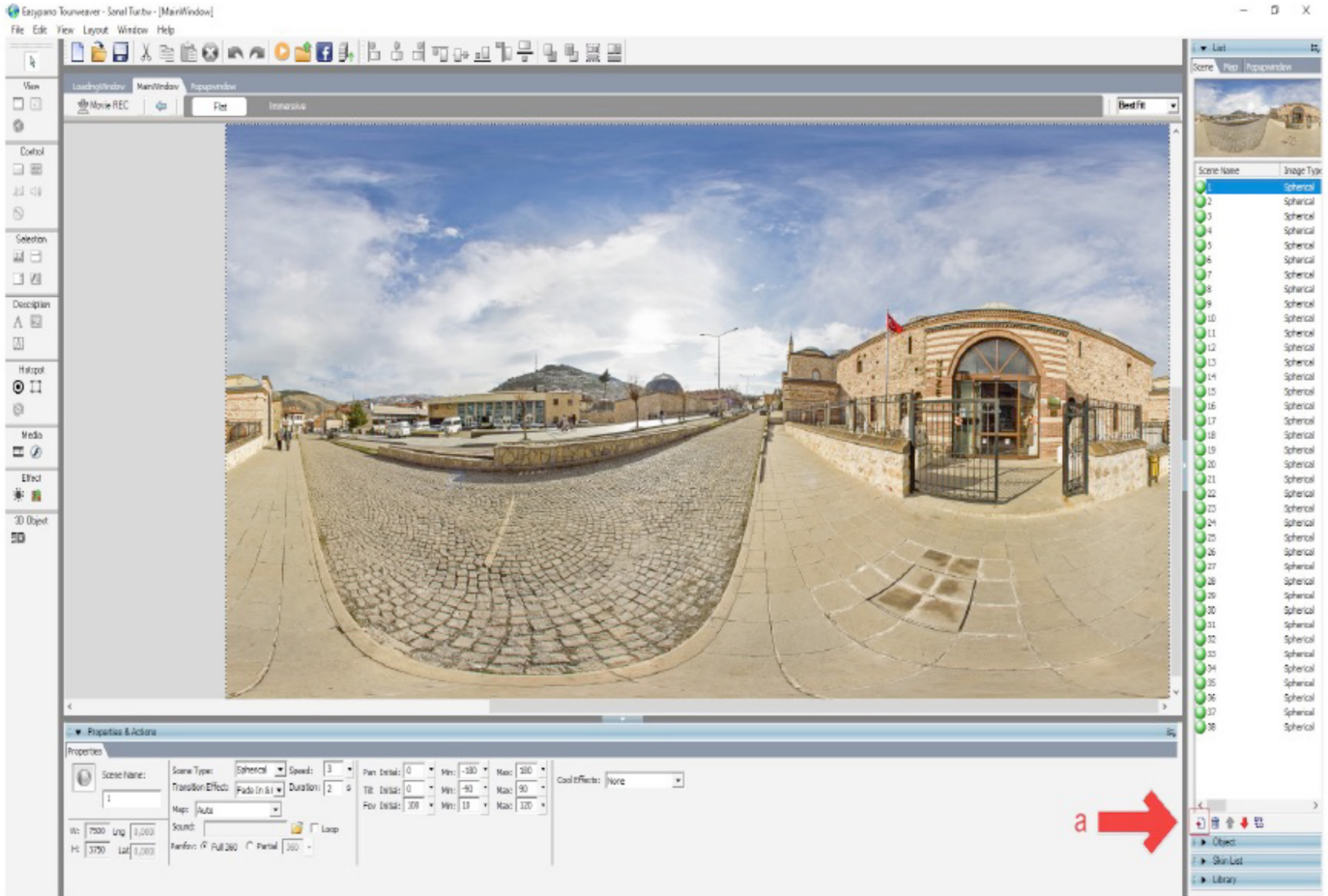
### **Alt Amaca Yönelik Yeni Medyanın Müzelerin Daha Fazla İzleyici Kitlesine Ulaşabilmesinde Olumlu Katkısı Olabilir mi? Sorusuna İlişkin Tartışma**

Akça (2020), müzeler ile teknoloji ve bilgi çağı ilişkisini incelediği çalışmada, yeni medya araçları sayesinde artık müzelerin daha geniş kitlelere, zaman ve mekan kısıtlarını aşarak ulaşabildiğini ifade etmiştir. Karadeniz (2020) çalışmada, müze dijital teknolojilerinin müzeleri daha fazla kişiye ulaştırmada önemli işlevleri olduğunu ve salgın sürecinde bu fonksiyonun daha fazla ön plana çıktığını belirtmiştir. Bu çalışmalar

göstermektedir ki müzeler teknoloji ile birlikte zaman ve mekan kısıtlarından kurtulmaktadır. Özarslan (2019) "Müze Pazarlaması Bağlamında Dünyada ve Türkiye'de En Çok Ziyaret Edilen Müzelerin Ziyaretçi Odaklı Web Tasarımları" adlı makalesinde dijital medyanın teknoloji ile birleşimini müze tanıtımları açısından etkili bularak müze hakkında daha geniş kitlelere güncel veri transferine imkan tanıdığına değinmiştir. Bozkuş, çalışmada Türkiye'deki bazı müzelerin sanal alt yapıya geçmesi sayesinde ziyaretçiler ile kesintisiz ve daha hızlı iletişime geçtiğine değinmiştir. Keş ve Başer Akyürek (2018) çalışmalarında, görüntü efektleri ve sanal canlandırma uygulamanın kayda değer ziyaretçi artışı sağladığına değinmiştir. Çetin (2020) çalışmada, müzelerin yaptığı dijital oyunlaştırma uygulamalarının gençlerin ilgisini fazlasıyla çektiğine ve bu oyunlaştırmanın müze ziyaretçi sayılarını oldukça arttırdığına dair bilgiye yer vermiştir. Özellikle müzelerin zaman ve mekan sınırından kurtulmasıyla birlikte yeni medya araçları dünyanın her yerindeki müzelere ve içerisinde bulunan eserlere günün her saati erişilebilecek imkan vermektedir. Bu bağlamda yeni medyanın müzelerin daha fazla izleyici kitlesine ulaşabilmesinde olumlu katkısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır. Bulgular ve alan literatürü karşılaştırıldığında Türkiye'de müzeciliğin gelişimi Dünya'daki diğer çağdaşlarına oranla geri kalmıştır. Klasik müzecilik anlayışından yeni medya ile dijital yaklaşımlara yeni geçilmeye başlanması müze uygulamalarında hala eksiklikler olduğunun nedeni olarak düşünülebilir. Yeni medyanın daha geniş izleyici kitlesine ulaşmada müzeler için artık vazgeçilmez olduğu gerçeği daha dinamik müze uygulamalarının yapılması gerekliliğini doğurmuştur. Bu bağlamda yeni medyanın müzelerin daha fazla izleyici kitlesine ulaşabilmesi gibi hususlarda olumlu katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

### **Alt Amaca Yönelik Müzelerdeki Tarihi Eserlerin Sergilenmesinde ve Görselleştirilmesinde Grafik Sanatının Katkıları Olabilir mi? Sorusuna İlişkin Tartışma**

Uslu (2016) kültürel mirasın üç boyutlu modellenmesi ve web ortamında sunulması adlı çalışmada tarihi eserler, harita, fotoğraf ve videoları içeren görselleri grafik sanatını kullanarak sanal müze alt yapısıyla birleştirmiştir. Alav ve ark. (2015) sanal müzelerde panoramik ve üç boyutlu görüntü teknikleri ve içerik sorgulama: Isparta Müzesi Örneği'ni, [DPT-YUUP] adlı çalışmada Isparta ve Burdur Müzeleri için e-müze alt yapısında üç boyut ve panoramik görüntü teknikleri ile internet web arayüzüne içerik sorgulama eklemeleri de dahil tasarım durumlarında grafik sanattan yararlanmışlardır. Müzelerde var olan eserlerin sergilenmesi her şeyden önce tasarıma dayalı unsurları da gerektiren görselleştirme sürecidir. Diğer bir ifadeyle sadece kullanılan eserler değil sunumun kendisi de bir görselleştirme çalışmasıdır. İnternet üzerinden müzelerdeki eserlerin sergilenmesinde, görselleştirilmesinde ve sunumunda, grafik sanatı kuşkusuz önemli işlevlere sahiptir. Bulgular ve alan literatürü karşılaştırıldığında müzelerdeki tarihi eserlerin sergilenmesinde ve görselleştirilmesinde Türkiye'deki müzeler grafik sanatını yeterince etkin kullanmamaktadır. Dergi, kitap gibi basılı mecraların yanı sıra dijital olarak da yaratıcı uygulamalarla müzelerle ilgi artırılmalıdır. Özellikle geniş bir skalayı kapsayan grafik tasarım uygulamalarından olan çocuklara yönelik animasyon, mobil oyun gibi dijital çalışmaların müzelerin etkileşim durumunu artıracakları düşünülmektedir. Bu bağlamda müzelerin etkin şekilde hizmet verememesi müze yönetiminin veya müzelerin bağlı bulunduğu kurumların yaklaşımları olabilir.



**Görsel 8.**  
Üç Boyutlu Sanal Tur Düzenlemesi (Kum, 2021).

### Alt Amaca Yönelik Tarih Bilincinin Yaygınlaştırılması ve Bireylerin İlgilerinin Artmasında, Grafik Sanatının Fonksiyonları Olabilir mi? Sorusuna İlişkin Tartışma

Tükel (2015) çalışmasında, üç boyutlu sayısal ortam araçları sayesinde eğitim çalışmalarının daha etkili yapılabildiğini ve hem bu programların eğitiminde hem de programlar aracılığı ile yapılan eğitimlerde üç boyutlu araçlarının önemli işlevlerinin olduğunu bildirmiştir. Reisoğlu ve ark. (2015) üç boyutlu sanal ortamdaki tasarım öğelerinin önemli birer eğitim kaynağı olarak kullanılabilirliklerini ve bu sayede genel olarak grafik sanatının bir alt dalı olan üç boyutlu tasarımın ve interaktif tasarımın önemli bir eğitim aracı olduğunu belirtmişlerdir. Alan literatüründeki çalışmalar grafik sanatının ve uygulama alanlarının sadece tarih ve müze anlamında değil tüm alanlarda eğitim sürecine önemli katkılarına olduğunu göstermektedir. Dolayısıyla tarih bilincinin yaygınlaşmasında ve bireylerin ilgilerinin artmasında grafik sanatları önemli rol oynamaktadır. Bulgular ve alan literatürü karşılaştırıldığında grafik sanatının diğer disiplinlerde de yaygın kullanılması tarih bilincinin yaygınlaştırılması ve bireylerin artmasında daha etkin hale gelmesine imkan tanıyarak bireylerin bilgi edinme, öğrenme sürecine olumlu katkı sağlanacağı düşünülmektedir. Farklı disiplinlerde ortak proje ve çalışmaların daha fazla var olması, akademik çalışmaların artırılması, dünya geneli diğer müzelerle proje planlamaları ile Türkiye'deki müzeciliğin daha kapsamlı hale geleceği düşünülebilir.

### Sonuç ve Öneriler

Alan literatürü incelendiğinde genel olarak üç boyutlu modelleme için fotogrametri, lazer tarama yöntemleri kullanılmıştır. Literatürde poligon ve mesh kullanılarak 3ds max gibi katı modelleme ile yapılan birkaç çalışma mevcut olsa da yapısı (morfolojisi) eksik olan tarihi eserlerin üç boyutlu görsellerinin bir program aracılığıyla modellenmediği sonucuna ulaşılmıştır.

Müzelerin sanal alt yapıya taşınması ile geniş kitlelere doğrudan bilgi iletmek önemli hale gelmiştir. Gerçek müze deneyimine en yakın sonuçları web ortamında ziyaretçilere sunmayı amaçlayan müzeler için tasarım yöntem ve teknikleri bu bağlamda geniş imkanlara sahiptir. Medya tasarım araçları sayesinde müzelerde bulunan ve yapısı (morfolojisi) eksik olan tarihi eserlerin üç boyutlu görselleri üretirken tasarım yöntem ve teknikleri uygulanabildiği sonucuna ulaşılmıştır.

Geçmişte müzeler fiziksel mekanlar olarak sınırlı bir izleyici ile buluşma olanağına sahipken günümüzde görsel iletişim araçlarının da gelişmesiyle birlikte daha geniş kitlelere daha kısa sürede ve etkili bir şekilde ulaşılabilir olanağı bulmuştur. Yapılan araştırmalar incelendiğinde medya tasarım araçlarını kapsayan teknolojik imkanların müzelerde bulunan ve yapısı (morfolojisi) eksik olan tarihi eserlerin üç boyutlu görsellerinin internet ortamında son

**Tablo 2.**  
Alan Literatür Çalışmalarının Üç Boyutlu Modelleme ve Teknik Karşılaştırması

Yazar-Çalışma Adı	Kullanılan Yöntem	Benzer Yön	Farklı Yön
Yıldırım, Demir & Ertürk E-Devlet için Kültür Varlıklarının Üç Boyutlu Modellemesi ve Gösterimi	Lazer yazıcı ve tarayıcı tekniği	Üç boyutlu	Yöntem
Tiryakioğlu ve ark. (2016) Afyon Kocatepe Üniversitesi Ahmet Necdet Sezer Yerleşkesindeki tüm binaları modelleme	Lazer yazıcı ve tarayıcı tekniği	Üç boyutlu bina modellerinin sanal alt yapı oluşturularak harita üzerinde etkileşimli hale gerilmesi	Yöntem
Uysal ve ark (2015) Çavdarhisar antik kentinde ortaya çıkarılan Menagas Mezarı steli	Fotogrametri	Üç boyutlu	Yöntem
Beşdok ve ark. (2006) Siluet İmgelerinden üç boyutlu Model Geri-Çatımı	Fotogrametri	Üç boyutlu	Yöntem
Yakar ve ark. (2016) Emir Saltuk Kümbeti	Fotogrametri	Üç boyutlu	Yöntem
Uslu (2016) Kütahya Arkeoloji Müzesi'nde yer alan Amazonlar Lahdi ve mezar steli	Fotogrametri	Üç boyutlu	Yöntem
Uslu ve Uysal (2017) Kütahya Arkeoloji Müzesi'ndeki Demeter heykeli	Fotogrametri	Üç boyutlu	Yöntem
Uysal ve ark. (2016) Kültürel Mirasın üç boyutlu modellenmesi ve web ortamında sunulması	Fotogrametri	Üç boyutlu sanal alt yapıda eserleri ve bilgi aktarımını web sitesi aracılığıyla izleyiciye aktarması	Yöntem
Eker ve Eker (2016) Antik çağ cam yapım tekniklerinin üç boyutlu Modellemesi	3ds max	3ds max	Yapısal (morfolojik) eksiklik tamamlanmamış
Südor (2019) Anadolu Medeniyetleri Müzesi'nin bir kısmının modellenmesi	3ds max	Sanal alt yapı oluşturularak iki tarihi eserin eklenmesi	Yapısal (morfolojik) eksiklik tamamlanmamış
Uslu ve Uysal (2017) E-Müze için kültürel mirasın üç boyutlu modellenmesi	Fotogrametri	Sanal müze alt yapısı web sitesi	Yöntem
Topaloğlu (2010) Tralleis Latrinası ışığında antik dönemde latrinalar ve Tralleis Latrinasının üç boyutlu modellenmesi	3ds max	3ds max	Yapısal eksiklik tamamlanmamış
Efe (2007) Arkeolojik yerleşimlerin sayısal olarak modellenmesi ve etkileşimli sanal çevrede görselleştirme yöntemleri: "Bodrum Pedasa Örneği"	3ds max	3ds max	Yapısal (morfolojik) eksiklik tamamlanmamış
Varinlioğlu (2018) Teos Antik kentinin sayısal ortamda üçüncü boyutta yeniden canlandırılması	Fotogrametrik	Sanal Ortam	Yöntem
Mohammed (2016) Kültürel mirasın belgelenmesinde dokümantasyon tekniklerinin karşılaştırılması	Fotogrametrik	Üç boyutlu	Yöntem

Literatürde 15 adet üç boyutlu modelleme çalışmasının 4 tanesi 3ds max, 9 tanesi fotogrametrik, 2 tanesi lazer yazıcı ve tarayıcı tekniği ile ilgilidir. 3ds max ile yapılan çalışmaların hiçbirisi morfolojik eksiklik tamamlama üzerine değildir.

kullanıcıya ulaştırılabileceği durumuna imkan tanıdığı sonucuna ulaşılmıştır.

Alan literatürü incelendiğinde dijital ortamda gerçekleştirilen yeniliklerle müzelerin ziyaretçi sayılarında kayda değer artışın olduğunu aktaran araştırmalar vardır. Araştırmalar neticesinde yeni medyanın müzelerin daha fazla izleyici kitlesine ulaşabilmesinde olumlu katkısı olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Müzelerin sanal ortamda var olması, interaktif hale gelmesi bilginin görselleştirilerek müze ziyaretçilerine aktarılması grafik

sanatının önemli katkıları ile mümkündür. Farklı disiplinlerde de yoğun şekilde faydalanılan grafik sanatının müzedeki tarihi eserlerin sergilenmesinde ve görselleştirilmesinde de etkin olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Alan literatürü incelendiğinde genel olarak mimarlık, mühendislik, arkeoloji, medya gibi farklı disiplinlerde de modelleme çalışmalarının yapıldığı gözlemlenmiştir. Her alana olumlu katkısı olan grafik sanatının tarih bilincinin yaygınlaştırılması ve bireylerin ilgilerinin artmasında da önemli fonksiyonu olduğu sonucuna ulaşılmıştır.

Sonuç olarak dünyada ve ülkemizde tarihi eserlerin dönemin özelliklerini tam olarak yansıtabilecek şekilde yapısal (morfolojik) eksikliklerinin giderilmesi ve daha fazla izleyiciye ulaşmasında görsel medya tasarısı unsurları, internet ve tarih bilimi bir araya gelecek disiplinler arası bir çalışma ile bu alanda önemli kazanımlar sağlayabilir.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Yazar Katkıları:** Fikir – Ö.K.; Tasarım – Ö.K.; Denetleme – Ö.K.; Kaynaklar – Ö.K.; Malzemeler – Ö.K.; Veri Toplanması ve/veya İşlemesi – Ö.K.; Analiz ve/veya Yorum – Ö.K.; Literatür Taraması – Ö.K.; Yazıyı Yazan – Ö.K.; Eleştirel İnceleme – B.S.

**Çıkar Çatışması:** Yazarlar çıkar çatışması bildirmemişlerdir.

**Finansal Destek:** Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadıklarını beyan etmişlerdir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Author Contributions:** Concept – Ö.K.; Design – Ö.K.; Supervision – Ö.K.; Resources – Ö.K.; Materials – Ö.K.; Data Collection and/or Processing – Ö.K.; Analysis and/or Interpretation – Ö.K.; Literature Search – Ö.K.; Writing Manuscript – Ö.K.; Critical Review – B.S.

**Declaration of Interests:** The authors declare that they have no competing interest.

**Funding:** The authors declared that this study has received no financial support.

## Kaynaklar

- Açıcı, K. F., & Bal, H. (2020). Göstergibilimsel analiz üzerinden tasarımı anlamak: Sallanan at üzerine. *Art-Sanat*, 13, 293–312.
- Akça, S. (2020). Teknoloji ve bilgi çağında müzeler: Genel bakış. *Türk Kütüphaneciliği*, 34(2), 263–274.
- Alav, O., Altıngövdü, G. S., & Kaplan, A. (2015, Eylül 12–14). Sanal müzelerde panoramik ve üç boyutlu görüntü teknikleri ve içerik sorgulama: Isparta müzesi örneği. In *Bilimsel İletişim ve Bilgi Yönetimi Sempozyumu*. Gazi Üniversitesi. Retrieved from <http://kaynak.unak.org.tr/bildiri/unak06/u06-12.pdf>
- Beşdok, E., Özkan, C., & Palancıoğlu, H. M. (2006, Şubat 9–11). *Fotogrametrik siluet imgelerinden 3D model geri-çatımı*. Akademik Bilişim ve Bilgi Teknolojileri Kongresi. <https://ab.org.tr/ab06/bildiri/55.pdf>
- Bilsel, Ç. (2014). Interaktif medyada ses ve tipografiyi birlikte kullanan mobil uygulama araçları. *Yıldız Journal of Art and Design*, 1(1), 56–64.
- Bulduk, B. (2015). Etkileşimli medya ve öğretim ortamlarında tasarım geliştirme süreci. *Sanat ve Tasarım Dergisi*, 1(16), 47. [CrossRef]
- Cerci, S. (2016). Kadınların yeni medyadaki gücü: Interaktif televizyon. *Journal of Academic Social Science Studies*, 24, 1–12.
- Çetin, Ö. (2020). *Müzelelerde oyunlaştırma uygulamaları* (Tez No: 643458) [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]. Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Chiovatto, M. (2020). In defense of museum education. *ICOFOM Study Series*, (48–2), 70–84. [CrossRef]
- Çıldır, Z., & Karadeniz, C. (2014). Museum, education and visual culture practices: Museums in Turkey. *American Journal of Educational Research*, 2(7), 543–551. [CrossRef]
- Civelek, M., & Oğuz, T. (2020). Göstergibilimin Kuramsal Açısından İncelenmesine Yönelik Bir Araştırma. *Alanya Akademik Bakış*, 4(3), 771–787.
- Dilber, F. (2012). Seçmenlerin kitle iletişim araçlarından aldığı siyasal içerikli bilgilerden etkilenme düzeyi; Karaman ili seçmenleri üzerine bir alan araştırması. *Gümüşhane Üniversitesi İletişim Fakültesi Elektronik Dergisi*, 1(4), 83–105.
- Efe, P. (2007). *Arkeolojik yerleşimlerin sayısal olarak modellenmesi ve etkileşimli sanal çevrede görselleştirme yöntemleri: Bodrum Pedasa örneği* (Tez No: 201342) [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi Yıldız Teknik Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü]. Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Eker, F., & Eker, K. (2016). Antik çağ cam yapım tekniklerinin üç boyutlu modelleme çalışması ile yeniden ele alınması. *Sosyal Bilimler Araştırmaları Dergisi*, 15, 198–214.
- Erol, G. (2015). *Kitle iletişim araçlarında kullanılan türkçe ve yozlaşan bir değer olarak dil üzerine*, 569–590. <https://www.ayk.gov.tr/wp-content/uploads/2015/01/EROL-G%C3%BCIbu%C4%9F-K%C4%B0TLE-%C4%B0LET%C4%B0%C5%9E%C4%B0M-ARA%C3%87LARINDA-KULLANILAN-T%C3%9CRK%C3%87E-VE-YOZLA%C5%9EAN-B%C4%B0R-DE%C4%9EER-OLARAK-D%C4%B0L-%C3%9CZER%C4%B0NE-.pdf>
- Hizmetli, S. (2017). *İslam tarihçiliği üzerine* (1. baskı). Nadir kitap.
- Hung, Y. P., & Chen, C. S. (2022, April 10). Digitization of 3 dimensional objects for virtual museum. <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.110.6591&rep=rep1&type=pdf>
- Karadeniz, C. (2020). Müzede dijital teknolojilerin kullanımı ve salgın sürecinde dijital katılım. *İdil*, 70, 975–984. <https://www.idilderjisi.com/makale/pdf/1589124930.pdf>
- Karasar, N. (2012). *Bilimsel araştırma yöntemi*. Bilim kitap Kırtasiye Yayınevi.
- Karpuz, H. (1990). *Müzecilik ders notları* (1. basım). Selçuk üniversitesi Yayınevi.
- Keş, Y., & Başer Akyürek, A. (2018). Teknoloji ile büyüyen yeni nesil için interaktif müzeler. *Medeniyet sanat - İMÜ sanat, tasarım ve mimarlık Fakültesi Dergisi*, 4(2), 95–110.
- Kılıç, S. (2014). *Kitle iletişim araçlarının gelişimi ve sosyal medyanın siyasal iletişimi etkileme rolü* (Tez No: 381158) [Yüksek Lisans Tezi İstanbul Gelişim Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]. Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Kum, Ö. (2021). *Envanter örneği ve üç boyutlu modelleme aşamaları* [Resim]. Özlem Kum Kişisel Arşivi.
- Kum, Ö. (2021). *İlgili envanter eser katı modelleme aşamaları* [Tasarım]. Özlem Kum Kişisel Arşivi.
- Kum, Ö. (2021). *İlgili envanter eser katı modelleme aşamaları devamı* [Tasarım]. Özlem Kum Kişisel Arşivi.
- Kum, Ö. (2021). *Modelleme son hali* [Tasarım]. Özlem Kum Kişisel Arşivi.
- Kum, Ö. (2021). *Müze içi haritalama* [Tasarım]. Özlem Kum Kişisel Arşivi.
- Kum, Ö. (2021). *Orta düzeyde yapısal (morfolojik) bozukluğa sahip eserler* [Resim]. Özlem Kum Kişisel Arşivi.
- Kum, Ö. (2021). *Üç boyutlu sanal tur düzenlemesi* [Tasarım]. Özlem Kum Kişisel Arşivi.
- Kum, Ö. (2021). *Yüksek düzey yapısal (morfolojik) bozukluğa sahip objeler* [Resim]. Özlem Kum Kişisel Arşivi.
- Lee, L. T. (2001). History and development of mass communications. *Journalism and Mass Communication*, 1, 158. <https://www.studocu.com/in/document/university-of-mumbai/introduction-to-media-studies/development-of-mass-media/3315053>
- Mohammed, O. H. (2016). *Kültürel mirasın belgelenmesinde dökümantasyon tekniklerinin karşılaştırılması* (Tez No: 438639) [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi. Selçuk Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü]. Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Muhammaddalil, N. (2011). Introduction to mass communication. *University of Calicut school of distance education study material*. [https://www.academia.edu/35724930/INTRODUCTION\\_TO\\_MASS\\_COMMUNICATION](https://www.academia.edu/35724930/INTRODUCTION_TO_MASS_COMMUNICATION)
- Nuzzaci, A. (2006). General education and museum education: Between singularity and plurality. *Revista Complutense de Educación*, 17(1), 65–75.
- Özarslan, K. (2019). Müze pazarlaması bağlamında dünyada ve Türkiye’de en çok ziyaret edilen müzelerin ziyaretçi odaklı web tasarımları. *Erciyes İletişim Dergisi*, 6(2), 1065–1078. [CrossRef]

- Reisoğlu, I., Yılmaz, R., Çoban, M., Topu, F. B., Karkuş, T., & Göktaş, Y. (2015). Üç boyutlu sanal dünyalardaki tasarım öğelerinin motivasyon boyutları açısından incelenmesi. *Pegem Eğitim ve Öğretim Dergisi*, 5(3), 257–272.
- Soydan, E., & Alpaslan, N. (2014). Medyanın doğal afetlerdeki işlevi. *İstanbul Sosyal Bilimler Dergisi*, 7, 53–64.
- Südor, S. (2019). Üç boyutlu modelleme bilgisinin unity programı öğrenimine katkısı. *Ankara Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 10(2), 126–134. [CrossRef]
- Tepe Yılmaz, S. (2016). Geçmişten bugüne kimlik göstergesi olarak sanat. *Journal of International Social Research*, 9(42), 991–991. [CrossRef]
- Tiryakioğlu, İ., Uysal, M., Erdoğan, S., Yalçın, M., Polat, N., & Toprak, A. S. (2016). Üç boyutlu bina modelleme ve web tabanlı sunumu: Ahmet Necdet Sezer Kampüsü örneği. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Fen ve Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 16(1), 107–114.
- Topaloğlu, A. (2010). *Tralleis Latrinası ışığında antik dönemde latrinalar ve Tralleis latrinası'nın üç boyutlu modellenmesi* (Tez No: 312310) [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü]. Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Tüker, Ç. (2015). Üç boyutlu sayısal ortam araçlarının görsel iletişim tasarımı bağlamında öğretimi: Bir lisans dersi örneği. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication - TOJDAC*, 5(4), 37–56.
- Uslu, A. (2016). *Kültürel mirasın üç boyutlu modellenmesi ve web ortamında sunulması* (Tez No: 420432) [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Afyon Kocatepe Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü]. Yükseköğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Uslu, A., & Uysal, M. (2017). Arkeolojik eserlerin fotogrametri yöntemi ile 3 boyutlu modellenmesi: Demeter Heykeli örneği. *Geomatik*, 2(2), 60–65. [CrossRef]
- Uysal, M., Uslu, A., Toprak, A. S., & Polat, N. (2015). Arkeolojik eserlerin fotogrametrik yöntemle üç boyutlu modellenmesinde Menagas mezarı steli örneği. *Harita Teknolojileri Elektronik Dergisi*, 8(2), 165–176.
- Varinlioğlu, G. (2018). Teos antik kentinin sayısal ortamda üçüncü boyutta yeniden canlandırılması. *Ege Mimarlık*, 101, 22–25.
- White, M., Liarakapis, F., Darcy, J., Mourkoussis, N., Petridis, P., & Lister, P. F. (2003). Augmented reality for museum artefact visualization. In *Proceedings of the 4th Irish workshop on computer graphics, Eurographics Ireland chapter* (pp. 75–80). Northern Ireland.
- Yakar, M., Kabadayı, A., Yiğit, A. Y., Çıkıkcı, K., Kaya, Y., & Catin, S. S. (2016). Emir Saltuk Kümbeti fotogrametrik röleve çalışması ve 3boyutlu modellenmesi. *Geomatik*, 1(1), 14–18. [CrossRef]
- Yıldırım, İ., Demir, B., & Ertürk, S. (T.Y.). *E-Devlet için kültür varlıklarının 3-boyutlu modellenmesi ve gösterimi*. Elektronik ve Haberleşme Mühendisliği Bölümü Kocaeli Üniversitesi. [https://fenbildergi.aku.edu.tr/wp-content/uploads/2017/11/2629\\_AhmetUslu-79-85.pdf](https://fenbildergi.aku.edu.tr/wp-content/uploads/2017/11/2629_AhmetUslu-79-85.pdf)
- Younan, S., & Treadaway, C. (2015). Digital 3D models of heritage artefacts: Towards a digital dream space. *Digital Applications in Archaeology and Cultural Heritage*, 2(4), 240–247. [http://archaeology.virginia.edu/uploads/6/4/0/3/6403620/digital\\_3d\\_models\\_of\\_heritage\\_artefacts-towards\\_a\\_digital\\_dream\\_space.pdf](http://archaeology.virginia.edu/uploads/6/4/0/3/6403620/digital_3d_models_of_heritage_artefacts-towards_a_digital_dream_space.pdf). [CrossRef]

# İzometrik Video Oyunlarında Sanatsal Yaklaşımlar

## Artistic Approaches in Isometric Video Games

Bayram ARMUTCI 

Bilecik Şeyh Edebali Üniversitesi  
Söğüt Meslek Yüksekokulu Basım  
ve Yayım Teknolojileri (Görsel, İşitsel  
Teknikler ve Medya Yapımcılığı)  
Programı Öğretim Görevlisi, Bilecik,  
Türkiye



Bu Araştırma makalesi, "İZOMETRİK MOBİL OYUNLARDA MODÜLER TASARIM YÖNTEMLERİ VE BİR UYGULAMA ÇALIŞMASI" başlıklı bir sanatta yeterlik programı tez çalışmasındaki araştırma ve uygulamalardan hareketle hazırlanmıştır.

Geliş Tarihi/Received: 02.01.2023

Kabul Tarihi/Accepted: 12.02.2023

Yayın Tarihi/Publication Date: 24.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:  
Bayram ARMUTCI  
E-mail: bayram.armutci@bilecik.edu.tr

Cite this article as: Armutci, B. (2023). Artistic approaches in isometric video games. *Art Vision*, 29(50), 75-83.



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

### Öz

Zaxxon ile başlayan izometrik oyun grafikleri, jetonlu oyun makinası oyunlarından günümüze kadar birçok oyunda grafik tarz olarak tercih edilmiştir. Başlangıçta döneminin teknolojik kısıtlamalarından doğan izometrik oyun grafikleri, gerçekçi oyun grafiklerine rağmen halen oyunlarda kullanılmaktadır. Oluşturma yöntemleri açısından sağladığı kolaylıkların yanı sıra izometrik grafikler el boya-ması dokular, illüstrasyon tarzları ile oluşturulmuş oyun bileşenleriyle oyunun oynanış mekaniklerine katkı sağlayan sanatsal yönden zengin oyun grafiklerinin geliştirilebilmesine imkan tanımaktadır. Bu sayede küçük ölçekli oyun stüdyoları teknoloji ve iş gücü eksikliklerini sanatsal yönden zengin konsept tasarım ile tamamlayarak büyük ölçekli oyun stüdyolarının geliştirdiği oyunlarla yarışabilmektedir. Buna göre, oyunun sahip olduğu görsel dilin bilinçli hazırlanmasının oyunun başarısı için önem taşıdığı sonucuna ulaşılmaktadır. Bu çalışma, izometrik grafiklere sahip oyunların sanatsal anlatım diline odaklanmakta, dijital el boyaması yöntemi ile oluşturulan izometrik oyun grafiklerinin özgün grafik tarzlarını örneklerle sunmaktadır. Ayrıca üç boyutlu oyun grafikleri ve izometrik el boyaması oyun grafikleri arasında kıyaslama yapabilmek amacıyla özgün bir uygulama çalışması gerçekleştirilerek, sanatsal yaklaşımların oyunun görsel diline ve oynanış özelliklerine sağladığı katkının ortaya konması hedeflenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** Video oyunları, oyun grafikleri, konsept tasarım, izometrik

### ABSTRACT

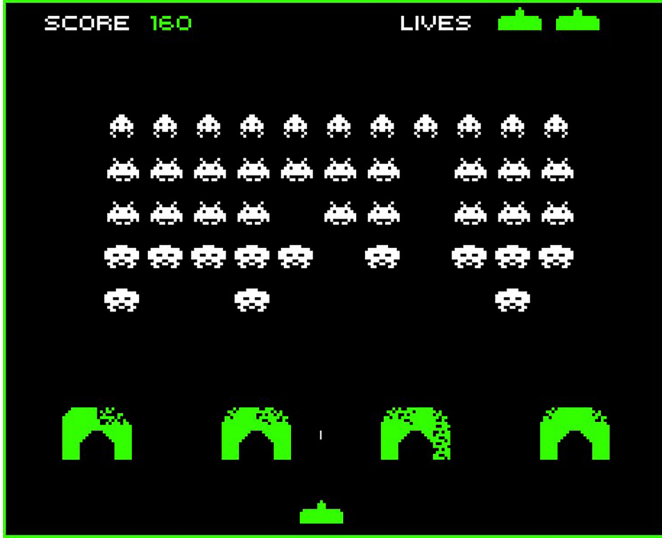
Starting with Zaxxon, isometric game graphics have been preferred as a graphic style in many games from coin-operated game machine games to today. Initially, isometric game graphics, born from the technological limitations of the period, are still used in games despite realistic game graphics. In addition to the convenience it provides in terms of creation methods, isometric graphics allow the development of artistically rich game graphics that contribute to the gameplay mechanics of the game with game components created with hand-painted textures and illustration styles. In this way, small-scale game studios can compete with games developed by large-scale game studios by completing their technology and workforce deficiencies with an artistically rich concept design. Accordingly, it is concluded that the conscious preparation of the visual language of the game is important for the success of the game. This study focuses on the artistic expression language of games with isometric graphics and presents the original graphic styles of isometric game graphics created by digital hand-painted method with examples. In addition, an original application study was carried out in order to make a comparison between three-dimensional game graphics and isometric hand-painted game graphics, and it was aimed to reveal the contribution of artistic approaches to the visual language and gameplay features of the game.

**Keywords:** Video games, game graphics, concept design, isometric

### Giriş

Video oyunlarının henüz ortaya çıktığı 80'li yıllarda, oyun oynatabilen cihazların donanım kapasiteleri döneminin sahip olduğu teknoloji nedeniyle oldukça kısıtlıydı. Oyun meraklılarının halkça açık alanlarda (kafe, bar, eğlence merkezleri) oyun oynayabilmesi için geliştirilmiş jetonlu oyun makinalarının sahip olduğu donanımlar günümüz teknolojisi ile kıyaslandığında oldukça sınırlıydı. Bu sebeple jetonlu oyun makinaları için geliştirilen oyunlar grafik bileşenleri yönüyle iki boyutlu ve tek düze grafiklere sahipti. Döneminin birçok oyunu gibi, Space Invaders da derinlik etkisi olmayan oldukça basit bir görsel dile sahipti (Görsel 1).





**Görsel 1.**  
1978 Yılında Piyasaya Sürülen Space Invaders Oyunu (Grace, 2018)

Oyunun bileşenlerini oluşturan uzaylı istilacılar ve oyun tarafından kontrol edilen nişancı karakteri döneminin kısıtları gereği oldukça sembolik bir görünüme sahiptir. İzometrik grafikler, 80'li yılların kısıtlı donanım özelliklerine uygun yeni bir görsel dilin arayışı olarak ortaya çıkmıştır. İlgili yıllarda geliştirilen izometrik oyun grafikleri oyun oynatabilen cihazların kapasitesi dahilinde derinlik ve üç boyutlu bir görünüm elde etmek amacıyla kullanılmıştır. Oyun içi kullanılan grafik bileşenler, üç boyutlu bir nesneyi iki boyutlu bir yüzey üzerinde gösterebilmek için kullanılan bir çizim yöntemi olarak aksonometrik perspektiften yararlanılarak resmedilmiştir.

## Yöntem

Betimsel araştırma yöntemine dayalı çalışmada, izometrik video oyunu, video oyunu tasarımı ve geliştiriciliği kavramları, çeşitli kaynaklardan araştırılarak literatür taraması yapılmıştır. Literatür taramasının ardından izometrik grafiklere sahip oyunlarda kullanılan tasarımların sahip olduğu sanatsal yönün, gerçekçi grafiklere sahip oyunlara göre sahip olduğu avantajlar üretim ve tasarım yönünden değerlendirilerek, özgün bir uygulama çalışması gerçekleştirilmiştir. Aynı oyun karakterinin üç boyutlu modeli ve izometrik dijital boyama yöntemi ile tasarımı yapılarak, iki farklı oyun grafiği geliştirme yönteminin kıyaslaması yapılarak çalışmada yer verilmiştir.

## Bulgular

### Aksonometrik Perspektif

Bir nesnenin görüntülenmesi istenilen açıdan üç boyutlu izdüşümünün iki boyutlu yüzeye aktarılması amacıyla kullanılan perspektif, uygulama yöntemine göre farklı kollara ayrılmaktadır. Herhangi bir nesnenin derinlik, en, boy gibi özelliklerini aktarmak amacıyla kullanılan perspektif çeşitlerinden biri de aksonometrik perspektif adıyla bilinmektedir.

Aksonometrik izdüşüm, gözlemcinin bulunduğu yerde gözlemlediği bir paralel izdüşüm türüdür. Nesne, bir eksen (aksometrik eksen olarak adlandırılır) etrafında döndürülür ve eğilir. Üç boyutu görüntülemek için düzlem oluşturulur. Bir izdüşüm kullanarak nesnelere çizmek için kullanılabilir açılar ve dönüşler sonsuzdur, ancak bu açıların yalnızca birkaçı pratikte faydalıdır (Camba ve ark., 2014, s. 42).

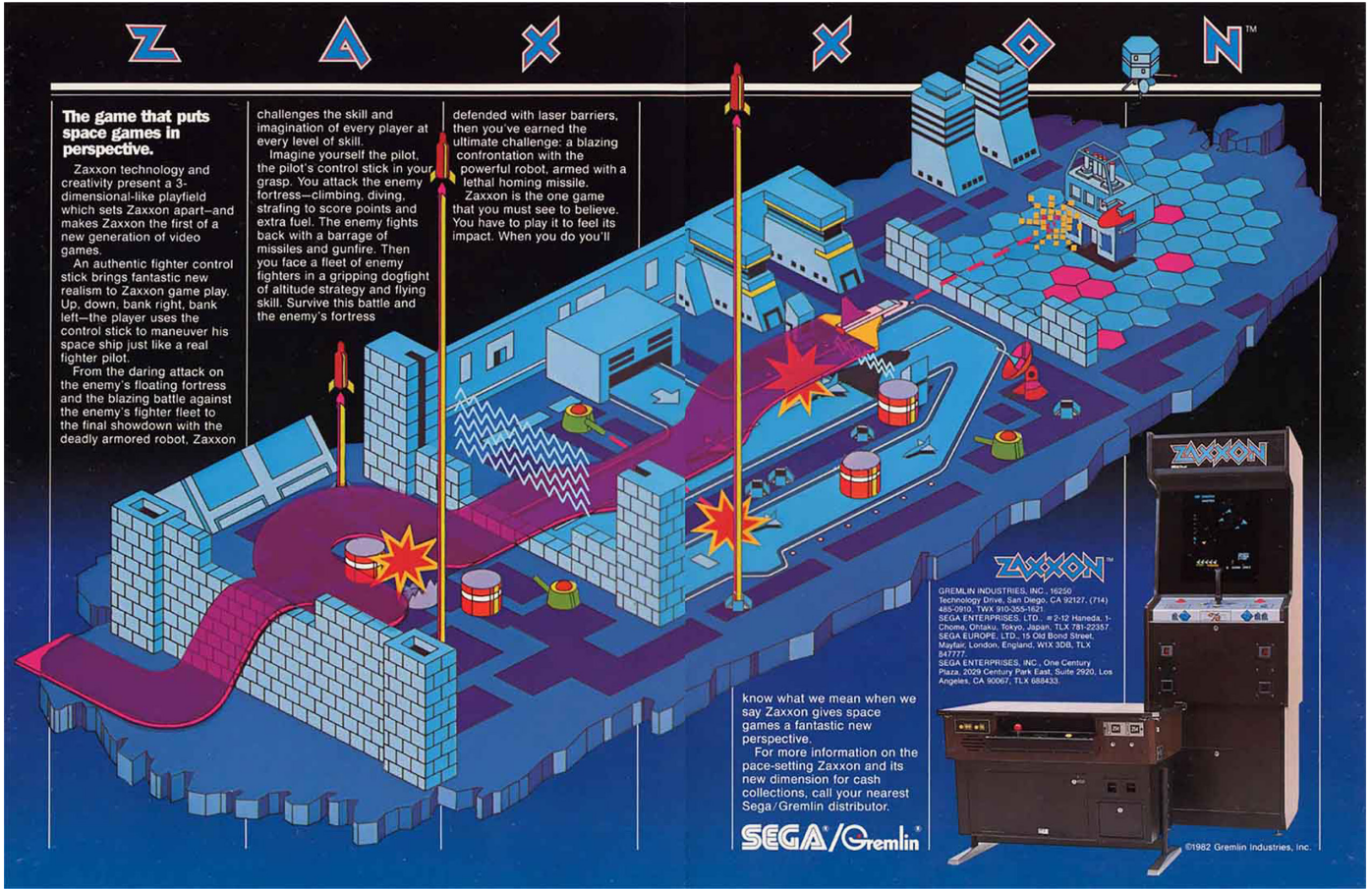
Aksonometrik perspektifte Camba, Otey ve Whitecare'a göre, resmedilecek nesnenin görüntülenebileceği açının sınırı yoktur. Ancak bir nesnenin ölçülü ve doğru bir biçimde görüntülenebilmesi için kullanılabilir bazı açılar bulunmaktadır. Bu standartları oluşturmuş görüntüleme açıları; bütün açıların eşit yükseklikte görüntülediği izometrik perspektif, sadece iki açının eşit yükseklikte kullanıldığı dimetrik perspektif ve üç açının da birbirinden farklı yükseklikte kullanıldığı trimetrik perspektif olarak bilinmektedir. Üç iz düşüm türü de nesnenin üç boyutlu görünümünü aktarmak için kullanılmaktadır, fakat nesnenin görüntülenme açıları birbirinden oldukça farklıdır.

İzometrik perspektif aksonometrik perspektifin standart bir görüntüleme yöntemi olarak karşımıza çıkmaktadır. İzometrik kavramı yüzyıllar boyunca kabaca var olmasına rağmen, William Farish, genellikle izometrik çizim için kurallar ortaya koyan ilk kişi olarak kabul edilir (Barclay, 1986, s. 243). İzometrik perspektifin nesnelerin üç boyutlu görünümünü kapsamlı bir biçimde iki boyutlu yüzeyde tasvir etmedeki kolaylığı göz önünde bulundurulduğunda, oyunlarda kullanılan izometrik grafiklerin oyunun grafik kalitesini arttırmak ve görsel anlatımı güçlendirmek amacıyla tercih edildiği sonucuna ulaşılmaktadır.

İzometrik grafiklerin kullanıldığı ilk oyun Zaxxon, 1981 yılında Sega ve Ikegami Tsushinki isimli Japon kökenli firmalar tarafından geliştirilmiş, uzay temalı bir nişancı oyundur. Zaxxon'u döneminin diğer arcade oyunlarından ayıran en büyük özelliği, grafiklerinin aksonometrik perspektifin bir türü olan izometrik perspektife göre tasarlanmış olmasıdır. İzometrik perspektifin sağladığı üç boyutlu görünüm sayesinde döneminin iki boyutlu grafiklerine sahip oyunlarından görünüm ve oynanış özellikleri açısından ayrılmaktadır. Oyunun ismi olan Zaxxon kelimesinin aksonometrinin İngilizce telafuzu "Axonometry" kelimesi ile olan benzerliği dikkat çekmektedir (Görsel 2). Oyunun tanıtımında kullanılan birçok broşür ve reklam materyalinde "perspektif" ve "üçüncü boyut" vurgusu özellikle kullanılmıştır.

1980'lerin başına kadar, oyunlarda kullanılan üç boyutlu görünüm, ekranın ortasında bir yerde bir kaybolma noktası olan tek nokta perspektiftiydi. 1982'de Sega'nın Zaxxon'unun ortaya çıkmasıyla birlikte video oyunları, grafiklerine üç boyutlu bir görünüm vermek için aksonometrik projeksiyonları (genellikle dimetrik projeksiyonları) kullanmaya başladı. Bu tür bir görüşün bir avantajı, sahne içindeki karakter sprite'larının boyutlarını değiştirmek zorunda kalmadan hareket edebilmeleriydi. Aksonometrik projeksiyonlar, önümüzdeki birkaç yıl içinde gelişen üç boyutlu uzay için yeni olanaklar getirdi. Zaxxon (1982), üzerinde bir uçağın uçtuğu çapraz olarak kayan bir oyun alanına sahipti, yüksekliği bir gösterge ile (ekranın sol tarafında) ve uçağın zemine düşen gölgesi ile göstermektedir. Bir video oyununda ilk gölge kullanımlarından biridir ve oyuncunun uçağı oyun alanı içinde bulmasına yardımcı olmaktadır. Bu projeksiyonların görselliği çok hızlı bir şekilde arttı (Perron & Wolf, 2009, s. 158).

Döneminin diğer uzay temalı oyunlarında (Space Invaders) detaylı olmayan, tekdüze renklerden oluşan oyun bileşenleri kullanılmakta ve oyuncunun kontrolüne bırakılan hareket alanı sadece ekranın sağına ve soluna kadar gidecek biçimde sınırlıydı. Ancak izometrik perspektifin sağladığı üçüncü boyut ile Zaxxon oyununda oyuncuya sunulan uzay gemisi dilendiği takdirde yukarı aşağı, sağa sola birçok yöne hareket edebilmektedir. Ayrıca oyun sahnesinin ekranın sol alt köşesinden sağ üst köşesine doğru bir akış ile ilerlemesi, oyuncu ilerledikçe ekrana oyun seviyesinin



## Görsel 2.

Zaxxon Oyunu Tanıtımı İçin Kullanılan Broşür (Tafa Original, 2002)

devamının girmesi ile oyuncunun daha büyük bir oyun alanında oyunu oynayabilmesi sağlanmıştır. Oyun seviyesinde bulunan diğer oyun bileşenleri de iki boyutlu oyunlara göre oldukça detaya sahiptir. İlgili bileşenler izometrik perspektife uygun bir açı ile resmedilerek, renk paletleri ve barındırdıkları detaylar ile üç boyutlu bir görünüm kazanmıştır. Ancak bileşenler üç boyutlu bir yapıya sahip değildir ve üç boyutlu bir nesnenin iki boyutlu yüzeyde görünümü ile oyun içerisinde bulunmaktadır.

## Sanat Eserinden Oyun Konseptine

Gottlieb isimli geliştirici firma tarafından 1982 yılında piyasaya sürülen Q\*bert, döneminin izometrik grafiklerine sahip bir diğer oyundur. Bulmaca oyunu olarak sınıflandırılabilir Q\*bert, izometrik perspektifin sağladığı avantajlar ile döneminin birçok oyunundan farklı bir oynanış özelliğine sahiptir.

Q\*bert oyununda dikkat çeken oynanış özelliklerinden biri, oyun alanının 28 adet izometrik görünüme sahip küplerden oluşmasıdır (Görsel 3). Bu küp yığını bir piramit formu oluşturacak biçimde dizilmiştir. Oyuncu ana karakteri (Q\*bert) küplerin bir yüzeyinden diğerine zıplatarak, oyun alanında bulunan bütün küplerin rengini değiştirmelidir. Ancak bu amacı gerçekleştiren oyuncunun sakınması gereken birtakım engeller de oyun içerisinde bulunmaktadır. Oyuncu bu engellerden uzak durmalı, aksi takdirde engeller ile temasa girmesi durumunda oyuncu can kaybetmektedir.

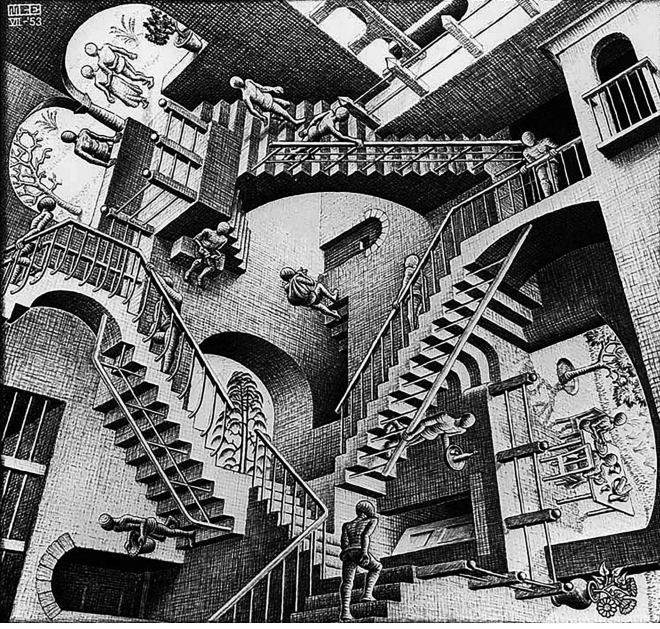
Q\*bert oyununun oyun seviyesini oluşturan elementler incelendiğinde, döneminin teknolojik kısıtlamaları optik bir illüzyon

oluşturularak aşılmıştır. Bütün açıların eşit yükseklikte olduğu küpler izometrik perspektife uygun olarak tasarlanmıştır. Küplerin görünen tüm yüzeylerinin farklı renklerle görüntülenmesi ise aslında bir küpün iki boyutlu yüzeyde üç boyutlu izdüşümünden



## Görsel 3.

Q\*bert Oyun Seviyesi. (Vincent, 2018)



**Görsel 4.**  
Escher'in "Relativity" İsimli Çalışması (Escher, 1953)

oluşan küplerin, üç boyutlu bir biçimde algılanmasına katkı sağlamıştır. Q\*bert gerek sevimli görüntüsü gerek oynanış özellikleri ile yayımlandığı 1983 yılında hedef kitlesi tarafından oldukça sevilmiş, bunun sonucunda birçok eşantıyon ürün (beslenme çantaları) kutu oyunları ve bir televizyon çizgi dizisine sahip olmuştur. Döneminin kısıtlı grafiklerine sahip arcade oyunları arasından sıyrılarak popüler hale gelmiş, üretici firması Gottlieb'e yaklaşık 25.000 adet Q\*bert arcade makinası satmasını sağlamıştır (Kent, 2001, s. 224). Oyunun bu denli popüler olmasını sağlayan oynanış özellikleri ise bir sanat eserinden alınan ilham ile ortaya çıkmıştır. Q\*bert'in konsept tasarımcısı olan Jeff Lee, oyun seviyesinin tasarımını oluştururken hayranı olduğu Hollandalı sanatçı Maurits Cornelis Escher'e gönderme yaptığını belirtmiştir (Görsel 4).

Proje, Jeff Lee adlı bir sanatçının, M. C. Escher'i anmak için bilgisayar ekranına bir yığın küp çizmesiyle başladı." Optik

illüzyonların ustası Hollandalı büyük sanatçı M. C. Escher'in hayranı olarak, üçlü tabanlı bir küp yığını oluşturduğum. Türev işime hayran kaldım, beni etkiledi, buralarda bir yerde bir oyun var" (Kent, 2001, s. 222).

Escher tablolarından hareketle oluşturulan oyun alanı sayesinde, Q\*bert kendi döneminin diğer nişancı oyunlarından daha farklı bir görsel dile sahip olmuştur. Optik yanılsamanın video oyunları ile buluşması sayesinde oyuncuya alışılmadık bir oyun deneyiminden fazlası sunulmuştur. Sanatsal bakış açısı video oyunlarına yeni bir perspektif kazandırmıştır. Q\*bert, günümüzde yeniden düzenlenmiş bir oyuna sahip olduğu gibi (Q\*bert Rebooted, 2015) birkaç filmde de (Pixels, 2015; Wreck it Ralph, 2012) boy göstermiştir.

#### İzometrik Oyunlarda Sanatsal anlatım

Oyunlar türlerine göre birçok kategoride sınıflandırılrsa da oyun geliştiriciler büyük yapımcılar ve bağımsız oyun geliştiricileri olarak iki gruba ayrılabilir. Bu iki grup arasındaki temel farklar ise, büyük yapımcılar yüksek bütçe, teknolojik ekipman ve iş gücüne sahipken, bağımsız geliştiriciler ise çoğunlukla bütçe desteği olmayan küçük ekiplerden oluşmaktadır. Dolayısı ile daha az iş gücüne sahiptirler.

Video oyunları sahip olduğu grafikler ile oyuncu ve oyun arasındaki görsel iletişimi sağlamaktadır. Oyunun geliştirildiği platform, tür (iki boyutlu veya üç boyutlu), mekanikler ve senaryo oyunun görsel dilini oluşturan grafikleri üzerinde doğrudan etkiye sahiptir. Senaryo ve oynama şekline uygun görsellerin tasarlanması, oyuncunun yaşayacağı deneyim ve oyundan alacağı keyif için oldukça önemlidir. Bu deneyimin artırılması amacıyla oyunlarda kullanılan görsel anlatım, çoğunlukla gerçekçi grafikler ile oluşturulmaktadır.

Sucker Punch Prodüksiyon tarafından 2020 yılında Playstation 4 oyun konsolu için geliştirilen "Tsushima'nın Hayaleti" adlı oyun 1200'lü yılların Japonya'sında Tsushima adasına yapılan Moğol istilasını konu almaktadır. Oyunda dönemin yaşantısı, kostümler, çevre tasarımları, insan tipi ve savaş tarzları gerçekçi grafikler ile oluşturulmuştur (Görsel 5). Bu görsel anlatım sayesinde oyuncu feodal Japonya atmosferini deneyimleyebilmektedir. Tsushima'nın Hayaleti, çıkarıldığı 2020 yılından itibaren birçok oyun ödülüne aday gösterilmiş, "En İyi Sanat Yönetimi" ve



**Görsel 5.**  
Tsushima'nın Hayaleti Oyunundan Oyun İçi Görünüm. (Birch, 2020)



### Görsel 6.

*Figment Oyununun İlk Seviyesinden Bir Görüntü. (Steam, 2017)*

“Oyuncunun Sesi Ödülü” kategorilerinde ödüle layık görülmüştür (Sony Playstation, 2022).

Gerçekçi grafiklere sahip oyunlar, görüntünün işlenebilmesi için gerekli donanımsal özellikleri karşılayabilecek cihazlarda çalıştırılabilir. Tsushima'nın Hayaleti, sadece gerektirdiği donanım özelliklerine sahip Playstation 4 ve üstü cihazlarca desteklenmektedir (Sony Interactive Entertainment, 2021).

İzometrik oyun grafikleri her ne kadar geçmişte oyun cihazlarının kısıtlı donanım özellikleri nedeniyle ortaya çıkan bir tasarım yöntemi olsa da, kullanıldığı oyuna kazandırdığı avantajlar (geniş kamera açısı, oynanış mekanikleri, etkileşime girilebilen oyun bileşeni sayısı vb.) sayesinde günümüzde halen tercih edilmektedir. Oyuna sağladığı katkılarının yanı sıra, stilize etmesi kolay ve daha az iş gücü ile geliştirilebilmektedir. Bu sebeple küçük ölçekli oyun geliştirici ekipler izometrik grafikleri sıkça tercih etmektedir. Bedtimes Dijital Games isimli stüdyo tarafından geliştirilip 2017 yılında piyasaya sürülen Figment isimli aksiyon-macera oyunu buna örnek gösterilebilmektedir.

Firma geliştirdiği oyunu “İnsan zihninin derinliklerinde geçen müzikal bir aksiyon-macera... Figment dünyasına hoş geldiniz. Garip ve gerçeküstü bir dünya; en derin düşüncelerimizle, dürtülerimizle ve anılarımızla dolu, kafamızda duyduğumuz birçok sesle dolu bir yer.” sözleri ile tanımlamaktadır (Bedtime Digital Games, 2022). Oyun Dusty isimli ana karakterin zihninin derinliklerinde cesaretini geri kazanmak için çıktığı macerayı konu almaktadır. Zihni temsil eden oyun sahnelerinde bulunan bileşenler el boyaması dokular ve illüstratif yaklaşımlar ile oluşturulmuş (Görsel 6), sonucunda ise oldukça özgün bir grafik tarzı elde edilmiştir.

Figment'in el boyaması bileşenleri oyuna sanatsal yönden bir estetik kazandırdığı gibi her bir bileşenin izometrik perspektif ile üç boyut kazandırılarak oluşturulması, oyunun çalıştırılması için gereken sistem gereksinimlerinin de düşük olmasını sağlamaktadır. Düşük sistem gereksinimleri ise oyunun birçok platformda yayınlanabilmesine olanak sağlamaktadır. İzometrik grafiklerin sağladığı uygunlaştırma kolaylığı ile Figment, Nintendo Switch, PlayStation 4, Xbox One, Microsoft Windows, iOS, Linux, Stadia, Klasik Mac OS, Mac OS gibi birçok platformda oyuncu kitlesine

sunulmuştur (Metacritic, 2018). Bu sayede oyun daha geniş bir oyuncu kitlesine ulaşmıştır.

Sanat yönetimi ve kendine has grafik tarzı ile dikkat çeken Figment, 17 kategoride ödüle aday gösterilerek, “En İyi Sanat” “En İyi Öykü Anlatımı” ve “En İyi Ses-Müzik” dallarında birincilik ödülü kazanmıştır (Steam, 2017).

El boyaması grafikleri ile dikkat çeken bir başka izometrik oyun ise İskandinav mitolojisi temalı Jotun: Valhalla Edition oyunudur (Görsel 7).

Thunder Lotus Game geliştirdiği oyunu “İskandinav mitolojisine dayalı, el çizimi, aksiyon ve keşif oyunu” sözleri ile tanımlamaktadır (Jotun, 2015). Jotun, sahip olduğu sanat tarzı ile, Canadian Video Games Awards tarafından “en iyi sanat yönetimi” ödülüne layık görülmüştür (Steam, 2015).

Figment ve Jotun gibi sanatsal yönden zengin görsel anlatıma sahip izometrik macera oyunlarının aldığı ödüller göz önüne alındığında, stilize oyun grafiklerinin oyunun hikayesinin görsel yolla aktarılmasına sağladığı katkı açıkça görülmektedir. Ayrıca sanatsal bir dil kullanarak hazırlanan oyun grafiklerinin, gerçekçi oyun grafiklerine göre ifade yönünden daha özgün olması, oyunun akılda kalıcılığını arttırmaktadır.

Günümüzde oyun geliştirme yazılım ve donanım teknolojilerinin kapasitesi göz önünde bulundurulduğunda, gerçekçi görüntüye yakın oyun grafiklerinin oluşturulabilmesinin mümkün olduğu sonucuna ulaşılmaktadır. Ancak teknolojinin ilerleme hızı ve oyuncu alışkanlıklarının değişkenliği, ilerleyen yıllarda daha yüksek teknolojiler ile üretilmiş oyunların piyasaya sürülmesi ile, günümüzün son teknoloji ürünleri ile geliştirilebilecek oyunların dahi zamanı geldiğinde eskiyeceği ve oyuncuların oyuna olan ilgisini kaybedeceği gerçeğini ortaya koymaktadır (Görsel 8).

Oyunlarda sanatsal yaklaşım ve plastik unsurların bilinçli bir biçimde uygulanması, özgün, yaratıcı ve kendine has stilize oyunların geliştirilmesi açısından önem arz etmektedir. Oyun geliştirmede kullanılan yazılımların günümüz imkânları ile stilize sanat tarzında çeşitlilik ve yeni yaklaşımlar sağlanmaktadır. Stilize grafiklere katkı yapan bir diğer özellik ise bu oyunların zamansız oluşu ve yıllar geçse de oyuncuların ilgisini çekmesidir.



**Görsel 7.**

*Jotun : Valhalla Edition Oyun İçi Görünümü. (Steam, 2015)*

(Yayalar, 2021, s. 417). Kendine has grafik tarzına sahip oyunlar, tıpkı bir sanat eserinin üretildiği dönemin teknolojisi ne olursa olsun kıymetinden ve estetik değerlerinden bir şey kaybetmemesi gibi, zamansız olup oyuncular tarafından tercih edilmeye devam edebilecektir.

"Bağımsız oyunlar her zaman, bir yayıncıdan nadiren mali desteğe sahip olan bireyler veya küçük ekipler tarafından geliştirilir. Aslında, birçok bağımsız geliştirici, geliştirme maliyetlerini karşılamak için kitle fonlamasına veya kişisel yatırımlara güveniyor. Geliştiricilerin çok büyük bir bütçesi



**Görsel 8.**

*Tomb Raider Oyununun Karakteri Lara Croft'un Eskiden Yeniye Oyunlardaki Görünümü. (Pedro, 2014)*



**Görsel 9.**  
Karakterin 3B Modellenmiş Görünümü (Solda) ve İzometrik Perspektiften Çizilmiş Dijital İllüstrasyonu (Sağda). (Armutcı, 2022)

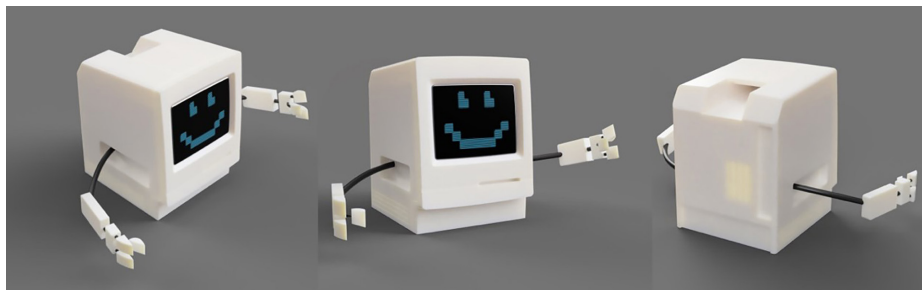
olmadığı için oyunlar boyut olarak daha küçük ve uzunluk olarak daha kısa olma eğilimindedir. Birçoğunun stilize sanat tasarımlarına sahip olmasının nedeni de budur” (Lowry, 2017).

Video oyunlarında sanatsal ve özgün görsel anlatım yöntemlerinin kullanılmasının bir diğer sebebinin ise, bağımsız oyun geliştirici ekiplerin sahip olduğu iş gücü ve ekipman eksikliği olduğu düşünülmektedir. Gerçekçi grafiklere sahip bir oyun geliştirmek için gerekli teknolojik ekipman ve çalışan desteğine sahip olmayan daha küçük ölçekli oyun geliştiriciler, (Bedtimes digitals ve Thunder Lotus Game) eksiklikleri stilize oyun grafikleri ile kapatmaya çalışmaktadır. Bu sayede daha az ekipman ve işgücü ile stilize grafiklere sahip oyun üreterek oyun sektöründe varlık göstermeye devam edebilmektedirler. İzometrik grafikler ile sanatsal yönden zengin bir dille üretilen oyun bileşenlerinin küçük ölçekli oyun geliştiricilere sağladığı avantajları anlamak ve kıyaslama yapabilmek amacıyla bir uygulama çalışması yapılmıştır.

### Uygulama

Yapılan araştırma, inceleme ve elde edilen veriler ışığında, bağımsız oyun geliştirici ekiplerin iş yükünü azaltmak amacıyla izometrik grafiklere yöneldiği sonucuna ulaşılmıştır. İzometrik oyun grafiklerinin üç boyutlu oyun grafiklerine göre üretiminin daha kolay olup olmadığının test edilebilmesi amacıyla, izometrik kule savunması temalı oyun tasarımında kullanılması planlanan oyun karakterinin iki boyutlu ve üç boyutlu olmak üzere oyun bileşeni çalışması yapılmıştır (Görsel 9).

Bilgisayar teknolojileri temalı izometrik oyun için tasarlanan karakterin üç boyutlu model çalışması birden fazla perspektiften görüntülemeye uygun detaylar ile tasarlanmıştır. Üç boyutlu modelde izometrik perspektifin dışında da farklı açılardan görüntülendiğinde karakter detaylı bir biçimde görüntülenebilmektedir (Görsel 10).



**Görsel 10.**  
Karakterin Farklı Açılardan Görünümü. (Armutcı, 2022)

Fusion 360 yazılımı kullanılarak ölçülü bir biçimde modellenen karakterin gövde ve eklemelerini oluşturan parçaların modellenip nihai formunun kazandırılması için yaklaşık 18 saatlik bir çalışma yapılmıştır. Ayrıca modelin materyal tanımlanarak işlenmiş (*render*) gerçekçi görüntüsünün elde edilebilmesi için grafik işleme kapasitesi yüksek bilgisayar donanımına ihtiyaç bulunmaktadır. Sadece izometrik perspektif ile görüntülenecek bir oyunun bileşenlerinin her birinin modellenerek üretilmesi bileşenlerin tasarımına harcanacak vakti arttıracak gibi, modelleme ve görüntü işlemede kullanılacak yüksek kapasiteli bilgisayar donanımlarına olan ihtiyacı arttırmaktadır.

Karakterin oyunda sadece izometrik perspektiften görüntüleneceği dijital boyama yönteminde ise, üretim işlemi iPad Pro üzerinde Procreate uygulaması kullanılarak tamamlanmıştır. Eskiz aşamasından renklendirme işlemine kadar bileşenin tasarlanması için harcanılan süre ise yaklaşık 3 saat 51 dakikadır. (Görsel 11).

Dijital boyama yöntemi, daha az donanım ile oyun grafiği tasarımı yapılabilmesine imkan tanımaktadır. Ayrıca tasarımcının farklı tarz ve sanat türlerinde yorumlama yapabilmesine olanak sağlamaktadır.

### Tartışma

Değişen ve gelişen teknolojinin günümüz oyun sektörüne sağladığı imkanlar ile büyük oyun geliştiriciler oldukça gerçekçi grafiklere sahip oyunlar geliştirebilmektedir. Ancak gerçekçi grafiklere sahip bir oyunun geliştirilmesi için yüksek bütçe ve iş gücüne ihtiyaç duyulduğu gibi, oyunun çalıştırılması için gerekli sistem gereksinimleri artmaktadır. Bu sebeple büyük yapımlar oyunlar çoğunlukla uygunluğu sağlanmış oyun konsollarına veya donanım özelliklerini karşılayabilen cihazlar üzerinde oynatılabilmektedir. Bunun sonucunda geliştirilen oyun sadece ilgili cihazlara sahip oyun kitlesine ulaşmaktadır.

İzometrik perspektif ise, gelişen teknoloji ile artık ihtiyaç duyulmamasına rağmen kullanıldığı oyunlara sağladığı katkılar nedeniyle sektörde standart haline gelerek oyun grafiği türüne dönüşmüştür. İzometrik grafiklerin üretim aşamasında el boyaması ve illüstratif yaklaşımlar gibi sanatsal yönden yorumlamaya uygun olması, izometrik oyunlarda kullanılan grafikleri yeni arayış ve denemelere açık hale getirmiştir. Sağladığı avantajlar nedeniyle, herhangi bir fonlaması olmayan küçük ekiplerden oluşan bağımsız oyun geliştiriciler tarafından tercih edilmektedir. İzometrik grafiklerin küçük ekiplerce geliştirilebilmesinin yanı sıra, bu tür oyunların daha düşük sistem gereksinimleri sahip olması birçok oyun cihazı ve işletim sistemi üzerinde çalıştırılmasına imkan tanımaktadır. Bu sayede,

Kanvas Bilgisi		Vazgeç	Bitti
Resim hakkında			
Boyutlar	Toplam fırça darbesi		5349
Katmanlar	Düzenleme süresi		3sa 51d
Renk profili	Toplam dosya boyutu		26,54 MB
Video ayarları			
İstatistik			

### Görsel 11.

Yapılan Dijital Boyama Çalışmasının İstatistik Bilgileri. (Armutcı, 2022)

bağımsız geliştiriciler geliştirdikleri oyunları daha geniş bir oyuncu kitlesine ulaştırabilmektedir.

Gerçekçi grafiklere sahip oyunlar çıkarıldığı dönemin şartları ile oyuncuların ilgisine sahip olsa da, ilerleyen yıllarda teknolojinin gelişimi ve oyuncu alışkanlıklarının değişimi ile etkisini kaybettiği görülmektedir. Ancak izometrik oyunlarda kullanılan grafiklerin estetik ve sanat yönünden zengin bir tarz ile geliştirilmesinin döneminin teknolojisi ile gerçekçi grafiklerle geliştirilen oyunlara kıyasla daha uzun ömürlü olmasını sağladığı ve bu nedenle oyuncular tarafından yıllar geçse dahi tercih edilebileceği sonucuna ulaşılmıştır.

Tsushima'nın Hayaleti ve Fignant gibi biri büyük diğeri ise bağımsız geliştirilmiş izometrik oyunların başarıları incelendiğinde, farklı türde olsalar dahi benzeri ödüllere (en iyi sanat yönetimi) layık görülmüşlerdir. İki oyun mukayese edildiğinde, izometrik oyunlarda kullanılan sanatsal yaklaşımın bütçe ve işgücü gibi eksikliklerin önüne geçtiği aşikardır. Bu sayede küçük ölçekli oyun geliştiricilerin geliştirdikleri oyunlar, büyük ölçekli oyun firmaları tarafından geliştirilen oyunlar ile yarışabilmektedir.

## Sonuç ve Öneriler

İzometrik grafiklerin gerçekçi oyun grafiklerine göre sağladığı üretim kolaylığının ve avantajlarının test edilebilmesi amacıyla uygulama çalışması yapılmıştır. Yapılan çalışmada aynı oyun karakterinin üç boyutlu ve iki boyutlu üretim yöntemleri kullanılarak iki farklı biçimde tasarımı yapılmıştır. Yapılan çalışma neticesinde dijital boyama yöntemi ile oluşturulan bileşenin üç boyutlu bileşene göre daha hızlı üretilebilmesinin yanı sıra, tasarımcının farklı çizim teknikleri veya sanat tarzları ile üretim yapabilmesine imkan sağladığı tespit edilmiştir.

Ancak, oyun sektöründe sanatsal yönden zengin ve estetik değer yüksek oyun grafiklerinin bilinçli bir biçimde üretilebilmesi için belirli bir sanat eğitiminden geçmiş sanatçı/tasarımcılara ihtiyaç olduğu unutulmamalıdır. Oyun sektörü ve sanatçı/tasarımcı iş birliği sayesinde görsel anlatım yönünden özgün tarzlarda oyunlar geliştirilebileceğinin mümkün olduğu düşünülmektedir.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

**Finansal Destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Declaration of Interests:** The author declare that they have no competing interest.

**Funding:** The author declared that this study has received no financial support.

## Kaynaklar

- Armutcı, B. (2022). *Karakterin 3B modellenmiş görünümü (solda) ve izometrik perspektiften çizilmiş dijital illüstrasyonu (sağda)* [Tasarım]. B. Armutcı Kişisel arşivi.
- Armutcı, B. (2022). *Karakterin farklı açılardan görünümü* [Tasarım]. B. Armutcı Kişisel arşivi.
- Armutcı, B. (2022). *Yapılan dijital boyama çalışmasının istatistik bilgileri* [Fotograf]. B. Armutcı Kişisel arşivi.
- Barclay, G. J. (1986). *Protecting Historic Architecture and Museum Collections from Natural Disasters*. Butterworth Heinemann Publishing.
- Bedtime Digital Games. (2022). *Fignant*. Bedtime.io. <https://bedtime.io/figment/>
- Birch, N. (2020, Mayıs 14). *Tsushima'nın hayaleti oyunundan oyun içi görünüm* [Fotoğraf]. <https://wccfttech.com/ghost-of-tsushima-new-gameplay-2020/>
- Camba, J. D., Otey, J., & Whiteacre, M. (2014). *Design Graphics for Engineering Communication*. SDC Publications.
- Escher, M. C. (1953). *Escher'in "Relativity" isimli çalışması* [Gravür Baskı]. BYU Museum of Art. <https://moa.byu.edu/m-c-eschers-relativity/>
- Ghost of Tsushima. (2022, Aralık). *Ghost of Tsushima/Awards*. [https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Ghost\\_of\\_Tsushima/Awards](https://ghostoftsushima.fandom.com/wiki/Ghost_of_Tsushima/Awards)
- Grace, L. (2018, Haziran 19). 1978 yılında piyasaya sürülen Space Invaders oyunu. <https://www.smithsonianmag.com/science-nature/original-space-invaders-icon-1970s-america-180969393/>
- Jotun. (2015, Eylül 22). *Jotun*. <https://thunderlotusgames.com/jotun/>
- Kent, S. L. (2001). *The Ultimate History of Video Games*. Three Rivers Press.
- Lowry, B. (2017, Kasım). *The major differences between 'indie' and 'AAA' video ga-mes*. <https://www.windowscentral.com/indie-vs-aaa-w-hich-type-game-you>
- Metacritic. (2018, Haziran). *FIGMENT Switch Bedtime Digital Games*. <https://www.metacritic.com/game/switch/figment>
- Pedro, C. (2014, Şubat). *Tomb Raider oyununun karakteri Lara Croft'un eskiden yeniye oyunlardaki görünümü* [Fotograf]. <https://www.deviantart.com/pedro-croft/art/The-Evolution-466014127>
- Perron, B., & Wolf, M. J. P. (2009). *The video game theory reader 2*. Routledge.
- Pixels. (2015, Temmuz 24). *Pixels*. <https://www.imdb.com/title/tt2120120/>

- Q\*bert Rebooted. (2015, Şubat 17). *Q\*bert Rebooted*. [https://store.playstation.com/en-us/product/UP2135-CUSA01280\\_00-QBERTREBOOTEDPS4](https://store.playstation.com/en-us/product/UP2135-CUSA01280_00-QBERTREBOOTEDPS4)
- Sony Interactive Entertainment. (2021). *Ghost of Tsushima Director's Cut*. <https://www.playstation.com/en-tr/games/ghost-of-tsushima/>
- Sony Playstation. (2022, Aralık). *Ghost of Tsushima Director's Cut*. <https://www.playstation.com/en-tr/games/ghost-of-tsushima/>
- Steam. (2015, Eylül 29). *Jotun: Valhalla Edition oyun içi görünümü* [Fotoğraf]. [https://store.steampowered.com/app/323580/Jotun\\_Valhalla\\_Edition/?l=turkish](https://store.steampowered.com/app/323580/Jotun_Valhalla_Edition/?l=turkish)
- Steam. (2015, Eylül 29). *Jotun: Valhalla Edition tarafından kazanılan oyun ödülleri*. [https://store.steampowered.com/app/323580/Jotun\\_Valhalla\\_Edition/?l=turkish](https://store.steampowered.com/app/323580/Jotun_Valhalla_Edition/?l=turkish)
- Steam. (2017, Eylül 22). *Figment Oyunu Tarafından Kazanılan Oyun Ödülleri*. <https://store.steampowered.com/app/493540/Figment/>
- Steam. (2017, Eylül 22). *Figment the game izometrik müzikal macera oyunu*. <https://store.steampowered.com/app/493540/Figment/>
- Steam. (2017, Eylül 22). *Figment oyununun ilk seviyesinden bir görüntü* [Fotoğraf]. <https://cdn.cloudflare.com/steamcommunity/public/images/items/323580/3a84ccecaba5f3830851a2ea2a0463e2a91b659b.jpg>
- Sucker punch. (2020, Temmuz 17). *Sucker Punch Production*. <https://www.suckerpunch.com/category/games/ghostoftsushima/>
- TAFA Original. (2002, Nisan 21). *Zaxxon oyunu tanıtımı için kullanılan broşür* [Fotoğraf]. <https://flyers.arcade-museum.com/?page=flyer&db=videodb&id=2710&image=3>
- Vincent, J. (2008, Şubat 28). *Q\*bert oyun seviyesi* [Fotograf]. <https://www.theverge.com/tldr/2018/2/28/17062338/ai-agent-atari-q-bert-cracked-bug-cheat>
- Wreck it Ralph. (2012, Şubat 13). *Wreck it Ralph*. [https://www.imdb.com/title/tt1772341/?ref\\_=nv\\_sr\\_srsq\\_0](https://www.imdb.com/title/tt1772341/?ref_=nv_sr_srsq_0)
- Yayalar, H. (2021). *Dijital Oyunlar 1.0 Oynanış ve Anlam*. Nobel Akademik Yayıncılık.
- Vincent, J. (2008, Şubat 28). *Q\*bert oyun seviyesi* [Fotoğraf]. <https://www.theverge.com/tldr/2018/2/28/17062338/ai-agent-atari-q-bert-cracked-bug-cheat>



# YouTube Destekli Müzik Dersi Platformu ve QR Kodlarıyla Erişim: Harmanlanmış Öğrenme Aktiviteleri

## YouTube-Supported Music Lesson Platform and Access with QR Codes: Blended Learning Activities

Ali Korkut ULUDAĞ<sup>1</sup>  
Ozan GÜLÜM<sup>2</sup>

Atatürk Üniversitesi, Kazım  
Karabekir Eğitim Fakültesi, Güzel  
Sanatlar Eğitimi Bölümü Müzik  
Eğitimi Anabilim Dalı, Erzurum,  
Türkiye



### ÖZ

Bu araştırma, eğitim müziği besteleme dersi için hazırlanmış teknoloji ve harmanlanmış öğrenme destekli öğrenme aktivitelerine yönelik öğretim elemanı ve öğrenci görüşlerini değerlendirmek amacıyla gerçekleştirilmiştir. Bu aktiviteler içerisinde Youtube ders videoları ve bu videolara ulaşımı sağlayan QR kodlarıyla desteklenmiş ders notları yer almaktadır. Tüm etkinlikler harmanlanmış öğrenme ilkeleriyle ilişkili olarak organize edilmiştir. Araştırmada nitel araştırma desenlerinden eylem araştırması kullanılmıştır. Eylem araştırması prosedürü 2021-2022 öğretim yılı bahar döneminde eğitim müziği ve besteleme dersinde 4 haftalık süre içerisinde uygulanmıştır. Çalışma grubu Atatürk Üniversitesi Müzik Eğitimi Anabilim Dalında eğitim müziği besteleme dersini alan lisans dördüncü sınıf öğrencilerinden ( $N=38$ ) oluşmaktadır. Araştırma verilerinin toplanması aşamasında öğretmen günlükleri ve yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Toplanan veriler içerik analizi tekniğiyle analiz edilmiştir. Araştırmanın geçerlik ve güvenilirliğini artırmak amacıyla iki kodlayıcı arasında uyuma oranı hesaplanmıştır. Araştırmada YouTube üzerinde hazırlanan ders etkinliklerinin ve bu etkinliklere ulaşımı sağlayan QR kodlu ders notlarının öğrencilerin performansını ve motivasyonlarını arttırdığı sonucuna ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Harmanlanmış öğrenme aktiviteleri, Covid-19, QR kodları, YouTube

### ABSTRACT

This research was carried out to evaluate the views of teacher and students on technology and blended learning supported learning activities prepared for the educational music composition course. These activities include course videos on YouTube and course notes supported by QR codes that provide access to these videos. All activities have been organized concerning blended learning principles. Action research, one of the qualitative research designs, was used in the research. The action research procedure was applied in the spring semester of the 2021-2022 academic year in the educational music composition course within 4 weeks. The study group consisted of fourth-year undergraduate students ( $N=38$ ) who take the educational music composition course at Atatürk University, Department of Music Education. Teacher diaries and semi-structured interview forms were used in the collection of research data. The collected data were analyzed by content analysis method. In order to increase the validity and reliability of the research, the agreement between the two coders was calculated. In order to increase the validity and reliability of the research, the agreement rate between the two encoders was calculated. In the research, it was concluded that the course activities prepared on YouTube and the QR-coded lecture notes that provide access to these activities increase the performance and motivation of the students.

**Keywords:** Blended learning activities, Covid-19, QR codes, YouTube

### Giriş

Harmanlanmış öğrenme ile geleneksel ve teknoloji içerikli öğretim yaklaşımlarının bir arada kullanılması yoluyla her iki öğretim yaklaşımının faydalarını bir arada sunmak amaçlanmaktadır. Fakat geçmişteki araştırmalar, geleneksel ve teknoloji içerikli öğretim içerisinde harmanlanmış öğrenmeye yer verilmesinin öğrencilerdeki öğrenme deneyimlerini nasıl etkileyeceğinin tam olarak anlaşılmadığını

Geliş Tarihi/Received: 21.12.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 21.02.2023

Yayın Tarihi/Publication Date: 24.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:

Ozan GÜLÜM

E-mail: ozan.gulum@atauni.edu.tr

Cite this article as: Uludağ, A. K., & Gülüm, O. (2023). YouTube-Supported music lesson platform and access with QR codes: Blended learning activities. *Art Vision*, 29(50), 84-91.



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

göstermiştir (Singh & Reed, 2001). Günümüzde ise harmanlanmış öğrenme ortamlarının artan önemine rağmen, yapılan araştırmaların performans etkileri konusunda tutarsız sonuçlar verdiği görülmektedir (Müller & Wulf, 2022). Bu da harmanlanmış öğrenme konusunda daha fazla çalışma yapılması gerektiğini gündeme getirmektedir.

Harmanlanmış öğrenme eş zamanlı ve eş zamansız öğretim stratejilerinin avantajlarını bir araya getirdiği için pratik bir yöntem olarak kabul edilir (Lapitan ve ark., 2021). Harmanlanmış öğrenme etkinliklerinin planlı bir şekilde uygulanabilmesi için öğrenen ihtiyaçlarına uygun bir prosedürün geliştirilmesi gerekmektedir (de Brito Lima ve ark., 2021). Bu noktada, harmanlanmış öğrenme etkinliklerinin sistematik bir yapıya dönüşmesine yönelik çevrimiçi öğretim faaliyetlerini kapsayan ve öğrenme hedefine yönelik uygun bir teknoloji ortamının sağlanması gerekmektedir (Rasheed ve ark., 2020). Çünkü harmanlanmış öğrenmenin temelini yüz yüze ve teknoloji tabanlı öğretimin birleşimi oluşturmaktadır (Porter ve ark., 2014). Teknoloji tabanlı öğretimin bir yolu olarak YouTube ve sanat eğitiminin bir kolu olarak müzik eğitimi hakkında yayınlanmış araştırmalar şu an az olsa bile müzik kavramlarının öğretiminde öğrenciler için tutarlı bir yaklaşım sağlanmasına yardımcı olabileceği düşünülmektedir (Whitaker & Yarbrough, 2014). Çünkü YouTube hem formal hem de informal müzik eğitimi doğrudan ve güçlü bir şekilde etkileyen bir platformdur (Açıksöz & Güdek, 2018). Waldron'un (2009) belirttiği gibi YouTube ve benzeri video paylaşım siteleri, öğrencilerin müziği deneyimlemesine, yaratıcı müzikal fikirler ortaya koymasına ve müziği öğrenmelerine olanak tanımaktadır. Müzik eğitimi ve YouTube üzerine yapılan çalışmaların olumlu etkisi görülse de bu araştırmada harmanlanmış öğrenmenin teknoloji basamağı olan YouTube video paylaşım platformu üzerinde etkili ve nitelikli müzik eğitimi içerikli videoların hazırlanması için göz önüne alınması gereken bazı faktörler vardır. İlk olarak öğrencilerin kendi hızlarında öğrenim görmelerine ve ilerlemelerine olanak sağlaması amacıyla önceden kaydedilmiş ders videoları YouTube üzerinde yayınlanmalıdır (Lapitan ve ark., 2021). Öğretim amaçlı YouTube videolarının yaklaşık olarak 7-12 dakika arasında hazırlanması önerilmektedir (Ng, 2022, s. 52). Zira bu süreç aralığında hazırlanan videoların öğrencilerin ilerlemesini kolaylaştıracağı (Vaizman, 2022) düşünülmektedir.

Araştırmada harmanlanmış öğrenmenin teknoloji basamağını temsil eden öğretim araçlarından ikincisi ise Quick Response (QR) kodlarıdır. QR kodları; bir metin okumak, bir web sitesine erişmek veya bir numaraya mesaj atmak gibi işlemleri mobil cihaz (kamerallı telefon) ve dizüstü bilgisayar gibi cihazlara okutulması yoluyla tamamlanmasına olanak tanıyan iki boyutlu bir barkod sistemidir (Ramsden, 2008, s. 2). QR kod teknolojisinin günlük yaşamın bir parçası haline geldiği görülmektedir. QR kodları mobil öğrenme ve harmanlanmış öğrenme ekseninde eğitimin bir parçası olarak düşünülmektedir (Law & So, 2010). Eğitime dahil edilmesi neticesinde QR kodların olumlu katkıları önceki araştırmaların da sonuçlarında yer almıştır (Abdul Rabu ve ark., 2019; Goyal ve ark., 2016).

### Araştırmanın Amacı

Bu araştırma, uzaktan eğitim COVID-19 pandemi süreci sonrası yüz yüze eğitim şekline geçiş döneminin başlangıç aşamasında eğitim müziği besteleme dersinde yürütülen deneysel içerikli bir araştırmanın bulgularına ve önerilerine dayandırılarak tasarlanmıştır. Bu araştırmada, eğitim müziği besteleme dersi için modern eğitim yaklaşımları ve teknoloji kombinasyonu

hazırlanan eylem planının hem öğretim elemanı hem de öğrenciler üzerindeki deneyimlerinin sınanması amaçlanmıştır. Bu doğrultuda aşağıdaki araştırma sorularına cevap aranmıştır.

1. Çalışma grubu öğrencileri, YouTube üzerinde hazırlanan eğitim müziği besteleme dersi öğretim videolarını izlemeleri sonucu olumlu ve olumsuz yönde ne gibi öğrenme deneyimlerine ulaşmışlardır?
2. Çalışma grubu öğrencileri, harmanlanmış öğrenme etkinliklerinin gerçekleştirilmesi sonucunda olumlu ve olumsuz yönde ne gibi öğrenme deneyimlerine ulaşmışlardır?
3. Çalışma grubu öğrencileri, QR kodlarını kullanmaları sonucu olumlu ve olumsuz yönde ne gibi öğrenme deneyimlerine ulaşmışlardır?
4. Öğretim elemanı, eylem araştırması prosedürü sonucu olumlu ve olumsuz yönde ne tür öğretim deneyimlerine ulaşmıştır?

### Yöntem

#### Araştırma Modeli

Mevcut araştırmada, nitel bir araştırma yaklaşımı olan eylem araştırması deseni kullanılmıştır. Eylem araştırması türlerinde ise uygulama odaklı yaklaşım benimsenmiştir. Bu tür eylem araştırması, araştırma ve uygulamayı süreç odaklı bir yolla bir araya getirir (Yıldırım & Şimşek, 2016).

#### Çalışma Grubu

Araştırmanın çalışma grubunu Atatürk Üniversitesi Kazım Karabekir Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Müzik Eğitimi Anabilim Dalında eğitim müziği besteleme dersini alan lisans 4'üncü sınıf öğrencileri ( $n = 38$ ) oluşturmaktadır. Öğrencilere araştırma öncesinde katılımcı onam formu dağıtılmış ve gönüllülük esasına uygun olarak çalışmaya katılmaya gönüllü olan öğrencilerle çalışma gerçekleştirilmiştir. Bu araştırma için Atatürk Üniversitesi Eğitim Bilimleri Birim Etik Kurulundan 15.04.2021 tarihli ve E-56785782-05.02.04-2100108125 sayılı belgeyle bildirilen etik kurulu izni alınmıştır.

#### Eylem Planı

Eylem planının hazırlanma aşamasına geçilmeden önce ilgili literatür incelenmiştir. Araştırmacılar pandemi süreci sonrası değişkenlik gösteren öğrenme ortamlarını, öğretim stratejilerini, öğrencilerin öğrenim durumlarını ve eğitim müziği besteleme dersinin ilk 2 haftasında ortaya çıkan sorunları değerlendirmişlerdir. Bu sorunlar içerisinde; öğrencilerin motivasyonlarındaki düşüş, odaklanma problemleri, öğrenme kaygıları ve yüz yüze eğitime ilişkin adaptasyon eksiklikleri ön plana çıkmıştır. Akyol ve Sural'a göre (2020) eylem planlanmadan önce ortaya konulan problemlerin düzeltilmesi ve iyileştirilmesi için bir eylem planının oluşturulması ve uygulanması gerekmektedir. Araştırmacılar bu sorunlar karşısında yenilikçi öğretim modelleriyle desteklenmiş uygulamaya dönük bir eylem araştırması prosedürü organize etmeye karar vermişlerdir (Görsel 1).

#### Veri Toplama Araçları

Eğitim müziği besteleme dersi sonrası çalışma grubu öğrencilerinin öğrenme deneyimlerini belirlemek amacıyla araştırmacılar tarafından geliştirilmiş olan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Uygulama sonrasında çalışma grubu öğrencileriyle yapılan görüşme sürecinde kullanılmak üzere toplam 4 soru hazırlanmıştır. Bu sorular alanında uzman olan iki öğretim üyesine sunulmuştur. Uzmanlar sorulara yönelik herhangi bir değişiklik yapmamışlardır. Fakat her bir soru için alternatif sorular



Görsel 1.

*Eylem Araştırması Döngüsü (Pallangyo, 2012)*

(sondalar) hazırlanmasını tavsiye etmişlerdir. Araştırmacılar bu öneriler doğrultusunda her bir görüşme sorusu için alternatif sorular (sondalar) geliştirmişlerdir. Yarı yapılandırılmış görüşmeler eş zamanlı olarak araştırmacılar tarafından öğretim elemanı odalarında gerçekleştirilmiştir. Her bir görüşme yaklaşık olarak 15–20 dakika sürmüştür. Görüşmeler öğrencilerin izinleri alındıktan sonra mobil cihazı ile ses kaydına alınmıştır. Her bir görüşmenin ses kayıtları dinlendikten sonra MS Word dosyası haline dönüştürülmüştür. Veri toplama aracı olarak ayrıca, eylem araştırma sürecinin her aşamasından sonra öğretim elemanı günlük tutmuştur. Öğretim elemanı bu günlüklerinde eylem araştırması prosedürü sürecinde kullandığı ders aktivitelerine yönelik öğretim deneyimlerini yansıtmıştır.

### Verilerin Analizi

Mevcut araştırmada elde edilen veriler üzerinde içerik analizi yapılmıştır. İçerik analizi, araştırmanın özüne ilişkin kalıpları, temaları, önyargıları ve anlamları belirlemek hedefiyle verilerin dikkatli, detaylı ve sistematik olarak incelenmesi ve yorumlanmasıdır (Baltacı, 2019, s. 377). Veri analizi sürecinde ilk olarak öğrenci görüşmelerinden ve öğretim elemanı günlüklerinden elde edilen MS Word dosyalarının kontrolleri sağlanmıştır. Görüşmelerin ve öğretim günlüklerinin orijinal yapılarına asla müdahale edilmiş, sadece görüşme formlarıyla ilişkili MS Word dosyaları üzerinde birkaç anlatım bozukluğu giderilmiştir.

### Geçerlik ve Güvenirlik

Yarı yapılandırılmış görüşme formu ve öğretmen günlükleriyle elde edilen verilerin güvenilirliğini artırmak amacıyla bir kod çizelgesi tasarlanmıştır. Öncelikle MS Word dosyalarına aktarılan verilerin içeriği incelenmiştir. Bu süreçte ortaya birbiriyle tutarlı ve ilişkili kodların çıkması için bir ön çalışma yapılmıştır (Tablo 1).

Ardından iki uzmanın değerlendirmeleri (kodlayıcılar) arasındaki uzlaşma puanları hesaplanmıştır. Miles ve Huberman (1994) uyum oranı formülüne göre (Güvenirlik = Görüş Birliği / Görüş Birliği + Görüş Ayrılığı) uyum oranının %70 üzerinde bir değere sahip olması verilerin analizin güvenilir olduğuna işaret etmektedir. 2 farklı uzman tarafından yapılan kodlamalar arasındaki tutarlık toplamda %90 olarak belirlenmiştir.

### Eylem Araştırması Prosedürü

Eylem araştırması prosedürü, COVID-19 pandemi süreci sonrası yüz yüze eğitim şekline geçiş döneminin başlangıç aşamasında yürütülmüştür. Yüz yüze yapılan uygulamalarda genel olarak bir tartışma ortamı oluşturulmuştur. Öğretmen bu tartışmalar içerisinde genel olarak moderatör rolünde görev almıştır. Yüz yüze derslerde yapılan diğer bir uygulama ise soru-cevap yöntemi olmuştur. Öğrenciler eylem araştırması prosedürünün her aşamasında anlamadıkları konularla ilgili sorular hazırlamışlardır. Bu sorular aynı zamanda tartışma yöntemine yön vermiştir.

Tablo 1.

*Kod Çizelgesi*

Kod	Etkileşim
Kod Tanımı	Çalışma grubu öğrencilerinin eylem araştırması prosedürü sürecinde etkileşimlerinin artıp artmadığı (Öğretmenleriyle veya kendi aralarında)
Tam Tanımı	Çalışma grubu öğrencilerinin birbirleriyle veya öğretim elemanı ile verimli bir şekilde etkileşime geçmeleri
Örnek Alıntılar	"Eylem araştırması prosedüründe kullanılan aktiviteler, eğitim müziği besteleme dersinde ki etkileşimimi artırdı"
Kullanımı Zamanı	Çalışma grubu öğrencileri gerçekten etkileşim kelimesinden ya da bir eş anlamlısından bahsettiğinde
Kullanılması Gereken Zaman	Çalışma grubu öğrencilerinin doğru ve etkili iletişim hakkında konuşmalarının makul bir şekilde yorumlanmadığı zaman

Öğretmen gerekli gördüğü yerlerde bazı soruları kendi cevaplamıştır. Öğretmen bazı sorulara müdahale etmemiş öğrencilerin bu soruları kendi aralarında tartışarak cevaplamalarını tercih etmiştir.

### 1. Aşama

Öğretmen ilk olarak prosedür sürecinde kullanmak üzere ders videoları hazırlamıştır. Bu videoların konusu ezgi bilgisi ve ezgi ve söz uyumu (prozodi) konularını kapsamıştır. Öğretmen aynı zamanda bu konularla ilgili ders notları hazırlamış ve konu açıklamalarının üzerine QR kodları yerleştirmiştir. Öğrenciler bu kodları okutarak konu açıklamalarıyla ilgili videolara anında ulaşmışlardır. Bu aşamadaki çalışmalar, iki kademeli ve farklı günlerde olmak üzere çevrimiçi ve yüz yüze eğitim şeklinde yürütülmüştür. Çevrimiçi dersler üniversite canlı ders platformunda, yüz yüze dersler ise sınıfta yapılmıştır. Bu aşamada 40 dakika yüz yüze ve 40 dakika çevrim içi ders yapılmıştır.

### 2. Aşama

İkinci aşamada ilk hafta izlenen prosedür takip edilmiştir. Öğrenciler bu aşamada ezgi yazma çalışması yapmışlardır. Öğrenciler haftanın ilk 3 günü konularla ilgili videolar izlemişlerdir. Dördüncü gün çevrimiçi derse katılmışlardır. Altıncı gün ise yüz yüze derse katılmışlardır. Öğrenciler bu videolarda ilk olarak motif konusunu öğrenmişlerdir. Devamında ise ezgi yazmayla ilgili çeşitli stratejileri gösteren iki farklı video izlemişlerdir.

### 3. Aşama

Üçüncü aşamada bir önceki aşamalarda izlenen prosedürler takip edilmiştir. Canlı ve online dersler aynı program içerisinde yapılmıştır. Bu aşamada bir ezgi üzerinde tonal ve modern armoni akor çalışması yapılmıştır. Öğrenciler haftanın ilk üç günü konularla ilgili videolar izlemişlerdir. Dördüncü gün çevrimiçi derse katılmışlardır. Altıncı gün ise yüz yüze derse katılmışlardır.

### 4. Aşama

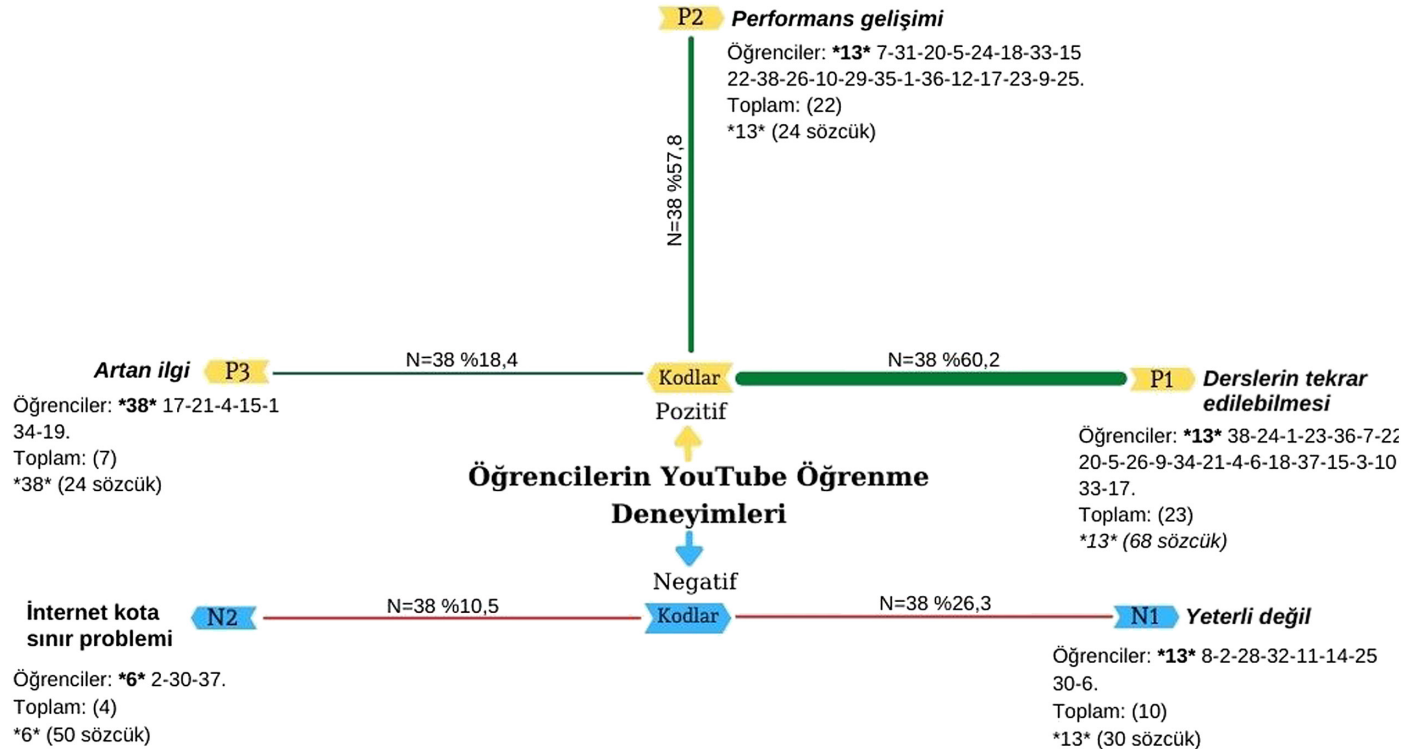
Dersler online ve yüz yüze olarak bir önceki aşamalarda olduğu gibi yapılmıştır. Bu aşamada öğrenciler hem ezgi hem de şarkı sözü yazma çalışması yapmışlardır. Bununla birlikte oluşturdukları eser için piyano eşliği yazmışlardır. Öğrenciler bu konularla ilgili dört farklı videoyu takip ederek derse hazırlanmışlardır.

## Bulgular

### Öğrencilerin YouTube Öğrenme Deneyimleri

Öğrenciler YouTube video paylaşım platformuna ilişkin öğrenme deneyimleri (Görsel 2) içerisinde yoğun olarak olumlu yönde görüş belirtmişlerdir. Öğrenciler geçmişteki araştırmaların bulgularıyla benzer bir şekilde (Jill ve ark., 2019; Trabelsi ve ark., 2022) kodlama sıklığı bakımından ilk iki sırada olumlu yönde *derslerin tekrar edilebilmesi* (P1) ve *performans gelişimi* (P2) kodlarına yönelmişlerdir. Öğrenci sayı dağılımlarının bu iki kod arasında oldukça birbirine yakın olduğu görülmektedir (P1-toplam: 23 ve P2-toplam: 22) Öğrenciler ders videolarını istedikleri zaman tekrar edebilme olanağına sahip oldukları için performanslarında buna bağlı olarak artış meydana gelmiştir. Bu sonuçlarla ilişkili olduğu düşünülen diğer bir sonuç ise öğrencilerin pozitif yönlü *artan ilgi* (P3) koduna yönelmiş olmalarıdır. Benzer bir bulgu Rahmaturrizki ve Sukmayadi'nin (2021) araştırmalarında ortaya çıkmış, YouTube'un kültürel sanatlar derslerine entegrasyonunun öğrencilerin ilgisini artırdığı görülmüştür. 13 numaralı öğrencinin pozitif yönlü *derslerin tekrar edilebilmesi* (P1) ve *performans gelişimi* (P2) kodlarının yanı sıra negatif yönlü *yeterli değil* (N1) koduna da yöneldiği görülmektedir.

13 numaralı öğrencinin yoğun bir şekilde olumlu yönde görüş belirtirken *yeterli değil* koduna yönelmesi, onun objektif bir tutum sergilediğini işaret etmektedir. P1 kodu üzerinde en fazla görüş dağılımına sahip olan "13" numaralı öğrencinin açıklamaları aşağıda verilmiştir.



### Görsel 2.

Öğrencilerin YouTube Öğrenme Deneyimleri İçin İlişki Haritası

YouTube ders destek platformu sayesinde dersleri istediğim zaman tekrar etme şansım oldu. Ders tekrarı yaparken konuları daha iyi anladım. Benim için beste yapmak zor bir ders. YouTube derslerini tekrarlayabildiğim için dersin eskisi kadar zor olmadığını düşünüyorum. Dersleri izlerken videoların çok uzun olmadığını hemen fark ettim. YouTube platformunun bu olumlu özellikleri performansımı artırdı. Önceki derslerde performansım daha düşüktü. Şimdi performansım daha iyi. Ancak bu tür teknoloji temelli öğretim yöntemleri yüz yüze derslerle desteklenmelidir. Bazen YouTube videolarının tek başına yetersiz kaldığını hissettim. Harmanlanmış öğrenme bu beklenti için çok ideal bir yaklaşımdır (P1, P2 ve N1).

### Öğrencilerin Harmanlanmış Öğrenme Deneyimleri

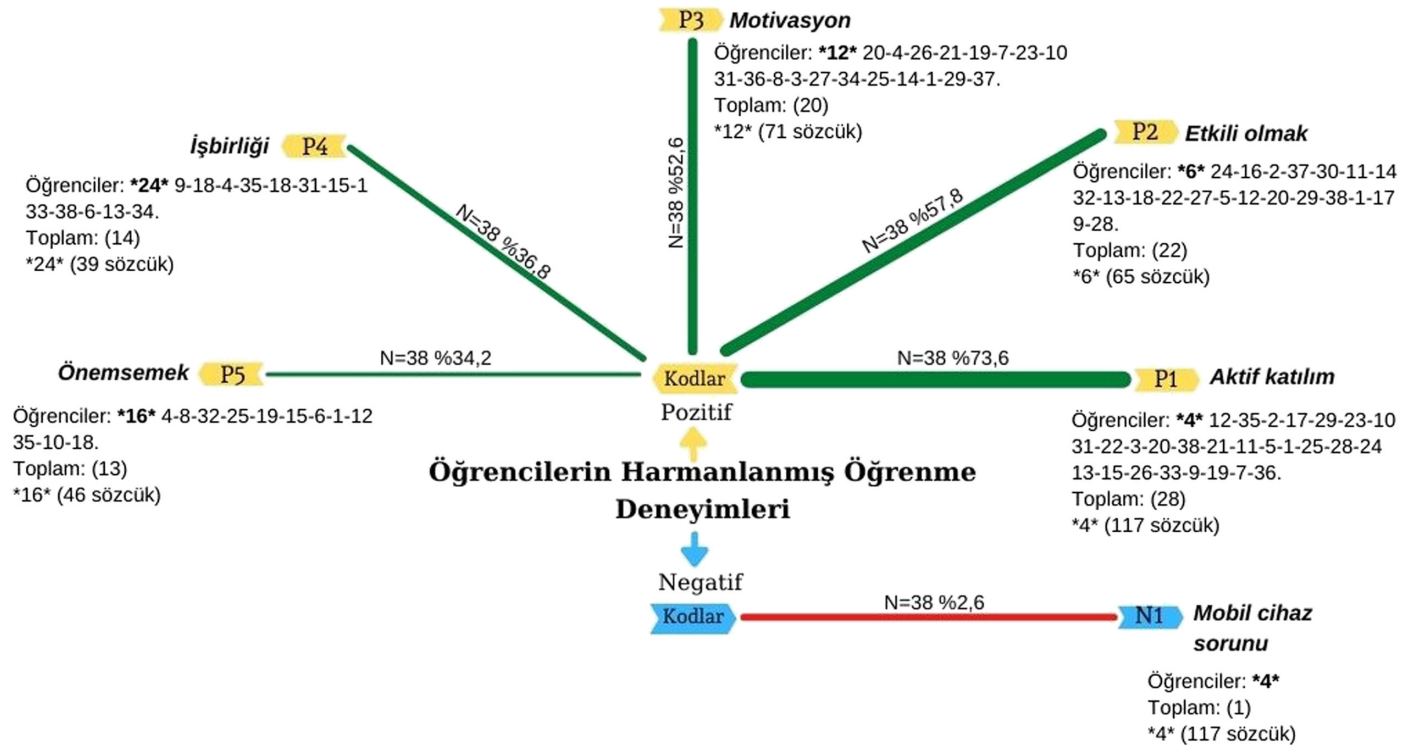
Öğrencilerin harmanlanmış öğrenme deneyimleri (Görsel 3) teması altında çoğunlukla pozitif yönlü kodlara yöneldiklerini göstermektedir (P1, P2, P3, P4 ve P5). Öğrenciler yoğun olarak harmanlanmış öğrenme aktivitelerinin yüz yüze eğitim kadar etkili olduğunu belirtmişlerdir. Bu sonuçlar, Ünsal'ın (2012) araştırma bulguları ile tutarlılık göstermiştir. Çünkü harmanlanmış öğrenme yaklaşımı, öğrencilerin konuya karşı ilgi duymalarını ve temel bilgilere ulaşmalarını sağlayan etkili bir stratejidir (Stockwell ve ark., 2015). Öğrenciler ayrıca, harmanlanmış öğrenmeye karşı ilgi duyduklarını da belirtmişlerdir. Öğrencilerin modern öğretim yöntemlerinin işaret ettiği aktif katılım, motivasyon ve iş birliği kodlarına yöneldikleri görülmektedir. Daha güçlü öğrenme motivasyonuna sahip olan öğrenciler, harmanlanmış öğrenme aktiviteleri içerisinde yer alan ders görevlerine ve grup çalışmalarına aktif olarak katılma eğilimindedirler (Law ve ark., 2019). Öğrenci kod yönelimleri incelendiği zaman P1 aktif katılım kodunda en yüksek dağılıma sahip olan 4 numaralı öğrencinin tüm kodlara yönelerek görüş belirttiği göze çarpmaktadır. Negatif yönlü bir kod olan mobil cihaz sorunu koduna sadece 4 numaralı

öğrenci yönelmiştir. Ortaya çıkan bu olumsuzluğun harmanlanmış öğrenmenin içeriğiyle ilgili olmadığı anlaşılmaktadır. Öğrenci kısa süreli bir problem yaşamış ve anlık müdahaleyle birlikte bu problem ortadan kaldırmıştır. 4 numaralı öğrencinin görüşü aşağıda verilmiştir.

Harmanlanmış öğrenme motivasyonumu büyük ölçüde artırdı. Harmanlanmış öğrenmenin müzik derslerine katkı sağlayan çok etkili bir yaklaşım olduğuna inanıyorum. Uygulamaların bazı alanında arkadaşlarımızla ekip olarak çalıştık. Ekip olarak yaptığımız bu çalışmalar motivasyonumu daha da artırdı. Hatta birçok arkadaşımın motivasyonunun arttığını düşünüyorum. Kısa bir süreliğine mobil cihazımda sorun yaşadım. Bu sorun çalışmamı çok fazla etkilemedi. Öğretmenimizin yardımıyla mobil cihazımdaki teknik sorun giderildi. Ders süresince gerçekleştirilen etkinliklere aktif olarak katıldık. Bu uygulamalar benim için etkili ve faydalı bir deneyim sağladı.

### Öğrencilerin QR Kodları ile Öğrenme Deneyimleri

Öğrenciler önceki araştırmalarda olduğu gibi (Durak ve ark., 2016) QR kodlarının eğitim aktiviteleri içerisinde kullanılmasının faydalı olduğunu belirtmişlerdir. Göze çarpan diğer önemli bir kod ise QR kodlarının Gogova ve Koceska'nın (2014) bulgularıyla tutarlı olarak öğrencilerin motivasyon düzeylerini artırmış olmasıdır. Bu iki bulgu ilişkilendirildiği zaman öğrencilerin QR kodlarıyla düzenlenen ders etkinliklerini faydalı bulmaları sonucu motivasyonlarının artmasında kaçınılmaz olmuştur. Öğrenciler ayrıca QR kodlarının öğrenme hızlarını artırdığına dikkat çekmişlerdir. Öğrencilerin QR kodu ile öğrenme deneyimleri içerisinde negatif yönlü herhangi bir bulguya rastlanmamıştır. Öğrenciler aynı zamanda pozitif yönlü kodlar arasında birbirine yakın seviyelerde dağılım göstermişlerdir. Pozitif yönlü kodlara yönelmeyen hiçbir öğrenci bulunmamaktadır (Görsel 4).



**Görsel 3.**  
Öğrencilerin Harmanlanmış Öğrenme Deneyimleri İçin İlişki Haritası

P1 ve P3 kodları arasında en yüksek dağılıma sahip olan 12 numaralı öğrencinin görüşleri aşağıda verilmiştir.

QR kodlarla düzenlenen ders notları çok faydalı oldu. Videolara erişimde QR kodların faydasını gördüm. Ayrıca konuları hızlı bir şekilde öğrenmeme, ders videolarına daha hızlı ve pratik bir şekilde ulaşabilmeme katkı sundu. Bu tür yöntemleri tüm derslerimde kullanmayı çok isterim. QR kodları motivasyonumu çok artırdı (P1, P2 ve P3).

### Öğretim Elemanının Öğretim Deneyimleri

Öğretim elemanı YouTube üzerinde kullandığı eğitici videoların kendisine oldukça yardımcı olduğunu belirtmiştir. Özellikle de YouTube platformunun materyal oluşturma ve bu materyalleri öğrencilerle paylaşma noktasında kendisi için önemli avantajlar sağladığına dikkat çekmiştir. Rahmaturrizki ve Sukmayadi (2021) ortaya çıkan bu sonuçlarla tutarlı olarak, Youtube üzerinde hazırlanan müzik eğitimi içerikli videoların öğretmenlerin okulda materyal sağlamasına yardımcı olduğunu ve görsel-işitsel bir öğrenme ortamı olarak etkili bir şekilde kullanılabileceğini belirtmişlerdir. Öğretmen ayrıca harmanlanmış öğrenme yaklaşımlarına atıfta bulunarak öğrencileriyle etkileşiminin arttığına da dikkat çekmiştir. Çünkü harmanlanmış öğrenme yaklaşımının faydaları içerisinde zaman ve maliyet açısından uygun olduğu özelliği yer almaktadır (Ünsal, 2012). Öğretim elemanı negatif yönde ise okullardaki teknolojik altyapı yetersizlikleri ve öğrencilerin mobil cihaz yetersizlikleri kodlarına yönelmiştir (Görsel 5).

Öğretim elemanının kullandığı tüm yenilikçi yöntemlere ait görüşleri aşağıda sunulmuştur.

YouTube ders destek platformu ve diğer teknoloji tabanlı yaklaşımlar benim için çok faydalı oldu. Hatta öğrenciler için faydalı olduğunu gözlemledim. Bazı öğrenci geri bildirimleri, YouTube ders etkinliklerinin yararlı olduğunu kanıtladı. YouTube ders platformuna aktardığım ders videolarını istediğim zaman kontrol etme fırsatım oldu. Öğrencilerin bu videoları tekrar etmesi ve keyifle izlemesi beni çok mutlu etti. Diğer derslerimde YouTube öğretici videolarını paylaşmaya devam edeceğim (P1-YouTube).

Uygulama sürecinde QR kodlar ile düzenlediğim ders notlarının öğrencilerin aktif katılımını desteklediğini düşünüyorum. QR kodların aktif katılımı bu kadar artıracaklarını düşünmemiştim (P2-QR kodları). QR kodların da hem benim hem de öğrencilerimin motivasyonunu arttırdığına inanıyorum (P4-QR kodları).

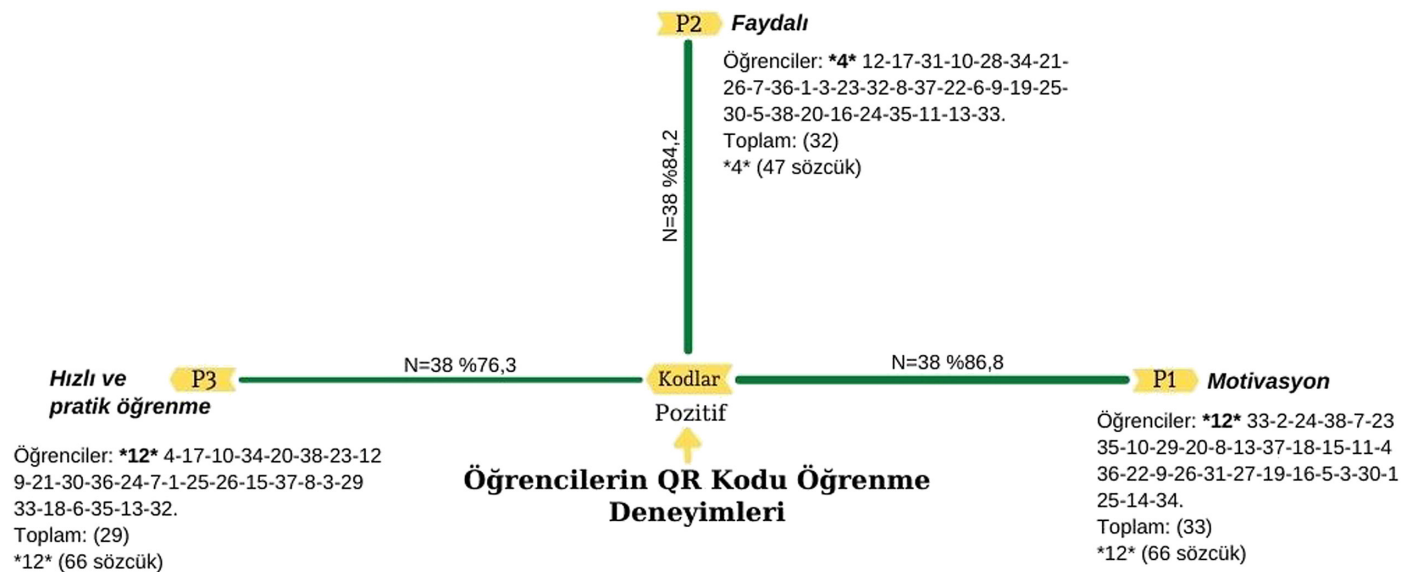
Harmanlanmış öğrenme yaklaşımı öğrencilerimle iletişimimi artırdı. Önceki öğretim yöntemlerim ile harmanlanmış öğrenme yaklaşımları arasında belirgin bir fark var (P3-harmanlanmış öğrenme).

Harmanlanmış öğrenme yaklaşımları bence maliyet açısından çok avantajlı (P5-QR kodları ve harmanlanmış öğrenme).

Okuldaki internet altyapı yetersizlikleri hem beni hem de öğrencilerimi olumsuz etkiledi. Zaman zaman bu tür sorunlarla karşılaştık. Okulun internet erişimi çok yavaş. İnternet altyapısının kontrol edilmesi ve onarılması gerekiyor. İnternet erişimi özellikle sınıflarda çok yavaş. Ayrıca iki öğrencimin mobil cihazının teknolojik olarak yetersiz olduğunu gördüm. Bu onları olumsuz etkiledi. Gelecekte bu tür işler için daha dikkatli ve hazırlıklı olacağım. Yaşadığımız olumsuzluklar benim için güzel bir deneyim oldu (N1 ve N2).

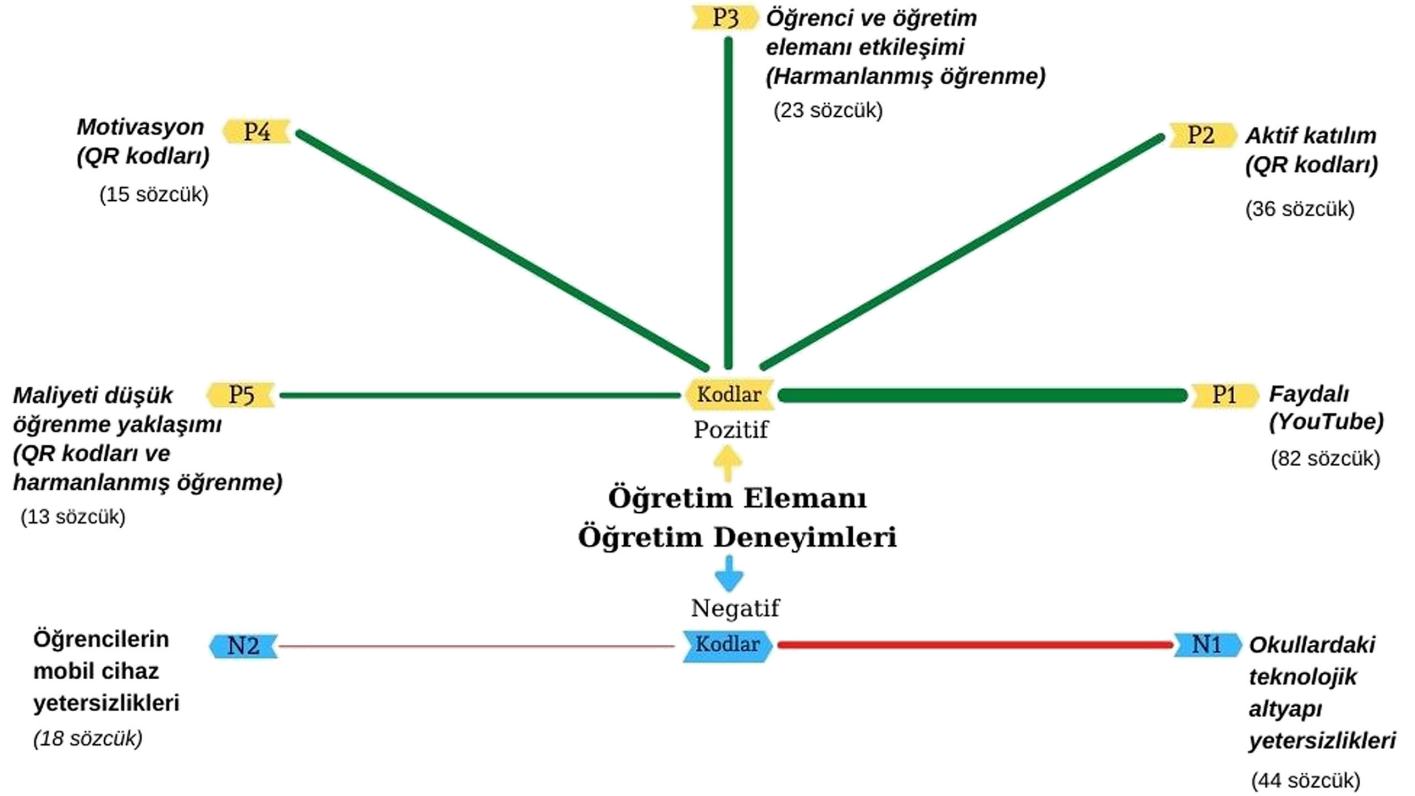
## Tartışma

Çevrimiçi öğrenmenin popüler hale gelmesiyle birlikte bu yöndeki araştırmaların hızla artması, öğretmenler tarafından oluşturulan YouTube videoları da dahil olmak üzere teknoloji kullanımının daha kapsamlı bir şekilde keşfedilmesini gündeme taşımıştır (Jill ve ark., 2019). Mevcut araştırma gündemde ki bu gereksinimden güç alarak YouTube'un bir öğretim aracı olarak kullanılmasını sağlamıştır. Buna bağlı olarak YouTube üzerinde hazırlanan müzik dersi etkinliklerinin öğrencilerin performansını artırdığı görülmüştür. Bu sonuçla tutarlı olarak Güzel ve ark. (2020) YouTube üzerinde tasarladıkları keman eğitimi aktiviteleri ile gün içerisinde 5-30 dakika arası keman çalışan öğrencilerin başarısının, her gün keman çalışmayan ve her gün keman videosu izlemeyen öğrencilerden daha yüksek olduğu sonucuna ulaşmışlardır. Bu



### Görsel 4.

Öğrencilerin QR Kodu Öğrenme Deneyimleri için İlişki Haritası



Görsel 5.

Öğretim Elemanı Öğretim Deneyimleri İçin İlişki Haritası.

sonuca karşılık bazı öğrencilerin YouTube üzerinde hazırlanan eğitim içerikli videoların yetersiz kalabileceğine yönelik görüş belirttikleri görülmektedir. Güzel ve ark. (2020, s. 41) araştırmalarındaki öğrenci görüşlerine dayanarak YouTube destekli video derslerinin yeterli olmayacağını ve bireysel dersler ile desteklenmesi gerektiğini belirtmişlerdir (s. 41).

Hem öğrenci hem de öğrenci görüşleri içerisinde sıklıkla pozitif yönlü motivasyon kavramına rastlanmıştır. Hazırlanan ders etkinlikleri, öğrencilerin ve öğretmenin motivasyonunu artırmış olsa bile araştırmacıların bu olumlu gelişme karşısında her türlü olasılığa karşı hazırlıklı olmaları gerekebilir. Çünkü Clark ve Salomon (1986) öğrenci motivasyonunun değişken olduğuna dikkat çekmektedir.

### Sınırlılıklar ve Gelecekteki Çalışmalar İçin Öneriler

Bu araştırmanın ilk sınırlılığı, Youtube platformunun kullanımı öncesinde eğitimde fırsat eşitliğinin yeterince dikkate alınmamasıdır. Çünkü bazı öğrenciler prosedür sürecinde bazı ekonomik sorunlar ile karşı karşıya kalmışlardır. Açıksöz ve Güdek'in (2018) önerdiği gibi müzik eğitiminde YouTube etkisinin ekonomik, sosyal ve psikolojik etkilerinin neler olduğu mutlaka bu yönde hazırlanacak araştırmalar içerisinde ele alınmalıdır. Buna bağlı olarak, YouTube'u müzik öğretimi ve öğrenimi için kullanmayla ilgili felsefi sorunlar, bu platformu sınıf içinde ve dışında kullanmanın olumlu ve olumsuz yönlerini sistematik olarak ele alınmalıdır (Whitaker & Yarbrough, 2014). Müzik eğitiminde çeşitli sorunları ele alarak çözüm sunmayı amaçlayan YouTube destekli gelecekteki çalışmalar çok sayıda değerli bilgiler ortaya koymalıdır.

Cayari'ye (2018, s. 373) göre YouTube, müzik eğitimi sürecinde eğitimcilerin öğrencileriyle iş birliği yapmasını sağlayan keyifli bir

platformdur (s. 373). Buna rağmen mevcut araştırma içerisinde öğrencilerin ve öğretmenin modern pedagojilerin işaret ettiği iş birliği koduna yönelmemiş olmaları ikinci ve önemli bir sınırlılık olarak göze çarpmaktadır.

**Etik Kurul Onayı:** Bu çalışma için etik komite onayı Atatürk Üniversitesi'nden (Tarih: 15 Nisan 2021, Sayı: E-56785782-05.02.04-2100108125) alınmıştır.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Yazar Katkıları:** Fikir – A.K.U., O.G.; Tasarım – A.K.U., O.G.; Denetim – A.K.U., O.G.; Kaynaklar – A.K.U., O.G.; Malzemeler – A.K.U.; Veri Toplama ve/veya İşleme – A.K.U., O.G.; Analiz ve/veya Yorum – A.K.U., O.G.; Literatür Taraması – O.G.; Yazıyı Yazan – A.K.U., O.G.; Eleştirel İnceleme – A.K.U., O.G.

**Çıkar Çatışması:** Yazarlar çıkar çatışması bildirmemişlerdir.

**Finansal Destek:** Yazarlar bu çalışma için finansal destek almadıklarını beyan etmişlerdir.

**Ethics Committee Approval:** Ethics committee approval was received for this study from the ethics committee of Atatürk University (Date: April 15, 2021, Number: E-56785782-05.02.04-2100108125).

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Author Contributions:** Concept – A.K.U., O.G.; Design – A.K.U., O.G.; Supervision – A.K.U., O.G.; Resources – A.K.U., O.G.; Materials – A.K.U.; Data Collection and/or Processing – A.K.U., O.G.; Analysis and/or Interpretation – A.K.U., O.G.; Literature Search – O.G.; Writing Manuscript – A.K.U., O.G.; Critical Review – A.K.U., O.G.

**Declaration of Interests:** The authors declare that they have no competing interest.

**Funding:** The authors declared that this study has received no financial support.

## Kaynaklar

- Abdul Rabu, S. N., Hussin, H., & Bervell, B. (2019). QR code utilization in a large classroom: Higher education students' initial perceptions. *Education and Information Technologies*, 24(1), 359–384. [CrossRef]
- Açıksöz, F., & Güdek, B. (2018). Müzik eğitiminde YouTube etkisi: Online piyano dersleri. *Electronic Turkish Studies*, 13(6), 1–22.
- Akyol, H., & Sural, Ü. Ç. (2020). Okuma, okuduğunu anlama ve okuma motivasyonunun geliştirmesi: Bir eylem araştırması. *Eğitim ve Bilim*, 46(205), 69–92. [CrossRef]
- Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2), 426–438. [CrossRef]
- Cayari, C. (2018). Connecting music education and virtual performance practices from YouTube. *Music Education Research*, 20(3), 360–376. [CrossRef]
- Clark, R. E., & Salomon, G. (1986). Media in teaching. In M. Wittrock (Ed.), *Handbook of research on teaching* (pp.464–478). Macmillan.
- De Brito Lima, F., Lautert, S. L., & Gomes, A. S. (2021). Contrasting levels of student engagement in blended and non-blended learning scenarios. *Computers and Education*, 172, 1–13. [CrossRef]
- Durak, G., Özkeskin, E. E., & Ataizi, M. (2016). QR codes in education and communication. *Turkish Online Journal of Distance Education*, 17(2), 42–58. [CrossRef]
- Gogova, M., & Koceska, N. (2014). The use of QR codes in education. *A Journal for Information Technology, Education Development and Teaching Methods of Technical and Natural Sciences*, 1, 21–24. <https://core.ac.uk/reader/35339520>
- Goyal, S., Yadav, S., & Mathuria, M. (2016, September). Exploring concept of QR code and its benefits in digital education system. In *International Conference on Advances in Computing, Communications and Informatics* (pp. 1141–1147). IEEE Publications. [CrossRef]
- Güzel, B. B., Çakır, H., & Çelen, Y. (2020). YouTube üzerinden video destekli keman öğretimine ilişkin öğrenci görüşleri. *Bilim Eğitim Sanat ve Teknoloji Dergisi*, 4(1), 31–43. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/847822>
- Jill, M. D., Wang, D., & Mattia, A. (2019). Are instructor generated YouTube videos effective in accounting classes? A study of student performance, engagement, motivation, and perception. *Journal of Accounting Education*, 47, 63–74. [CrossRef]
- Lapitan Jr., L. D., Tiangco, C. E., Sumalinog, D. A. G., Sabarillo, N. S., & Diaz, J. M. (2021). An effective blended online teaching and learning strategy during the COVID-19 pandemic. *Education for Chemical Engineers*, 35, 116–131. [CrossRef]
- Law, C., & So, S. (2010). QR codes in education. *Journal of Educational Technology Development and Exchange*, 3(1), 85–100. <https://aquila.usm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1011&context=jetde>
- Law, K. M. Y., Geng, S., & Li, T. (2019). Student enrollment, motivation and learning performance in a blended learning environment: The mediating effects of social, teaching, and cognitive presence. *Computers and Education*, 136, 1–12. [CrossRef]
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (1994). *Qualitative data analysis*. Sage.
- Müller, F. A., & Wulf, T. (2022). Blended learning environments and learning outcomes: Themediating role of flow experience. *International Journal of Management Education*, 20(3), 1–33. [CrossRef]
- Ng, D. T. K., Ng, E. H. L., & Chu, S. K. W. (2022). Engaging students in creative music making with musical instrument application in an online flipped classroom. *Education and Information Technologies*, 27(1), 45–64. [CrossRef]
- Pallangyo, A. (2012). *A practical guide to action research for literacy educators*. International Reading Association <https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=8b69d036c6c7ecd86d9961eed1e0f1a4e704abdd>
- Porter, W. W., Graham, C. R., Spring, K. A., & Welch, K. R. (2014). Blended learning in higher education: Institutional adoption and implementation. *Computers and Education*, 75, 185–195. [CrossRef]
- Rahmaturrizki, M. I., & Sukmayadi, Y. (2021, February). YouTube as audio visual media learning in music education. In *3rd International Conference on Arts and Design Education* (pp. 297–303). [CrossRef]
- Ramsden, A. (2008). *The use of QR codes in Education: A getting started guide for academics* (pp. 1–9). University of Bath. <https://core.ac.uk/doi/ownload/pdf/161910004.pdf>
- Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2020). Challenges in the online component of blended learning: A systematic review. *Computers and Education*, 144, 1–17. [CrossRef]
- Singh, H., & Reed, C. (2001). A white paper: Achieving success with blended learning. *ASTD state of the industry report*. <http://facilitateadultlearning.pbworks.com/f/blendedlearning.pdf>
- Stockwell, B. R., Stockwell, M. S., Cennamo, M., & Jiang, E. (2015). Blended learning improves science education. *Cell*, 162(5), 933–936. [CrossRef]
- Trabelsi, O., Souissi, M. A., Scharenberg, S., Mrayeh, M., & Gharbi, A. (2022). YouTube as a complementary learning tool in times of COVID-19: Self-reports from sports science students. *Trends in Neuroscience and Education*, 29, 100186. [CrossRef]
- Ünsal, H. (2012). Harmanlanmış öğrenmenin başarı ve motivasyona etkisi. *Türk eğitim Bilimleri Dergisi*, 10(1), 1–27. <https://dergipark.org.tr/en/pub/tebd/issue/26138/275286>
- Vaizman, T. (2022). Teaching musical instruments during COVID-19: Teachers assess struggles, relations with students, and leveraging. *Music Education Research*, 24(2), 152–165. [CrossRef]
- Waldron, J. (2009). Exploring a virtual music community of practice: Informal music learning on the internet. *Journal of Music, Technology and Education*, 2(2), 97–112. [CrossRef]
- Whitaker, J. A., Orman, E. K., & Yarbrough, C. (2014). Characteristics of music education videos posted on YouTube. *Update: Applications of Research in Music Education*, 33(1), 49–56. [CrossRef]
- Yıldırım, A., & Simsek, H. (2016). *Sosyal Bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayınları.



# Değişen Dünyada Dijital Defile Gösterileri: Covid-19 Etkisi

## Digital Fashion Shows in a Changing World: The Effect of Covid-19 Disease

Itir ARAT<sup>ID</sup>

Eskişehir Teknik Üniversitesi,  
Mimarlık ve Tasarım Fakültesi,  
Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü,  
Eskişehir, Türkiye



### ÖZ

Tüm dünyayı etkisi altına Covid-19 virüsü sebebiyle meydana gelen küresel salgın dünya genelinde hem can kayıplarına yol açmış hem de halk sağlığını tehlike altına almıştır. Dünya Sağlık Örgütü (WHO) tarafından küresel salgın ilan edilen pandemi süreci yalnız sağlık alanında değil sosyal, kültürel ve ekonomik alanlarda da etkilerini göstermiştir. Salgınla birlikte pek çok etkinlik ve organizasyon için belirsiz bir süreç başlamıştır. Özellikle Covid-19 etkilerinin yoğun olduğu dönemlerde bazı etkinlikler iptal edilmiş bazıları ise ertelenmiştir. Ancak moda endüstrisi gibi ekonomide büyük pay sahibi sektörlerdeki etkinliklerin iptal edilmesi daha büyük olumsuzluklara yol açacağından etkinlikler için alternatif çözüm arayışlarına gidilmiştir. Bu doğrultuda, salgının seyri ve yoğunluğunun arttığı dönemlerde halk sağlığını korumak adına değişim gösteren etkinlikler arasında moda gösterileri olarak bilinen defileler de yer almaktadır. Bu çalışmada, Covid-19 pandemi döneminde oluşan değişimin etkisiyle dijital ortamlarda düzenlenen defileler ele alınmıştır. Çalışma, salgın şartlarında yapılan dijital defiler ile bu defilelerin farklı sunum biçimlerini irdelemek amacıyla yapılandırılmıştır. Tarama yönteminden yararlanan bu araştırma kapsamında, literatürde yer alan gündeme dair güncel makalelerden oluşan veriler, görsel kaynaklar, haber kaynakları ve elektronik veriler incelenip değerlendirilmiştir. Çalışmada örneklendirmek üzere, moda sektörüne öncülük eden, tanınırlığı yüksek ve moda trendlerini belirlemesiyle moda otoriteleri olarak bilinen moda markalarına ait dijital defileler seçilmiştir. İzlenen yöntem doğrultusunda nitel bir bakış açısıyla ele alınan çalışmada, pandemi koşullarına uyum sağlanarak düzenlenen farklı türden dijital defileler güncel veriler üzerinden örneklendirilerek yorumlanmıştır.

**Keywords:** Dijital Moda Tasarımı, Defile, Sanal Defile, 3D Defile, Covid-19

### ABSTRACT

The global epidemic caused by the coronavirus disease 2019 virus, which has affected the whole world, has both caused loss of life and endangered public health throughout the world. The pandemic process, which was declared a global epidemic by the World Health Organization, has shown its effects not only in the field of health but also in the social, cultural, and economic fields. With the epidemic, an uncertain process has started for many events and organizations. Some events have been canceled, and some have been postponed, especially during periods when the effects of coronavirus disease 2019 were intense. However, since the cancellation of events in sectors that have a large share in the economy, such as the fashion industry, will lead to greater negativities, alternative solutions have been sought for the events. In this direction, fashion shows are among the events that change in order to protect public health during the course and intensity of the epidemic. In this study, fashion shows organized in digital environments with the effect of the change that occurred during the coronavirus disease 2019 pandemic period were discussed. The study was structured to examine the digital fashion shows held under epidemic conditions and the different ways and methods followed in the presentation of these digital fashion shows. In the study, different types of digital fashion shows organized by adapting to the pandemic conditions were interpreted by exemplifying current data. The study was structured to examine the digital fashion shows held under epidemic conditions and the different presentation styles of these fashion shows accompanied by models. Within the scope of this research, which used the literature review method, the data consisting of current articles on the agenda in the literature, visual sources, news sources, and electronic data were examined and evaluated. As an example in the study, digital fashion shows of fashion brands, which are known as fashion authorities with high recognition and determination of fashion trends, were selected. In the study, which was handled

Geliş Tarihi/Received: 31.01.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 14.10.2022

Yayın Tarihi/Publication Date: 24.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:

Itir ARAT

E-mail: iarat@eskisehir.edu.tr

Cite this article as: Arat, I. (2023).

Digital fashion shows in a changing

world: The effect of Covid-19 disease.

*Art Vision*, 29(50), 92-103.



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

with a qualitative perspective in line with the method followed, different types of digital fashion shows organized in accordance with the pandemic conditions were interpreted by exemplifying current data.

**Keywords:** 3D fashion show, COVID-19, digital fashion design, fashion show, virtual fashion show

## Giriş

Özellikle endüstrileşmiş toplumlarda bireylerin neredeyse tamamı günlük hayattaki aktivitelere, ortak yaşam alanlarındaki sosyal, kültürel, fiziksel, psikolojik ya da ekonomik koşullara bağlı olarak isteyerek ya da istem dışı modayla bir şekilde yüz yüze kalmaktadır (Çeğindir, 2017, s. 15). Fransızca'da La Mode olarak kullanılan modanın, İngilizce karşılığı "fashion" olup "usul, adet, biçim, şekil, tarz, üslup; davranış, kibar sınıf hayatı, üst tabaka, yüksek zümre" gibi anlamları bulunmaktadır (Barbarosoğlu, 2004, s. 27). Dönmezer (1984, s. 265) ise modayı "Toplum üyelerinin davranış ve hareketlerini belirleyen kurallardan olan moda, örf ve adetler ve gündelik konular üzerinde sosyal bakımdan onaylanan geçici değişiklikler" olarak ifade etmektedir. Moda kavramı genel olarak örf ve adetler ile toplum üyelerinin hareket ve davranış biçimlerindeki geçici değişiklikler, kısa süreli yenilikler olarak tanımlanırken, modanın beraberinde getirdiği değişimlerin hayatın her alanına etki ettiği söylenebilir. İlgili literatür incelendiğinde, mobilya, elektronik ve endüstriyel tüm alanlarla birlikte kullanılan modanın zaman içerisinde çoğunlukla giyimle özdeşleştirilen bir kavram haline geldiği görülmektedir (Arat, 2016, s. 17). Waquet ve Laporte'a (2011, s. 8) göre günümüzde moda terimi, tekstil dünyası ve giysi sunumundaki yenilik ve yaratıcılığı ifade etmede kullanılan bir araç haline gelmiştir.

Moda sisteminin ayakta kalması için ekonomik getiri sağlama potansiyeline sahip, tüketicilerde satın alma isteğini arttıracak araçların başında giysi gelmektedir. Genellikle küresel boyutlu moda üreticileri giysiyi "moda kavramı" ile paketleyerek görsel etkileme, tatmin olma, sınıf ve statü elde etme gibi insanların arzuladığı kişisel doyum ihtiyacını beden imajı üzerinden karşılamaktadır. Bu sayede para kazanan giysi üreticilerinin yapması gereken şey ise tüketicinin güdülenmesi ile oluşan arzı karşılamaktır (Çeğindir, 2017, s. 21).

Giysi, moda kavramının hayat bulduğu Paris'ten yola çıktığında ürün olarak adlandırılmasa da pazarlama kavramının ortaya çıkmasıyla birlikte kısa sürede ürüne dönüşmüş ve dünyaya yayılmıştır. Moda kavramı ile beraber giysi üretiminin endüstriyel ürün yaşam döngüsü adımlarını birçok sektörden önce kurguladığı görülmektedir. Bu kurgu gereği moda yenilik adı altında değişim ve farklılığı pazarlayarak ürün yaşam döngüsünü kendisi oluşturmuştur. Bu bakış açısı ile moda ürün yaşam döngüsünün Orta Çağ'dan itibaren kendi rekabet koşullarını hazırladığı söylenebilir (Çeğindir & Çakmak, 2018, s. 22).

Günümüz rekabet koşulları söz konusu olduğunda tüketici istek ve davranışlarını dikkate almak marka yaratıcıları, tasarımcılar ve perakendecilere önemli avantajlar sağlamaktadır. Yaşam tarzı, yaş grupları ve ürünlerle ilgili sosyal doygunluklara göre bireylerin modayı benimsemeleri ve bu sürecin yayılması değişkenlik göstermektedir. Bununla birlikte, markaların ve tasarımcıların hem kaynak çeşitliliği hem de yaratıcılıkla ilgili pek çok konudan yararlanabilmesi sebebiyle modanın farklı ülke ve zamanlarda değişken özellikler gösterdiği söylenebilir (Crane, 2003, s. 16). Giysi markalarının danışmanları bir yandan markanın tasarım finans ve

pazarlama gibi temel bölümleri ile ilgili çalışmalar yaparken diğer taraftan toplumun gelecek on yıllık eğilimlerine bakarak tüketici gruplarına ilişkin özellikleri incelemektedir. Bu alt araştırmalar sonucunda tasarımcı ve tasarım ekibi belirlenen gruplara yönelik kreasyonlar hazırlayarak sundukları defilelerle bu kreasyonları hedef kitleyle buluştururlar. Defilelerin hemen ardından sunulan yeni tasarım ya da stiller ilk kez denenmek üzere, seçilmiş özel kişi ya da gruplara verilir. Bu işlem marka ya da kişiler tarafından isteğe göre yapılır. Tasarım ya da stilin benimsenmesi durumunda hem ilk kullanıcılar hem de tasarımcılar "trendsetters" olarak adlandırılan trend yaratıcıları unvanını elde ederler (Çeğindir & Çakmak, 2018, s. 24). Tüm bu yönleriyle defilelerin moda endüstrisine önemli katkısı olan etkinler arasında olduğu söylenebilir. Ancak sağlık ilk sırada olmak üzere ekonomi ve sosyal yaşamı da etkileyen Covid-19 virüsünün ortaya çıkmasıyla mevcut düzen yeniden şekillenmeye başlamış ve köklü değişimler yaşanmıştır. Bu doğrultuda virüsün meydana getirdiği etkiler yalnız sağlık ve ekonomi alanlarında sınırlı kalmayıp sosyal ve kültürel yaşamla birlikte bireysel ve toplumsal alanlarda köklü anlayış değişikliklerine yol açmıştır (Alpago & Alpago, 2020, s. 101). Toplum sağlığını koruyabilmek için organizasyon ve festivallerin yanı sıra açık ve kapalı mekânlarda izleyicilerin bir araya geldiği tüm etkinlik ve programların iptali veya ertelenmesi söz konusu olmuştur. Film festivalleri, yarışmalar, sanat fuarları, spor turnuvaları, sergiler, bienaller, konserler ve moda defileleri ziyaretçilerin sağlığını koruyabilmek için ileri tarihlere ertelenmiş ya da iptal edilmiştir (Kahraman, 2020, s. 95). Bu bağlamda tüm dünyayı ve her alanda yapılan etkinliklerin gidişatını değiştiren Covid-19 virüsünün defileleri de farklı boyutlarıyla etkilediği söylenebilir.

Bu çalışmada, Covid-19 pandemi döneminde salgını kontrol altına almak amacıyla yapılan uluslararası ve şehirler arası seyahatlerdeki kısıtlamalar, zorunlu karantinalar, sokağa çıkma yasakları, bulaş riski sebebiyle konulan sosyal mesafe uygulamaları gibi faktörler ve alınan tedbirlerin oluşturduğu koşulların defilelerde de meydana getirdiği değişiklikler dijitallik bağlamıyla ele alınmaktadır. Çalışma kapsamında Covid-19 etkisiyle yapılan dijital defiler ve bu dijital defilelerin izleyiciye nasıl sunulduğu araştırılmıştır.

## Yöntem

Bu çalışmanın amacı Covid-19 pandemi sürecinin, defile gösterilerine ilişkin yansımalarını irdelemektir. Çalışma, yöntem ve izlenen yol doğrultusunda nitel bir bakış açısıyla ele alınmıştır. "Nitel araştırma sosyal ya da beşeri bir problemi, bireylerin ya da grupların atfettiği anlamları keşfetme ve anlamaya yönelik bir yaklaşımdır" (Creswell, 2017, s. 4). Araştırmada tarama yönteminden yararlanılmış ve bununla birlikte literatürde yer alan gündeme dair güncel makalelerden oluşan veriler, görsel kaynaklar, haber kaynakları ve elektronik veriler incelenip değerlendirilmiştir. Çalışmada, pandemi koşullarına uyum sağlanarak düzenlenen defileler uygulanma biçimlerine göre örneklendirilerek yorumlanmıştır. Bu araştırmanın, Covid-19 pandemisinin de etkisiyle değişen ve değişmekte olan dünyada defile gösterilerinin durumunu konu edinen araştırmalara öncülük etmesi nedeniyle önem arz ettiği söylenebilir.

Bu çalışma kapsamında, moda sektörüne öncülük eden, tanınırlığı yüksek, moda trendlerini belirlemesiyle moda otoriteleri olarak bilinen moda markalarına ait tasarımların sergilendiği defileler ele alınıp, aktarılmak istenen konu bu kriterler doğrultusunda örneklenmiştir. Defileler, markaların tercih ettiği dijital kaynaklı gösterilerdeki çeşitliliği göstermek amacıyla farklı sunum biçimlerini ortaya koyacak şekilde seçilmiştir. Covid-19 etkisiyle farklı şekillerde sunulan bu gösteriler, moda markalarının ve tasarımcıların tercihleri doğrultusunda dijital olarak ortaya koyulmuştur. Bu çalışma kapsamında dijital defile gösterileri sunum biçimlerine göre gruplandırılmıştır. İlgili literatür incelendiğinde, dijitaliğin sağladığı olanakların çok çeşitli olduğu gözlemlenmekle birlikte dijital defilelerin yaygın olarak üç farklı biçimde düzenlendiği söylenebilir. Bunlar, canlı manken ile yapılan dijital defileler, sanal manken ile yapılan sanal defileler, hibrit yapıdaki dijital defileler olarak gruplanarak sunulmuştur.

Çalışmada, Dior'un Sonbahar-Kış (Autumn-Winter) 2020/2021 Haute Couture: "Le Mythe Dior Koleksiyonu, Viktor&Rolf'un Sonbahar-Kış (Autumn-Winter) 2020/2021 Haute Couture: "Change" Koleksiyonu, Özlem Süer'in İlkbahar-Yaz 2021 Koleksiyonu: "Triyanda," Mehtap Elaidi'nin İlkbahar-Yaz 2021 Koleksiyonu: "Öze Dönüş #Backtopointzero," Hanifa'nın 3D sanal defilesi (virtual fashion show): "Pink Label Congo," Niyazi Erdoğan'ın İlkbahar-Yaz 2021 3D Koleksiyonu, Ralph & Russo'nun Sonbahar-Kış 2020/2021 Haute Couture Koleksiyonu, Damat Tween, İlkbahar-Yaz 2021 Koleksiyonu, Fashionnovation ve Bigthinx karma sanal defilesi olmak üzere dokuz adet sanal defileye yer verilmiştir. Dijital defilelerin ve tasarımların oluşturulmasında markaların moda tasarımcıları ve pazarlama ekiplerinden isimler yer almıştır. Bunlar, Maria Grazia Chiuri (Dior), Viktor Horsting ve Rolf Snoeren (Viktor&Rolf) Tamara Ralph ve Michael Russo (Ralph and Russo), Anifa Mvuemba (Hanifa), Fashionnovation ve Bigthinx karma sanal defilesinde yer alan farklı markaların tasarım ekipleri, Vildan Yıldırım (Damat Tween, Orka Holding pazarlama iletişim direktörü) Özlem Süer, Mehtap Elaidi ve Niyazi Erdoğan'dır.

### Defile Gösterilerine Genel Bakış

Giyim modasının gelişmesi ve şekillenmesinde çeşitli toplumsal olayların ve kültürel özelliklerin etkili olduğu söylenebilir. Pek çok alanla birlikte moda sektörünün de gelişiminde Sanayi Devrimi'nin rol oynadığı anlaşılmaktadır. Sanayi Devrimiyle birlikte pek çok teknolojik gelişme yaşanmış ve bu doğrultuda yaşanan değişiklikler giyim kuşam alışkanlıklarının örtünme ve korunmanın ötesinde zevk ve beğeniye hitap eden bir anlayışa dönüşmesine neden olmuştur. Giyim modasının, toplumların sosyo-kültürel, siyasal ve ekonomik durumlarıyla etkileşim halinde olması sebebiyle, kendini ifade etme biçimi veya sosyal statü belirtme aracı olarak kullanılması söz konusu olabilmektedir. Literatürden elde edilen verilere göre modanın geçmişten günümüze kadar sürekli bir değişim içinde olduğu ve toplumsal veya bireysel amaçlarla kendini ifade etmede kullanıldığı görülmektedir (Arat, 2016, s. 22).

Bütünsel bir iletişim türü olarak ele alınan "moda ve giyim" moda markalarının oluşmasına imkan tanıyarak markaların sağladığı kimlik, imaj ve statü ile sosyal etkileşim içinde olan bireylere kendini ifade etme fırsatı vermektedir. Üreticiler ve tasarımcılar bu yöndeki yaratımlarını, kültür, statü ve sosyal sınıf sembolleriyile oluştururken, markalar ise moda ve giyim unsurlarından yararlanarak hem kendilerini yansıtmakta hem de tüketicilere sosyal kimlik kazandırmaktadır (Davis, 1992, ss. 17-18). Giyimden akse-suara geniş bir ürün çeşitliliğiyle hazırladıklarını önemli ve değerli birer nesneye dönüştüren ve onların talep görmesini sağlayan

moda tasarımcılarının temel görevi giysiyi moda yapan, tanıtan ve yayılmasını sağlayan kişilerle çalışarak kazanç elde etmektir (Çeçindir & Çakmak, 2018, s. 36). Bu doğrultuda tasarımcı, ürününü tasarlarken toplumun beklentilerini kendi yaratıcılığı ile yorumlamakta, sosyo-kültürel, teknolojik ve estetik değerleri de göz önüne alarak, uluslararası moda merkezlerinin belirlediği moda trendlerini tasarımlarında kaynak olarak kullanmaktadır (Çivitçi, 2004, s. 90). Bununla birlikte yeni giysi tasarımlarının tanıtımı yaygın şekilde piyasaya sürülmeden önce yapılan defilelerle tanıtılmakta ve alıcılarına sunulmaktadır. Ürünlerin satışını gerçekleştirmek için moda dergilerinin, magazin gazetelerinin ya da katalogların eşlik ettiği bu seri çalışmalar, moda ürünlerinin tüketicisiyle buluşmasını sağlayan işlerdir. Giysi modellerinin satışı ile ün kazanan ve yıllık koleksiyon hazırlama yoluna giden ilk modacı Charles Frederick Worth olarak bilinmektedir. Worth ile başlayan defile anlayışı ve koleksiyon hazırlama süreci zamanla yıl içinde belirli zaman aralıklarına ve mevsimlere bölünerek günümüze kadar gelmiştir (Pektaş, 2006, s. 57).

Türk Dil Kurumu'na (t.y) göre "Giyecekleri tanıtmak amacıyla mankenlerin yaptıkları gösteri, giyim gösterisi" anlamına gelen defilenin sözlük anlamı; "Yeni giysi modellerini tanıtmak amacıyla mankenlerin yaptıkları gösteri, moda gösteri geçidi, giyim gösterisi"dir (Milli Eğitim Bakanlığı (MEB), 2011, s. 2). Withrow (2008, ss. 3-4) ise defileyi "Moda gösterileri, moda tasarımcısının kıyafet, ayakkabı, şapka vs.'lerini bir podyumda sunduğu görsel etkinliğe verilen ad; sahneye koyma ya da reklam etkinliğidir" şeklinde tanımlamakta ve defile yapılmasının başlıca nedenini, modayla ilgili görsel bir ifade sunması olarak açıklamaktadır. Böylelikle defileler gelecek sezon moda trendleri ve tahminleri hakkında bilgi sunarak asıl amacı olan pazarlama işlevini, ürünleri tüketicilere ve perakende alıcılara satma yoluyla yerine getirmektedir.

Günümüzde "defile" sözcüğü için çoğunlukla gösteri (show) kelimesi kullanılmaktadır. Bu durum, yeni sezonun giysilerinin genel bir tanımı olmadığını ve moda şovlarının gerçekten bir gösteriye dönüştürüldüğünü ifade etmektedir. Bu gösterilerde tasarımcıların hayal güçleri ile yenilik adına ne kadar ileri gidebilecekleri gösterilir. Son yıllarda tasarımcıların çoğu güzel sanatlar okulu, moda ve tekstil bölümlerine ağırlık vererek sanat eğitimi almaktadır. Bununla birlikte birçok sanatçının da tasarım alanına yönelmesiyle moda gösterilerinin kavramsal sanat sergileriyle benzerlik gösterdiği söylenebilir (Pektaş, 2006, s. 190). Bazı tasarımcılar, moda koleksiyonlarını sanat eserleri ve sanatçılarla gösteri amaçlı iş birliklerine dayalı olarak oluşturabilmektedir ancak bu ürünler nadiren moda parçaları olarak görülmektedir. Bunlar giyilmek üzere değil, giysilere ilişkin algıyı zenginleştirmek amacıyla hazırlanmaktadır (Renfrew & Renfrew, 2014, s. 32). Moda gösterilerinin, koleksiyon kültürünün önemli bir parçası haline gelmesine katkı sağlayan bazı moda tasarımcıları ise metro, otopark, stadyum, veya depo gibi sıra dışı mekânlarda, koleksiyonu en etkili şekilde gösteren ışıklandırma ve müzik eşliğinde ilgi çekici bir ambiyans yaratarak gösterilerini sunmaktadır (Sorger & Udale, 2013, s. 176). Moda endüstrisi, tasarım aşamasından işletmelerdeki yönetim ve insan kaynaklarına, pazarlama aşamasından tanıtım aşamasına kadar pek çok süreci içermektedir. Moda dergileri ve gazetelerde haberciler, editörler, mankenler, modeller yer almakta; fuar, defile gibi organizasyonlarda da birçok insan çalışmaktadır (Pektaş, 2006, s. 3). Moda haftalarında üretilen içerikler sayesinde ise sanatsal, kültürel ve sosyal pek çok değer paylaşarak kişiler arası etkileşime açık bir ortamın oluştuğu söylenebilir. Sektörde yer alan markalar ve tasarımcılar hazırlanan koleksiyonları profesyonel bir bakış açısıyla katılımcılara sunarak ürünlerini hikayeler

eşliğinde pazarlamaktadır. Tüm bu organizasyonlar sayesinde farklı katmanları içeren, bilgi alışverişine zemin hazırlayan ve moda giysilerinin satışına odaklanan etkileşimli ortamların oluştuğu ifade edilebilir.

### **Covid-19 Pandemi Döneminde Yapılan Dijital Defileler ile İlgili Bulgular**

20. yüzyılda yaşanan ürün satış biçimi ile ürün ve üretim tipindeki değişimler, hem pazar özelliklerinin hem de pazarlama tekniklerinin gelişmesini sağlamıştır. Küreselleşmeyle birlikte bilgi teknolojileri ve fiyata dayalı rekabet stratejileri ile oluşturulan hızlı moda anlayışındaki ürün yönetim süreci, daha iyi yaşama ve sağlıklı olma isteği gibi değişimi tetikleyen nedenlerle karmaşık bir yapıya dönüşmüştür. Geçmişte üreticiler sadece fiyat ve kalite değerini müşteriye sunma refleksiyle üretim yaparken, günümüzde anlamlandırma, tasarlama, deneyimleme, yaygınlaştırma gibi bir dizi ilave değeri ürünün her adımıyla beraber sunabilmektedir (Çeçindir & Çakmak, 2018, s. 46).

Giyim ve tekstil firmalarının yansıttığı yeniliklerle birlikte tasarımcıların ürettiği fikirlerin, reklam ve tanıtımlarla kitlelere ulaştırılması ve “yeni” olana özendirilmesi suni bir ihtiyaç olarak tüketiciyi cezbedebilmektedir. Sürekli olarak yeni moda giysilerin piyasaya çıkmasıyla kişiler, hızla yeni olana ulaşmak ve çoğunluktan ayrı düşmemek için televizyon, medya ve defileler yoluyla kendisine sunulan giysileri elde etmeyi hedeflemektedir. Firmalar ve tasarımcılar aracılığıyla yeniliğin kitlelere sunulduğu sırasında kullanılan imaj, kişilerin ona ulaşma eğilimi göstermesini sağlayan en güçlü etkenler arasında yer almaktadır (Barbarosoğlu, 2002, s. 54).

Günümüzde giderek gösteri (show) haline gelen defileler belli moda merkezlerinde yapılan moda haftalarında sunulmaktadır. Markalar ve tasarımcılar kendi tasarımlarını ortaya koymak ve dikkat çekebilmek için moda merkezlerinde gerçekleşen moda haftalarına dünyanın farklı yerlerinden katılmaktadır. Bu sebeple büyük bir çaba ve yarış içinde oldukları görülmektedir (Pektaş, 2006, s. 57). Ancak tüm dünyayı etkisi altına alan ve 2019 yılının Aralık ayında ilk kez Çin, Wuhan’da başlayan Koronavirüs’ün (Covid-19) neden olduğu salgın, tüm sektörleri olduğu gibi moda dünyasını da etkilemiştir. Bu salgın sebebiyle Dünya Sağlık Örgütü (WHO) tarafından, 30 Ocak 2020’de uluslararası öneme sahip bir halk sağlığı acil durumu (PHEIC) ilan edilmiştir (Wang & Wang, 2020, s. 1). Pandemi olarak adlandırılan dönemde uluslararası ulaşım kısıtlamaları, küresel ekonomik faaliyetlerin yavaşlamasına neden olmuştur. Bunlara ek olarak Covid-19’un en önemli etkilerinden biri gerek tüketicilerde gerekse firmalarda salgından dolayı panik ortamının oluşmasıdır. Çünkü pandemi alışlagelmiş tüketim kalıplarını bozarak pazarda beklenmeyen olayların yaşanmasına neden olmuştur (McKibbin & Fernando, 2020, s. 45). Bu durum moda endüstrisindeki markaların ve tasarımcıların koleksiyonlarını tanıttıkları defile gösterilerini de etkilemiştir. Pandeminin oluşturduğu riskli koşullardan halk sağlığının etkilenmesini önlemek için hem açık hem de kapalı alanlarda düzenlenen pek çok etkinlik ve organizasyon gibi defileler için de farklı sunum arayışları söz konusu olmuştur. Koronavirüs pandemisi bazı defilelerinin iptal edilmesine neden olmakla birlikte, moda endüstrisinin devamlılığı için fiziksel defilelerden dijital uygulamalara geçiş yapılmıştır. Bu sebeple, aslında pandemiden çok daha önceki dönemlerde başlayan dijitalleşme sürecinin, salgınla birlikte hız kazanarak defilelerde de yaygınlaştığı gözlemlenmiştir.

Tüm dünyada düzenlenen defilelerdeki değişimler ve gelecekte yaşanması muhtemel olan değişimlerle ilgili düzenlenen “Vogue

Global Conversations” adlı söyleşiye Balenciaga’dan Cédric Charbit, Chloé’den Natacha Ramsay-Levi, Balmain’den Olivier Rousteing gibi moda öncülük eden markalardan isimler katılmıştır. Ramsay-Levi’nin söyleşideki “Moda defilesinin değerli olduğu konusunda hemfikiriz sanıyorum. Topluluğu bir araya getirebildiğiniz, insan hassasiyetinin öne çıktığı bir an bu. Tabi ki dijital de bu etkiyi perçinliyor ve Olivier’in de dediği gibi, belki de artık defileleri deneyimleme biçimimizin değişmesi, bir anlamda daha kapsayıcı olması gerekiyor.” şeklinde yer alan ifadesiyle dijitalleşmeye bağlı olarak hem defilelere hem de defileleri deneyimle konusunda yaşanan değişikliklere dikkat çektiği söylenebilir. Balmain markasından Oliver Rousteing ise “Dijitalin daha az duygusal olduğunu düşünüyorum. Dijitali, hayallerinizi bir sonraki noktaya götürebileceğiniz bir deneyim olarak görüyorum.” ve “...Duygular değişiyor. İnsanlar önceden defile sonunda alkışlıyordu, şimdi Instagram’lıyorlar, ki bu da başka türlü bir duygu. Gelecekte illüstrasyon ve dijitalle bu türden bir duyguyu uyandırmanın yollarını bulacağımızdan eminim.” sözleriyle hem fiziksel ortamdaki defileler ile dijital defileler arasındaki mekânsal ayrıma hem de sanal gerçekliklerdeki potansiyel geleceğe işaret etmiştir. Rousteing’a göre fiziksel defilelerde kurulan etkileşime bağlı duygusal iletişimin zamanla dijital defilelere de yansıtılması mümkün olabilecektir (Vogue, 2020). Fuat Fırat ve Schulltz’a (1997, s. 188) göre ise tüketiciler, sahip olmak istedikleri yaşantılar için sosyal gerçeklikler içinde kendilerine yer edinmektedir. Tüketiciler, yapılandırılmış ve dayatılmak istenen bir sisteme dahil olmak yerine iletişimin olduğu ortamları tercih edebilirler. Bu sebeple marka ve pazarlama alanlarının, değişen şartlara göre tasarım, yatırım ve iletişim araçlarında dinamik ve esnek bir yol izlemeleri gerekmektedir. Bu doğrultuda, dünyada meydana gelen değişikliklere teknolojik gelişmeler doğrultusunda adaptasyon sağlamak kaçınılmaz bir gereklilik haline gelmiştir. Özellikle Covid-19 salgınının yayılmasıyla birlikte tüm dünyada düzenlenen dijital defileler ile yeni normal sürecine girildiği ve dijitalleşme sürecine defilelerin de dahil olduğu gözlemlenmektedir. Her ne kadar pandemi kriziyle dijitalleşme süreci hızlanmış olsa da geleneksel hale gelen moda haftalarında yapılan fiziksel defilelerden tamamıyla kopulmuş değildir. Pandemi kısıtlamalarının azalmasıyla markalar fiziksel defileler yapmayı sürdürmüş ve yalnızca dijital platformlarda gerçekleşen defilelere olan rağbet azalmıştır. Fiziksel defilelerin yarattığı etkileşime açık gösteri atmosferi moda endüstrisinde önemli bir yere sahip olmakla birlikte gelecekteki dijital defilelerin bu konuyla ilgili yenilik ve gelişmelere açık olduğu düşünülmektedir.

Tüm gelişmeler doğrultusunda dijital defileler olarak adlandırılan gösteriler için markaların farklı sunum teknikleri kullandıkları gözlemlenmiştir. Çalışma kapsamında, moda otoriteleri olarak bilinen moda markalarının sergilendiği dijital defile gösterilerinden örnekler ele alınmıştır. Gösterilerdeki çeşitliliği göstermek amacıyla farklı sunum biçimlerini ortaya koyacak şekilde farklı moda markaları ve platformlar seçilmiştir. Covid-19 etkisiyle sunulan bu dijital gösteriler sunum biçimleri göz önüne alınarak gruplandırılmıştır. Bu bağlamda markaların ve dijital gösteri platformlarının manken ve mekan kullanımında farklı yollar izlediği söylenebilir. Dijital defilelere ilişkin veriler incelendiğinde mankenler eşliğinde sunulan gösterilerin genel olarak üç farklı biçimde düzenlendiği görülmektedir. Bunlar, canlı manken ile yapılan dijital defileler, sanal manken ile yapılan sanal defileler, hibrit yapıdaki dijital defileler olarak gruplanarak bu çalışma kapsamında ele alınmıştır.

### **Canlı Manken ile Yapılan Dijital Defileler**

Giysi koleksiyonunun tasarım, üretim ve teşhir aşamalarında oldukça önem taşıyan unsurlardan biri mankenlerdir. Mankenler

genel olarak üç şekilde gruplandırılabilir. Bunlar; canlı mankenler, cansız prova mankenleri ve sanal mankenlerdir (Çeğindir, 2017, s. 72).

Canlı mankenlerle giysi tanıtılması özellikle I. Dünya Savaşı sonrasındaki ekonomik, sosyal ve psikolojik açıdan yaşanan değişimlerle şekil kazanmıştır. Sonraki dönemlerde canlı mankenlerle düzenlenen defileler modada tanıtımların yapılmasını olanaklı hale getirmiş ve moda dünyasında bir uygulama olarak defilelerin yerleşmesini sağlamıştır (Evans, 2005; aktaran Pektaş, 2006, s. 125).

Günümüzde de canlı mankenler, tasarım ve üretim süreçlerinde ya da pazarlama sürecinde farklı amaçlara hizmet etmek üzere kullanılabilir. Markaların kendi hedef kitlesine göre belirlenen ve standart ölçülere sahip olan canlı mankenler, tasarım sürecinde, ortaya çıkarılan ürünlerin kontrol ve değerlendirilmesi amacıyla kullanılabilir gibi pazarlama aşamasında ürünlerin tanıtılmasına da katkı sağlamaktadır. Canlı mankenler aynı zamanda model olarak da adlandırılabilir (Çeğindir, 2017, s. 72).

Belirli zaman ve aralıklarla sistematik bir şekilde düzenlenen moda defileleri zaman içinde değişik özellikler göstermeye başlamıştır. Günümüzde sunulan defilelerin 20. yüzyılda düzenlenen defilelerden temel farkı koleksiyonların tanıtılma amacından çok medyada popülerlik kazanma amacıyla düzenlenmeleridir (Gürsoy, 2010, s. 25). Teknolojik gelişmelerle birlikte 21. yüzyıl gereklilikleri doğrultusunda satış ve pazarlama tekniklerinin medyada etkili kullanımı sayesinde moda markaları değer kazanmaktadır. Bu doğrultuda, özellikle Covid-19 pandemi döneminde, moda markaları satış ve tanıtım performanslarını korumak adına defilelerini dijital ortamlarda gerçekleştirme yoluna gitmiştir. Çünkü uygulanan seyahat kısıtlamaları ve karantinalar, alıcılar ve tedarikçiler arasındaki iletişim araçlarının da değişmesine neden olmuştur. Böylelikle dijital uygulamaların kullanımı artmış; dijital çağı hızlandıran çevrimiçi, mobil ve sosyal medya pazarlaması kısa bir sürede gelişim göstermiştir (He & Harris, 2020, s. 179).

Covid-19 pandemi döneminde halk sağlığını korumak adına alınan önlemler ile yapılan ulusal ve uluslararası kısıtlamalar ve karantinalar sebebiyle hazırladığı koleksiyonları canlı mankenler üzerinde dijital defileler ile sunan markalardan biri Christian Dior'dur. Koleksiyonda yer alan tasarımlar Jacqueline Lamba, Lee Miller ve Dora Maar gibi sanatçılardan ilham alarak ortaya çıkmıştır. Sürrealist bir bakış açısıyla hazırlanan "Le Mythe Dior" filminde oyuncak bebek gardırobundan çıkmış gibi görünen minyatür parçalar da yer almaktadır (Lofficiel, 2020).

Sonbahar-Kış 2020/2021 Paris Haute Couture Moda Haftası kapsamında tanıtılan Dior koleksiyonu, Covid-19 salgını nedeniyle canlı mankenlerle kısa film benzeri bir video ile dijital ortamda

izleyiciye sunulmuştur (Görsel 1). Markanın pandemi sürecindeki bu girişimi fiziksel defileler dışında da moda ürünlerinin tanıtılması ve yaygınlaşmasında farklı yollar izlenebileceğini kanıtlar niteliktedir. Çünkü modanın kendisi de farklı kollardan oluşan çok kapsamlı bir olgudur. Buna bağlı olarak, koleksiyonların tanıtılmasında sezonun havasını yansıtan ve bütünlük içinde yazılan birtakım hikayeler ve kahramanlar etkili olabilmektedir. Moda tasarımcıları tarafından tasarlanan imajlar, sinema, reklam ve video klip gibi iletişim araçlarıyla tanıtılabilmektedir. Kullanılan iletişim araçlarının modada yukarıdan aşağıya değil yatay bir yayılma etkisi sağladığı söylenebilir. Çünkü modanın ürünü olan giysilerin hedef kitlesi, artık sadece üst sınıf tüketiciler değil, orta gelir düzeyine sahip, kimlik arayışlarını sürdüren geniş kitlelerdir (Pektaş, 2006, s. 58).

Koronavirüs'ün sebep olduğu salgın dönemindeki olağanüstü değişimi koleksiyonuna yansıtarak canlı mankenlerle dijital defile yapan bir diğer örnek ise Viktor & Rolf markasıdır. Viktor & Rolf, emojileri kullandığı tasarımlarında üç farklı ruh halini ele alan bir koleksiyon oluşturduğunu ifade etmiştir. Sonbahar-Kış 2020/2021 Viktor & Rolf Haute Couture "Change" koleksiyonu özel bir dijital sunumla sergilenerek geleneksel podyum anlayışını değiştiren öncülerden olmuştur. Koleksiyon, her biri farklı bir ruh halini simgeleyen üç farklı mini gardıroptan oluşturulmuştur. Farklı ruh halleri ile oluşturan tasarımlardan ilk grup pandemi günlerinde pek çok kişinin aşına olduğu üzüntü, öfke hissi gibi kasvetli ruh halini; ikinci grup çelişkili duyguları; üçüncü ve son grup ise sevgiyi yansıtmak üzere hazırlanmıştır (Viktor ve Rolf, t.y.) (Görsel 2).

Viktor & Rolf, dijital defilenin ilk açılışında pandemi döneminin kasvetli havasını, lacivert saten bir elbise ile üzerindeki yağmur bulutu görselleri ile yansıtmıştır. Bu grubun ardından gelen tasarım; pembe renklere dönüşen, değişken ve karmaşık duyguları ruh halini temsil eden dijital platformlardaki emojilerle oluşturulmuştur. Son olarak da ırk, yaş, cinsiyet vb. özellikler olmadan tüm insanların sevmeye ve sevilmeye layık olduğunu gösteren kalpli elbiseyle sevgi içeren mesajlar iletilmiştir. Viktor & Rolf, Covid-19 pandemisiyle birlikte yaşanan değişimlere işaret ederek "Değişim gereklidir, çevremizdeki dünya hızla değişiyor" ifadesiyle markanın bakış açısı ve vizyonunu ortaya koymuştur. Haute couture koleksiyonunda bu bakış açısını yansıtmak isteyen marka, dijital defile sırasında eş zamanlı açıklamalar yaparak defileye ilişkin özellikleri, kullanılan detayları ve iletilmek istenen mesajları seyirci ile paylaşmıştır.

Hızla yayılan Covid-19 pandemisiyle birlikte tüm dünyada olduğu gibi Türkiye'de de moda endüstrisi ve bu kapsamda yapılan defile gösterilerinde değişikliklere gidildiği görülmektedir. Bunun en



**Görsel 1.**

Dior, Autumn-Winter 2020/2021 Haute Couture: "Le Mythe Dior" (Dior, 2020).



### Görsel 2.

Viktor&Rolf, Autumn-Winter 2020/2021 Haute Couture: "Change" (Horsting & Snoeren, 2020).

kapsamlı örneği olarak "Mercedes-Benz Fashion Week İstanbul (MBFWI)" adlı organizasyon gösterilebilir. Türkiye'de 30'un üstünde tasarımcı ve tasarımcı markasının katıldığı Mercedes-Benz Fashion Week İstanbul (MBFWI) moda haftası dijital platform üzerinden gerçekleşmiştir. Defilede, 2021 ilkbahar-Yaz sezonu ile birlikte 2020-2021 Sonbahar-Kış koleksiyonu ve sezonsuz (season-free) koleksiyonların sunumu da yapılmıştır. Galataport İstanbul, Top-hane-i Amire Kültür ve Sanat Merkezi'nde gerçekleştirilen defilelere ait videolar organizasyonun web sitesi üzerinden seyirciye ulaştırılmıştır. Defileler ve tasarımcılara ilişkin görüntülerin yer aldığı dijital MBFWI'a canlı yayın ile eşlik edilmiştir. Canlı yayınlar ile sergilenen koleksiyonlarda, moda endüstrisindeki değişim, inovasyon ve dijitalleşme süreci gibi konularla birlikte öze dönüş, cinsiyet ve ekolojik konular da ele alınmıştır.

Mercedes-Benz Fashion Week İstanbul (MBFWI) moda haftasında yer alan tasarımcılar arasında Özlem Süer yer almaktadır. Tasarımcının "Triyanda" adlı ilkbahar-Yaz 2021 koleksiyonu, "Mercedes-Benz presents Özlem Süer" defilesiyle sunulmuştur. Özlem Süer, kadının yeni dünya içerisindeki arayış yolculuğunu konu olarak işlediği bu koleksiyonda ipek tafta, ipek organze, jakar, brokar gibi malzemeler ile gri, bakır, gold, beyaz, siyah gibi renkler kullanılmıştır. Etkinliğe özgü hazırlanan videoda Özlem Süer'in tasarım süreci ve bu sürece ait detaylar da aktarılmıştır (Erlar Tekstil, 2020). (Görsel 3).

Türkiye'de gerçekleştirilen Mercedes-Benz Fashion Week İstanbul (MBFWI) moda haftası kapsamındaki tasarımcılardan bir diğeri ise Mehtap Elaidi'dir. Pandeminin etkisiyle herkesin evlerinde kalarak ruhsal arınma yoluyla özüne döndüğü dönemi konu alan Mehtap Elaidi bu sürecin yansımalarını ilkbahar-Yaz 2021 koleksiyonu ile

aktarmak istemiştir. Canlı mankenler ile hazırlanan ve dijital olarak sunulan bu defilede #Backtopointzero koleksiyonu izleyici karşısına çıkarılmıştır (Trendus, 2020). (Görsel 4).

Mercedes-Benz Fashion Week İstanbul (MBFWI) moda haftasında ilkbahar-Yaz 2021 "#backtopointzero" koleksiyonu ile yer alan tasarımcı Mehtap Elaidi'nin bu koleksiyonda öze dönüş temasını ele aldığı ve bu doğrultuda öncelikle kendi markasının özüne dönerek Covid-19 pandemisinin yansımalarını içeren adımlar attığı söylenebilir. Ağırlıklı olarak beyaz rengin, poplin kumaşların, desenli ve temel (basic) parçaların kullanıldığı bu koleksiyonda, markanın önceki koleksiyonlarında ikonik hale gelen bazı parçalara da yer verilmiştir. Hem defilenin yapıma şeklinde hem de tasarımcının koleksiyonunda Covid-19 etkilerinin görüldüğü gözlemlenmiştir.

Covid-19 pandemisinin getirdiği kısıtlamalar sebebiyle defile gösterisini dijital ortamda gerçekleştiren bir diğerk marka ise Damat Tween'dir. Önemli Türk markaları arasında yer alan Damat Tween adlı marka 2021 ilkbahar/Yaz sezonu için hazırladığı koleksiyonu dijital ortamda izleyiciye sunmuştur. Marka, Türk ve yabancı olmak üzere 17 canlı mankenin katılımıyla gerçekleştirdiği defileyi sanal ortamın olanaklarıyla dijital bir zeminde sergilemiştir. Bu bağlamda markanın canlı mankenler ile dijital ortamda sergilediği defilede mekânsal olarak markaya özel hazırlanan sanal görseller kullanılmıştır (Görsel 5).

Pandemi sebebiyle ilkbahar-Yaz 2021 defilesini sanal olarak gerçekleştiren Damat Tween markası yeni koleksiyonunu tanıtmak için konum olarak İtalya'yı seçmiştir. Lokasyon olarak bu bölgenin seçilme sebebinin, hem İtalya'nın modanın merkezlerinden biri olması hem de markanın global pazarlardaki payının artması



### Görsel 3.

Özlem Süer, İlkbahar-Yaz 2021 Koleksiyonu: "Triyanda" (Süer, 2020).



**Görsel 4.** Mehtap Elaidi, İlkbahar-Yaz 2021 Koleksiyonu: "Öze Dönüş #Backtopointzero" (Elaidi, 2020).

olarak ifade edilmiştir. Yeni nesil kumaşları kendi stilini yansıtan şekilde yorumlayan marka, konforlu ve şık olarak tanımladığı tasarımlarından oluşan koleksiyonunu yeşil ekran teknolojisi kullanılarak İtalya sokaklarının sanal görüntüleri eşliğinde tanıtmıştır (Özcan, 2020).

Damat Tween markasının pandemi döneminde hazırladığı koleksiyona ait sanal defile gösterisi (Virtual Runway) dijital platformlar aracılığı ile markaya özel olarak yaratılan İtalya sokaklarında gerçekleştirilmiştir. Bu gösteriyle Türkiye'de bir ilk olarak greenbox (yeşil ekran) teknolojisiyle 3. boyuta taşıdığı ifade edilmiştir. Defilede, Pisa Kulesi, tarihi çeşmeler, pizza restoranları, dondurmacılar ve motosikletler gibi İtalya'yı simgeleyen dünyaca ünlü öğeler kullanılarak dijital kompozisyonlara yer verilmiştir. Son yıllarda, Damat Tween'in İtalya'daki başarısına atfen sanal ortamda oluşturulan defilede, markanın yeni nesil kumaşlarla lüks ve konforu yansıttığı söylenebilir. Tüm dünyadan davetlilerin eş zamanlı olarak izlediği sanal defilede, markanın koleksiyonuna ait toplamda 28 tasarım sergilenmiştir (Demirören Haber Ajansı (DHA), 2020).

#### Sanal Manken ile Yapılan Sanal Defileler

Kawamura (2016, s. 135) "Moda defilesi ürünün, canlı modellerle üstünde sunulmasıdır. İyi bir defile, moda hakkında bir beyanda bulunur ya da daha genelde önermeler yapar aynı zamanda bireysel ve belirli ürünleri bu yorumları desteklemek ya da örneklemek için sunar" şeklinde yaptığı defile tanımlamasında defilenin canlı mankenlerle yapılan bir sunum olduğunu belirtmiştir. Ancak son yıllardaki teknolojik gelişmelerle birlikte moda endüstrisinde



**Görsel 5.** Damat Tween, İlkbahar-Yaz 2021 Koleksiyonu (Tween, 2020).

bilgisayar programlarından yararlanıldığı görülmektedir. Bilgisayar programları aracılığıyla geliştirilen sanal mankenler ise ürün geliştirme ve kontrol aşamalarında kullanılmakta ve sanal defileler ile koleksiyonlar tanıtılmaktadır (Çeçindir, 2017, s. 72).

Tüm dünyayı etkisi altına alan Covid-19 salgını sebebiyle alınan önlemler ve kararlar, moda endüstrisine dahil olan defile gösterileriyle ilgili değişikliklere neden olmuştur. Salgının yayılmasını önlemek ve halk sağlığını korumak amacıyla bazı tasarımcı ve markalar hazırladıkları koleksiyonları canlı mankenlerle dijital ortamlarda izleyiciyle buluştururken bazıları ise tamamı sanal mankenlerle dijital ortamda oluşturulan sanal defileler sunmuşlardır.

Covid-19 pandemi koşullarında sanal mankenlerle sanal defile hazırlayan markalardan biri Hanifa'dır. Hanifa markasının kurucusu Anifa Mvumba, Pink Label Congo adı verdiği koleksiyonunu hazırlanan 3D video görselleri ile Instagram Live'da izleyiciye sunmuştur. Hanifa markasının bu sunumu modanın yeni normalinde nelerin mümkün olabileceğini açıkça gösteren bir defile olarak değerlendirilmektedir (Elle, 2020).

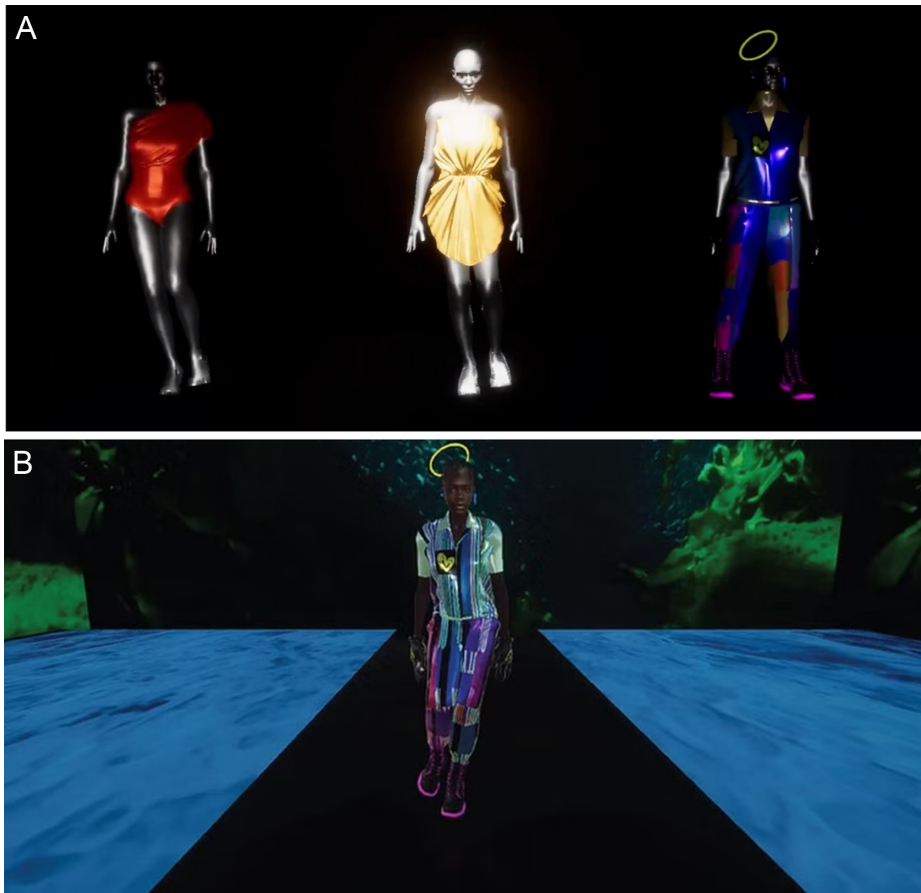
Sosyal mesafe kurallarının geleneksel ve yüz yüze defile gösterilerini sınırlı hale getirdiği Covid-19 pandemi sürecinde, Hanifa markası yüksek teknoloji yaklaşımı ile yeni koleksiyonunu sunduğu sanal defile ile moda dünyasında oldukça ilgi çekmiş ve sosyal medyada adı duyulan defileler arasında yer almıştır. Hanifa'nın dijital platformda yayınladığı sanal gösteri hem ilgi çekici hem de ilginç olarak nitelendirilmektedir, çünkü giysiler sanal manken üzerinde boyutlandırılmış olsa da sanal defilede herhangi bir manken figürü görülmemektedir. Düz ve yalın bir arka fon üzerinde hareket halinde olan tasarımların her bir detayı gerçekçi bir sanal görüntüyle aktarılmıştır (Görsel 6).

Covid-19 salgını sürecinde sanal mankenler ile gerçekleştirilen bir diğer defile gösterisi de Fashionnovation ve Bigthinx iş birliğinde organize edilen karma sanal defiledir. Fashionnovation, moda ve inovasyon ekosistemlerinden gelen yapıları bir araya getirerek girişimci ve yaratıcı zihinleri, daha sürdürülebilir ve kapsayıcı bir endüstriyi teşvik eden, dünyanın önde gelen küresel platformlarından biridir. Fashionnovation tarafından düzenlenen "2. Worldwide Talks" adlı etkinliğin ilk gününün kapanışında gerçekçe meydan okuyan bir sanal (3D) defile düzenlenmiştir. Bu defilede, moda teknolojisi şirketi Bigthinx ile işbirliği içinde, sanal giysiler taşıyan sanal modeller sanal bir podyumda yürümüştür (Görsel 7). Fashionnovation'ın teknoloji ve sürdürülebilirlik odaklı tartışmalarıyla birlikte yürütülen bu etkinlikte sanal olarak düzenlenen panellerin işleyişine paralel bir anlayış benimsenmiştir. Dünya Çevre Günü'nde (World Environment Day) gerçekleşen defile gösterisinde alışlageldik moda podyumlarındaki uygulamaların aksine düşük çevresel etki ve yoğun estetik öğeler ile birlikte okyanus grafikleri kullanılmıştır.

Sanal defilenin iş birlikçilerinden Bigthinx, "Sanal insanlar, dijital giysiler, sürükleyici moda gösterileri ve dönüşümsel sanal alışveriş deneyimleri için yapay zeka ve bilgisayar vizyonu" kullandıklarını ifade etmiştir. Bigthinx'in kurucu ortaklarından Shivang Desai'ye göre Bigthinx teknolojisinin temeli, 2D görüntülerden bilgi çıkarmak ve bunları 3D'ye dönüştürmektir. Bigthinx, vücut taramaları ve yüz tanıma özelliklerini kullanarak gerçekçi 3D avatarlar yaratmaktadır. Desai, ortak çalışma ve sanal bir defile yaratmanın en büyük zorluğunun öğrenme eğrisi olduğunu ifade etmiştir. Desai, canlı mankenlerle yüz yüze yapılan klasik defile gösterilerinin genellikle giysiler, stil ve mekan tasarımı için son dakika düzenlemelerini tetiklediğini, sanal defilede ise katılımcı tasarımcılarla



**Görsel 6.**  
 Hanifa, 3D Virtual Fashion Show: "Pink Label Congo" (Mvuemba, 2020).



**Görsel 7.**  
 Fashionnovation & Bigthink, 3D Virtual Fashion Show (Fashionnovation, 2020).



katı bir programa ihtiyaç duyulduğunu belirtmiştir. Bu sebeple, kıyafetleri dijital olarak oluşturmak ve gösterinin koreografisini yapmak için planlı ve yeterli bir zaman çizelgesi oluşturmanın önemli olduğunu ifade eden Desai sanal defilelerin yürütülmesine ilişkin önemli aktarımlarda bulunmuştur.

Fashionnovation ve Bigthinx iş birliğinde gerçekleştirilen sanal defile gösterisindeki tasarımları sergilemek üzere toplamda podyumu 10 sanal manken avatar olarak dijital ortamda yaratılmıştır. Tasarımlarını sunan markalar arasında Sauipe Swimwear, Artist Jason Naylor/Jason Naylor Studio, Niki by Niki Srinivasa, Olistic The Label, DiFiore New York, Awaytoms, Satya Beachwear, Shohai, Jennifer Ritz ve Helen Couture yer almıştır. Defile gösterisi için seçilen şarkıyla uyum içinde yürüyen sanal mankenler ve grafiksel öğelerle oluşturulan podyum ortamı sanal defilenin çok yönlü bir prodüksiyon kullanılarak ortaya koyulduğunu göstermektedir. Bu podyum, moda endüstrisinin geleceğine bir bakış olarak değerlendirilebilir. Hem teknolojik gelişmeler hem de devam eden küresel salgın nedeniyle, özellikle "Moda ayları" boyunca yapılan defileler de dahil olmak üzere sanal etkinliklerin "yeni normal" olarak devam edebileceği ifade edilmektedir. Desai de, sanal defile gösterilerinin yüz yüze podyumların popüler olarak tamamlayıcı unsurları haline geleceğini tahmin ettiğini belirtmiştir (Montalti, 2020).

Covid-19 pandemi dönemi yaşanırken dünyanın farklı yerlerinde olduğu gibi Türkiye'de de tamamı sanal mankenler ile sanal ortamda sunulan defileler yapılmıştır. Dijital ortamda 3D çizim programları ile hazırlanan sanal defilelerden biri tasarımcı Niyazi Erdoğan'ın koleksiyonuyla oluşturulmuştur. İlkbahar-Yaz 2021 koleksiyonunu 15. Mercedes-Benz Fashion Week Istanbul etkinliğinde dijital platformlar üzerinden yayınlayan Niyazi Erdoğan koleksiyonunda İstanbul'un Tatavla bölgesini ele almıştır. Tasarımcı, karantina ve kısıtlamaların etkisi ile 2020 yılına her anlamda damgasını vuran pandemi sürecinin izlerini taşıyan bir koleksiyon hazırlamıştır. Niyazi Erdoğan, tamamını 3D olarak hazırlayıp sunduğu defilede hem koleksiyonuyla hem de mimari kimliğini yansıttığı mekan tasarımı ile dijital bir performans sergilemiştir (Görsel 8). Niyazi Erdoğan'ın sanal ortamda hazırlanıp sunulan İlkbahar-Yaz 2021 koleksiyonunun dijital gösterimi ile ilgili görüşleri şu şekilde olmuştur: "Bu sezonun en önemli özelliği ilk defa dijital olarak gerçekleşen Mercedes-Benz Fashion Week Istanbul'a ben de tamamı dijital ortamda üretilmiş bir koleksiyon ve defileyle

katılıyorum. Pandemi sürecinin etkileri tüm dünyada dijitalleşme gereksinimlerini artırırken, tasarım üretiminin de geleneksel yöntemlerden ayrışıp yeni bir vizyona dönüşmesi gerekliliğine bir cevap oldu." (Esquire, t.y.).

Tüm dünyayla birlikte Türkiye'de de pandemi sürecinde yaşanan kısıtlama ve karantinaların etkisi, Niyazi Erdoğan koleksiyonuna da yansımış ve tasarımcının yaratıcılığın sınırlarını aşan tasarımları teknolojik imkanlardan yararlanılarak izleyiciye sunulmuştur. Niyazi Erdoğan'ın tamamı sanal olarak üretilen koleksiyonu Tatavla bölgesindeki seramik ve mozaik yapılarıdaki desen ve formlardan etkilenecek oluşturulmuştur. Koleksiyonda ağırlıklı olarak bu seramik kaplamalardaki yeşil ve turuncu gibi toprak tonlarının yanında mavi, mor, pembe gibi renklere de yer verilmiştir. Niyazi Erdoğan tasarımlarında genel olarak görülen rahat ve sportif kesimler bu koleksiyonda da ön plana çıkmıştır. Tasarımlarda spiral ve dairesel kesitler kullanılarak hacimli görünüm elde edilmiştir.

### Hibrit Yapıdaki Dijital Defileler

Dünyayı etkisi altına Covid-19 pandemi döneminde markaların dijital defile sunumlarıyla ilgili farklı yol ve yöntemler geliştirdiği görülmektedir. Bazı marka ve tasarımcılar gerçek mekanlarda canlı mankenlerle hazırladıkları defile gösterilerini dijital olarak sergilerken bazıları ise sanal mankenler kullanarak dijital gösteriler sergilemiştir. Ancak teknolojinin sağladığı imkanlar ile bunların harmanlanmasıyla ortaya çıkan dijital sunumlar da defile anlayışına farklı boyutlar getirmiştir. Bu tür gösterilerde hem canlı mankenler hem de sanal mankenler kullanılarak hibrit bir yapıya sahip dijital defilelerin sunulduğu gözlemlenmiştir. Türk Dil Kurumu'na (t.y.) göre melez anlamına gelen "hibrit" yapı, farklı türlerin bir arada kullanılmasıyla oluşan dijital moda gösterileri için uygun bir ifade biçimi olarak düşünülebilir.

Pandemi koşullarına bağlı olarak kısıtlamaların yoğun olduğu dönemlerde dijital ortamda farklı yöntemleri harmanlayarak koleksiyon sunumu gerçekleştiren Ralph & Russo markasının sunumu hibrit yapıdaki dijital defilelere örnek olarak verilebilir. Ralph & Russo (t.y.) Covid-19 salgınının getirdiği zor zamanlarda insanları hayal kurmaya, fantezi dünyasına sığınmaya ve bunun da ötesine bakmaya teşvik eden bir koleksiyon hazırlamıştır. Doğal dünyanın geniş kapsamlı güzelliğini ve teknolojik geleceğini yansıtan marka Sonbahar-Kış 2020/2021 Haute Couture koleksiyonunda izleyiciye özel bir deneyim sunmayı amaçlamıştır.



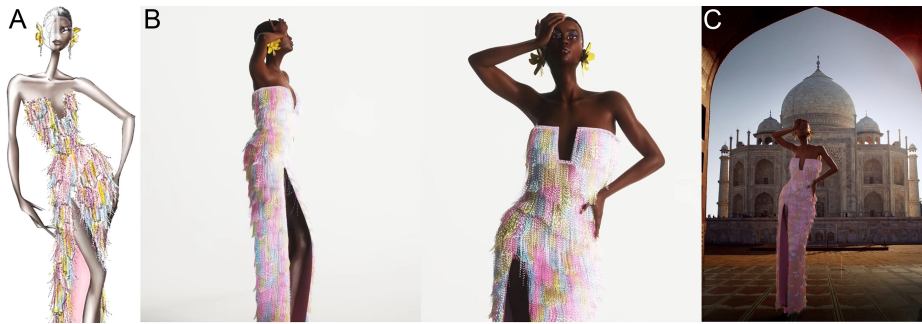
**Görsel 8.**  
Niyazi Erdoğan, İlkbahar-Yaz 2021 3D Koleksiyonu (Erdoğan, 2020).

**Görsel 9.**

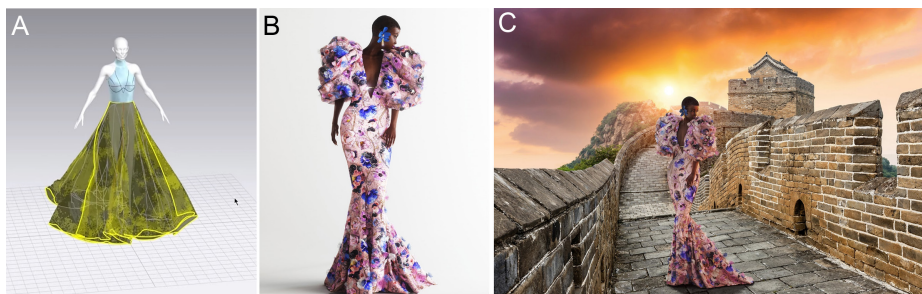
*Ralph & Russo, Sonbahar-Kış 2020/2021 Haute Couture Collection (Ralph & Russo, 2020).*

Marka, hazırladığı dijital gösteride iki farklı yöntem kullanarak hibrit yapıda bir defile sergilemiştir. Koleksiyonun bir bölümü canlı mankenlerle hazırlanırken diğer bölümü ise sanal olarak yaratılan bir avatar manken ile dijital ortamda izleyiciye sunulmuştur (Görsel 9).

Ralph & Russo'nun Sonbahar-Kış 2020/2021 Haute Couture koleksiyonunun sunulmasında kullanılan Afrika kökenli Hauli adlı avatar, geleneksel Swahili dilinde güç ve güçten sonra anlamına gelen bir kadın türünün yansıması olarak yaratılmıştır. Markanın ilham perisi olarak görülen avatar Hauli'ye sanal ortamda tasarlanan giysiler giydirilerek dünyanın yedi çağdaş harikası olarak belirlenen yerlerde moda çekimleri oluşturulmuştur. Dünyanın dört bir yanına cesaret ve pozitif değişim getiren güzel ve ilham verici kadın temasından yola çıkan marka, görünüşte zıt iki boyutu birleştirerek, ilk dijital defile deneyimini sunmuştur. (Ralph ve Russo, t.y.). (Görsel 10).

**Görsel 10.**

*Ralph & Russo, Sonbahar-Kış 2020/2021 Haute Couture Collection: Hauli, Taj Mahal (Ralph & Russo, 2020).*

**Görsel 11.**

*Ralph & Russo, Sonbahar-Kış 2020/2021 Haute Couture Collection: Hauli, Çin Seddi (Ralph & Russo, 2020).*

Covid-19 salgını sebebiyle klasik anlayışın dışında, aynı gösteri içinde farklı iki bölüm olarak hazırlanan Ralph & Russo'nun Sonbahar-Kış 2020/2021 Haute Couture koleksiyonu moda dünyasına hibrit yapıda karma bir dijital defile anlayışı sunmuştur. Koleksiyonun bir bölümü canlı mankenlerle alışılmış bir dijital sunumla, diğer bölümü ise marka için ilk defa tasarlanan bir avatar ile sanal ortamda bir araya getirilerek sergilenmiştir. Ralph & Russo markasının kreatif direktörlerinden Tamara Ralph 2020-21 Sonbahar-Kış Haute Couture koleksiyonunda kullandığı avatar ile Taj Mahal, Çin Seddi, Kuleyüm, Mısır piramitleri gibi farklı bölgelerdeki dünyanın yedi harikasını konumlandırarak izleyiciye sunmuştur. İlham verici kadınların ruhundan etkilenecek yaratılan avatarın sergilediği tasarımlar pembe, lila, mavi, sarı gibi pastel tonlar eşliğinde, hareketli ve hacimli bir koleksiyon ile oluşturulmuştur (Görsel 11).

Yaşanan Covid-19 pandemisinden önceki dönemlerde başlayıp pandemi kısıtlamalarıyla hız kazanan dijitalleşme sürecinin defilelerde kullanılabilecek yaratıcı fikirleri ortaya çıkardığı söylenebilir. Dijital gösterilerin beraberinde gelen yeni fikirlerin zamanla ve deneyimle gelecekteki defilelerin gelişimine ve çeşitliliğine katkı sağlayacağı düşünülmektedir. Gerçek ile sanal olanı birleştiren ve hayal gücünün sınırlarını zorlayan dijital sunumlar da hem tasarımcılar hem de izleyiciler tarafından takip edilebilen gösteriler olarak moda endüstrisinde yerini almıştır. Bu yönüyle pek çok sektörde olduğu gibi moda sektörünün de dijitalleşme yolunda attığı adımlarla içinde bulunulan çağın ve ortaya çıkan durumların gereklerine uyum sağlama çabaları görülmektedir.

## Sonuç ve Öneriler

Dünya genelinde sağlık sorunlarına ve can kayıplarına yol açan Covid-19 virüsü nedeniyle ortaya çıkan salgın tüm dünyayı etkisi altına almıştır. Hızla yayılan virüs sebebiyle Dünya Sağlık Örgütü (WHO) tarafından 11 Mart 2020 tarihinde küresel salgın (pandemi) ilan edilmiştir. Covid-19 pandemisi birlikte sosyal ve ekonomik

alanlarda pek çok olumsuz etkiler meydana getirmiştir. Salgın; aynı zamanda tören, festival, fuar, sergi ve defile gibi organizasyonlarda da olumsuz etkilerini göstererek belirsiz bir süreç başlatmıştır. Salgın sürecinin uzamasıyla birlikte sosyal ve kültürel etkinliklerin neredeyse tamamında alternatif çözüm arayışlarına gidilmiştir. Özellikle Covid-19 etkilerinin yoğun olduğu dönemlerde etkinliklerin bir kısmı iptal edilmiş bir kısmı ise ertelenmiştir. Ancak moda endüstrisi gibi ekonomide büyük pay sahibi sektörlerdeki etkinliklerin iptal edilmesi daha büyük olumsuzluklara yol açacağından etkinlikler dijital ortamlardan düzenlenmeye devam etmiştir. Bu doğrultuda, Koronavirüs salgınının seyri ve yoğunluğuna göre pek çok etkinlikle birlikte moda etkinliklerinin yapıma biçimlerindeki değişimlerin kaçınılmaz olduğu söylenebilir. Salgının ilerleme hızı ve yoğunluğunun arttığı dönemlerde halk sağlığını korumak adına değişim gösteren etkinlikler arasında defileler de yer almaktadır. Bu çalışmada, Covid-19 pandemi dönemindeki salgının etkisiyle ve alınan tedbirlerle oluşan koşulların defilelerde meydana getirdiği değişiklikler irdelenmiştir. Çalışma kapsamında, salgın şartlarında yapılan dijital defiler ve bu dijital defilelerin sunulmasıyla ilgili özellikler araştırılmıştır.

Pandeminin oluşturduğu riskli koşullar sebebiyle hem açık hem de kapalı alanlarda düzenlenen pek çok marka ve tasarımcının, defilelerin sunumu için farklı arayışlara girdiği görülmektedir. Koronavirüs pandemisinin yoğun etkilerine maruz kalınan dönemlerde moda endüstrisinin devamlılığı için fiziksel defilelerden dijital uygulamalara geçiş yapılmıştır. Salgının yoğun olduğu dönemlerde fiziksel defileler yerine dijital defilelerin düzenlenmesi tartışmaları beraberinde getirirse de moda öncüleri defilelerin gerekli ve tanıtıcı olduğu konusunda hemfikir olmuştur. Çünkü moda sektörünün gelişmesinde önemli bir payı olan defileler yalnız yeni giysilerin sergilendiği bir platform olmakla kalmayıp, markalar ile tüketiciler arasında bir köprü işlevi görerek ilişkilerin canlı kalmasını sağlayan geleneksel bir unsur haline gelmiştir. Oluşan pandemi koşulları sebebiyle, markalar ile tüketiciler arasındaki bağları sürdürmek için dijital uygulamaların ön plana çıktığı görülmektedir. Diğer sektörlerle birlikte moda sektöründe de Covid-19 salgını sebebiyle dünyada meydana gelen durum ve olayların gerekliliklerine ve yeniliklere uyum sağlanması kaçınılmaz olmuştur. Aslında sezon anlayışının değişmesi, cinsiyet ayrımıyla ilgili konuların gündeme gelmesi ve dijital dönüşüm gibi konular sebebiyle moda sektörünün uzun süredir bir değişim süreci içinde olduğu söylenebilir. Pandeminin ortaya çıkması ise bu süreci hızlandırarak markaları bu konuda uyum sağlamaya ve yeniliklere adapte olmaya hızlı bir şekilde yönlendirmiştir. Bu anlamda ihtiyaçlar doğrultusunda meydana gelen yenilik ve değişimlerden yola çıkarak, salgın krizi ve beraberinde getirdiği ihtiyaçların doğru analiz edilip etkili araçlarla yönetilmesiyle markaların avantajlı konuma gelebilmesi mümkün olacaktır. Bu araçların başında ise hızla gelişen dijital teknolojilerin geldiği söylenebilir. Dijitalleşme, hem markaların müşterilerle iletişim kurma becerileri hem de giysi koleksiyonlarını defilelerle tanıtmaya konularına farklı boyutlar getirmiştir. Bunu gerçekleştirmeyi amaçlayan markalar ve tasarımcılar defileleri dijital platformlara taşıyarak hem müşterilere hem de basına sunma yolunu izlemişlerdir. Bu yönüyle dijital defilelerin fiziksel defilelerden en önemli farklarından biri dijital defilelerin herkes tarafından eşit koşullarda izlenebilmesidir. Teknolojinin sunduğu özgün ve yaratıcı olanaklar ile sunulan içerikler dijital platformlar aracılığı ile çok daha geniş kitlelere ulaşabilmektedir. Covid-19 salgınının yayılmasıyla birlikte diğer pek çok alanda olduğu gibi dijital defilelerde de yeni normal (new normal) sürecine girildiği gözlemlenmektedir. Salgının yoğunluğuna göre

kısıtlamaların yoğun olduğu dönemlerde markalar, farklı yöntemler izleyerek koleksiyonlarını dijital defileler aracılığı ile izleyiciye sunmuştur. Markaların bir kısmı sunum tercihlerinde canlı mankenler kullanarak klasik podyum anlayışıyla dijital defile gösterisi hazırlarken bazı markalar ise canlı mankenlerden oluşan hikaye içerikli dijital videolar ile sunum yapmayı tercih etmiştir. Dijital teknolojilerin getirdiği olanaklar sayesinde canlı mankenler yerine tamamıyla sanal ortamda hazırlanan sanal defileler ile koleksiyonlarını tanıtan giysi markaları da olmuştur. Bu markalar dijital çizim programları kullanarak sanal ortamda yarattıkları sanal mankenler ile koleksiyonlarını sunmuşlardır. Bazı markalar ise hem canlı hem de sanal mankenler ile hazırladıkları koleksiyonları tek bir dijital gösterimle izleyiciyle paylaşmışlardır. Böylelikle, pandemi öncesinde başlamış olan dijitalleşme süreci Covid-19 salgınının yayılması sonucu her alanda olduğu gibi moda sektörüne de hızlı dönüşümler ve farklı uygulamalar getirmiştir. Ancak, ihtiyaç ve gereklilikler doğrultusunda dijital defilelere hızla geçilmesi söz konusu olsa da pek çok marka ve tasarımcı fiziksel defilelerin yarattığı etkileşim ortamının da moda sektörü için önemli olduğu konusunda hemfikir olmuştur. Markalar bu konudaki duruşlarını pandemi kısıtlamalarının azaldığı dönemlerde alınan önlemler çerçevesinde canlı mankenlerle sundukları fiziksel defilelerde sergilemişlerdir. Bu durum moda sektöründeki paydaşların alışlageldik fiziksel defileleri sürdürme isteğinin bir göstergesi olarak değerlendirilebilir. Bir yönüyle, insan etkileşiminin en yoğun olduğu endüstrilerden biri olan moda sektörü için fiziksel defilelerin yarattığı canlı atmosfer modanın doğasını yansıtan önemli bir unsur olarak sürdürülmeye çalışılsa da diğer taraftan dijitalleşme gerçeği her sektörde kendini göstermiştir. Bu sebeple geçerliliği olacak tek bir modelden bahsetmek yerine hem fiziksel hem de dijital özellikleri dengeli şekilde kullanarak yaratıcılığı ve heyecanı yansıtan markaların avantajlı konuma geçeceği düşünülmektedir. Gelecekte ise hangi tür defilelerin yoğunluklu olarak gerçekleşeceğini, zaman ve zamana bağlı olarak gelişen olay ve durumların belirleyeceği söylenebilir. Bu noktada gerek fiziksel defilelerin gerekse farklı yollar izlenerek sunulan dijital defilelerin ve bunların hazırlık süreçlerinin doğaya, insana ve dünyadaki tüm kaynaklara zarar vermeden sürdürülebilirlik kavramı çerçevesinde gerçekleştirilmesi gerektiği düşünülmektedir.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

**Finansal Destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Declaration of Interests:** The author declare that they have no competing interest.

**Funding:** The author declared that this study has received no financial support.



## Kaynaklar

- Alpago, H., & Alpago, D. O. (2020). Koronavirüs salgınının sosyoekonomik sonuçları. *IBAD Sosyal Bilimler Dergisi*, 8, 99–114. [\[CrossRef\]](#)
- Arat, I. (2016). *Hazır giyim sektöründe giysi tasarımının markaya etkisi üzerine bir araştırma* (Tez No: 446733) [Yüksek Lisans Tezi, Anadolu Üniversitesi]. Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Barbarosoğlu, F. K. (2004). *Moda ve zihniyet*. İz Yayıncılık.

- Çeğindir, N. Y. (2017). *100 soruda giysi mimarisi*. Gazi Kitabevi.
- Çeğindir, N. Y., & Çakmak, Ş. (2018). *Giysi örneğinde moda ürün geliştirme*. Gece Akademi.
- Çivitçi, Ş. (2004). *Moda pazarlama*. Asil Yayıncılık.
- Crane, D. (2003). *Moda ve gündemleri* (Ö. Çelik, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- Creswell, J. W. (2017). *Araştırma deseni nitel, nicel ve karma yöntem yaklaşımları* (S. B. Demir, Çev.). Eğiten Kitap.
- Davis, F. (1992). *Fashion, culture and identity*. The University of Chicago Press.
- Demirören Haber Ajansı (DHA) (2020). *Türk markadan İtalya sokaklarında sanal defile*. . <https://www.dha.com.tr/ekonomi/turk-markadan-italya-a-sokaklarinda-sanal-defile-1792853>
- Dior, C. (2020). *Christian Dior autumn-winter 2020/2021 haute couture: "Le Mythe Dior"* [Fotoğraf]. L'officiel. <https://www.lofficiel.com.tr/m-oda-haftasi/dior-haute-couture-2020-21-sonbahar-kis>
- Dönmezer, S. (1984). *Sosyoloji*. Savaş Yayınları.
- Elaidi, M. (2020). *Mehtap Elaidi ilkbahar-yaz 2021 koleksiyonu: "öze dönüş #backtopointzero"* [Fotoğraf]. Oggusto. <https://www.oggusto.com/moda/dijital-moda-haftasi-mercedes-benz-fashion-week-istanbul-2020>
- Elle (2020). *Hanifa's 3D fashion show sets the pace for the future of the runway*. Elle. <https://www.elle.com/fashion/shopping/a32668939/hanifa-3d-pink-label-congo-fashion-show/>
- Erdoğan, N. (2020). *Niyazi Erdoğan ilkbahar-yaz 2021 3D koleksiyonu* [Fotoğraf]. Vogue Türkiye. <https://vogue.com.tr/defile/niyazi-erdogan-2021-ilkbaharyaz-42853>
- Erlər Tekstil (2020). *Mbfi dijitalin ardından*. [Erlər tekstil]. <https://www.erlertekstil.com.tr/blog/guncel/mbfi-dijital-in-ardindan>
- Esquire (t.y.). <https://www.esquire.com.tr/galeri/stil/niyazi-erdogan-ilkbaharyaz-2021-koleksiyonu>
- Fashionnovation (2020). *Fashionnovation & Bigthinx 3D virtual runway show* [Fotoğraf]. The Lexington Line. <https://www.thelexingtonline.com/blog/2020/6/11/fashionnovation-x-bigthinx-virtual-runway-show>
- Fuat Firat, A., & Shultz, C. J. (1997). From segmentation to fragmentation: Markets and marketing strategy in the postmodern era. *European Journal of Marketing*, 31(3/4), 183–207. [CrossRef]
- Gürsoy, A. T. (2010). *Giym kültürü ve moda*. Türkiye Tekstil Sanayi İşverenleri Sendikası.
- He, H., & Harris, L. (2020). The impact of Covid-19 pandemic on corporate social responsibility and marketing philosophy. *Journal of Business Research*, 116(3), 176–182. [CrossRef]
- Horsting, V., & Snoeren, R. (t.y.). *Viktor&Rolf autumn-winter 2020/2021 haute couture koleksiyonu "change"*. Viktor & Rolf. <https://www.viktor-rolf.com/collection/haute-couture-change-autumn-winter-2020>
- Horsting, V., & Snoeren, R. (t.y.). *Viktor&Rolf autumn-winter 2020/2021 haute couture: "change"* [Fotoğraf]. Viktor & Rolf. <https://www.viktor-rolf.com/collection/haute-couture-change-autumn-winter-2020>
- Kahraman, M. E. (2020). Covid-19 salgınının kültür ve sanat organizasyonlarına etkisi. *Yıldız Journal of Art and Design*, 7(1), 84–99. <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/1192885>
- Kawamura, Y. (2016). *Moda-loji: Moda çalışmalarına giriş* (Ş. Özudoğru, Çev.). Ayrıntı Yayınları.
- L'officiel (2020). *Dior haute couture 2020–21 sonbahar/kış*. L'officiel Türkiye. <https://www.lofficiel.com.tr/moda-haftasi/dior-haute-couture-2020-21-sonbahar-kis>
- McKibbin, W., & Fernando, R. (2020). The economic impact of Covid-19. In R. Baldwin & B. W. Mauro (Eds.). *Economics in the time of Covid-19* (pp. 45–51). CEPR Press.
- Milli Eğitim Bakanlığı (MEB) (2011). *Halkla ilişkiler ve organizasyon hizmetleri, defile*. T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Montalti, V. (2020). *Fashionnovation & Bigthinx 3D virtual runway show. The Lexington Line*. <https://www.thelexingtonline.com/blog/2020/6/11/fashionnovation-x-bigthinx-virtual-runway-show>
- Mvuemba, A. (2020). *Anifa Mvuemba-Hanifa 3D virtual fashion show: "Pink Label Congo"* [Fotoğraf]. Independent. <https://www.independent.co.uk/life-style/fashion/fashion-3d-show-runway-online-hanifa-instagram-live-congo-a9530551.html>
- Özcan, O. (2020). *Damat Tween ile sanal moda*. L'officiel Türkiye. <https://www.lofficiel.com.tr/l-officiel-hommes/damat-tween-ile-sanal-moda>
- Pektaş, H. (2006). *Moda ve postmodernizm* (Tez No. 189201) [Doktora Tezi, Selçuk Üniversitesi] Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Ralph, T., & Russo, M. (t.y.). *Ralph & Russo autumn - winter 2020/2021 couture collection* [Fotoğraf]. Ralph & Russo. <https://ralphandruss.com/pages/couture-autumn-winter-2020>
- Renfrew, C., & Renfrew, E. (2014). *Moda tasarımında koleksiyon geliştirme* (B. Başoğlu, Çev.). Literatür Yayınları.
- Sorger, R., & Udale, J. (2013). *Moda tasarımının temelleri* (Ç. Sirkeci, Çev.). Literatür Yayınları.
- Süer, Ö. (2020). *Özlem Süer ilkbahar-yaz 2021 koleksiyonu: "Triyanda"* [Fotoğraf]. Erlər Tekstil. <https://www.erlertekstil.com.tr/blog/guncel/mbfi-dijital-in-ardindan>
- TDK (t.y.). *Defile. Türk Dil Kurumu güncel Türkçe sözlük*. Türk Dil Kurumu Başkanlığı. <https://sozluk.gov.tr/>
- Trendus (2020). *Mehtap Elaidi ilkbahar-yaz 2021 koleksiyonu*. Trendus. <https://www.trendus.com/fotohaber/mehtap-elaidi-ilkbahar-yaz-2021-koleksiyonu-backtopointzero-43768>
- Tween, D. (2020). *Damat Tween ile sanal moda* [Fotoğraf]. L'officiel. <https://www.lofficiel.com.tr/l-officiel-hommes/damat-tween-ile-sanal-moda>
- Vogue (2020). *Vogue global conversations: Defilelerin geleceği ne olacak?* Vogue Türkiye. <https://vogue.com.tr/haber/vogue-global-conversations-defilelerin-gelecegi-ne-olacak>
- Wang, J., & Wang, Z. (2020). Strengths, weaknesses, opportunities and threats (swot) analysis of China's prevention and control strategy for the Covid-19 epidemic. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(7), 2235. [CrossRef]
- Waquet, D., & Laporte, M. (2011). *Moda* (I. Ergüdeni, Çev.). Dost Kitabevi Yayınları.
- Withrow, B. G. (2008). *How does your fashion show, show?* CreateSpace Independent Publishing.

# Seramik Bünyelerde Frit Kullanımı

## Usage of Frit in Ceramic Bodies

Ceren PEKŞEN<sup>1</sup>  
Serpil UYSAL<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Ondokuz Mayıs Üniversitesi,  
Güzel Sanatlar Fakültesi, Seramik  
ve Cam Bölümü, Samsun, Türkiye

<sup>2</sup>Ondokuz Mayıs Üniversitesi,  
Lisansüstü Eğitim Enstitüsü,  
Sanat ve Tasarım Ana Sanat Dalı,  
Samsun, Türkiye



### Öz

Seramik eserler, mekanik dayanımı sayesinde zamana ve doğa koşullarına karşı direnç oluşturarak, geçmiş medeniyetlerin mirasını geleceğe taşımaktadır. Cam-seramik birlikteliğinde ise, gelişen camsı yapı sayesinde seramik bünyede mukavemet artmaktadır. Geçmişten günümüze çeşitli tanım ve isimlere sahip olan frit, seramik bünyeye ergitici olarak katılmakta ve bünyeye cam-seramik özelliği kazandırmaktadır. Çeşitli dönem ve coğrafyalarda farklı frit kompozisyonlarının geliştirildiği görülmüştür. Frit katkılı seramik bünyelerin gelişim süreci üretildiği dönemin teknolojisine hakkında bilgi verirken aynı zamanda ürettiği kültürün sanatsal yetkinliğini de yansıtmaktadır. Frit, sanatsal uygulamalarda özgün yorum ve estetik görünüm için seramik sanatçıları tarafından tercih edilmektedir. Çalışmada, geçmişten günümüze frit katkılı seramik bünyenin sanatsal uygulamalardaki kullanımının araştırılması amaçlanmaktadır. Fritin seramik bünyeye kazandırdığı özellikler, farklı sektörlerde gerçekleştirilen uygulamalar ve geliştirilen frit bileşenlerinin sanatsal çalışmalara yansımaları araştırılmıştır. Frit katkılı seramik bünye uygulamalarıyla, geçmişin üretim bilgisi ve sanatsal yetkinliği günümüz seramik teknolojileriyle entegre olurken geçmişin ve geleceğin iç içe geçtiği özgün yorumlar üretilmektedir.

**Anahtar Kelimeler:** Frit, seramik bünye, sırça, çini, porselen

### ABSTRACT

Ceramic artworks have been carrying the heritage of past civilizations to the future by creating resistance against time and natural conditions, thanks to their mechanical strength. In the glass-ceramic combination, the strength increases in the ceramic body, thanks to the developing glassy structure. Frit, which has various definitions and names from past to present, joins the ceramic body as a fluxer and gives the body a glass-ceramic feature. It has been observed that different frit compositions have been developed in various periods and geographies. The development process of frit in ceramic bodies gives information about the technology of the period in which they were produced while at the same time reflecting the artistic competence of the culture in which they were produced. Frit is preferred by ceramic artists for its original interpretation and aesthetic appearance in artistic practices. In this article, it is aimed to investigate the usage of frit in ceramic body in artistic practices from past to present. The features that the frit brings to the ceramic body, the practices carried out in different sectors, and the reflection of the developed frit components on artistic works have been investigated. With usage of frit in ceramic body practices, while the production knowledge and artistic competence of the past are integrated with today's ceramic technologies, original interpretations in which the past and the future are intertwined are produced.

**Keywords:** Ceramic body, frit, glaze, porcelain, tile

### Giriş

Seramik, üretildiği bölgenin ve dönemin kimliği niteliğindedir. Bulunan en eski eserlere Anadolu'da Hacılar arkeolojik kazılarıyla ulaşıldığı ve eserlerin M. Ö. 6000 yılına ait olduğu belirtilmektedir (Karasu & Sarıcaoğlu, 2019, s. 141). Üretildiği döneme dair izleri geleceğe taşıyan seramik eserler, zamana ve doğa koşullarına karşı direnci sayesinde "arkeolojik belge niteliği" taşımaktadır (Çevik, 2010). Kültürlerin kendilerine özgü bu mirasın geleceğe taşınabilmesi seramik malzemelerin mekanik dayanımı ile ilişkilidir. Mekanik dayanımın yanı sıra kimyasal, elektriksel ve diğer özelliklerinden dolayı da seramik malzemenin günümüzde tercih edildiği bilinmektedir. Seramiğin özellikle camla buluştuğu malzemeler de ise özel mikro yapılar oluşmakta ve çok çeşitli kristal fazlar gelişmektedir. Cam-seramik malzemeler, tek başına camdan ve seramikten daha üstün termal, kimyasal, biyolojik ve elektriksel özellikler göstermektedir (Ergani, 2018, s. 3).

Geliş Tarihi/Received: 11.08.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 01.10.2022

Yayın Tarihi/Publication Date: 24.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:  
Serpil UYSAL  
E-mail: serpil.uyosal11@gmail.com

Cite this article as: Pekşen, C., &  
Uysal, S. (2023). Usage of frit in ceramic  
bodies. *Art Vision*, 29(50), 104-114.



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

Seramik, “bir veya daha fazla metalin, metal olmayan element ile birleşmesi ve sinterlenmesi sonucu oluşan inorganik bileşiktir.” Kil, flux (ergitici) ve dolgu malzemesi, bu inorganik bileşin üç temel unsurudur. Kil, yapıya “plastiklik özelliği” kazandırırken flux malzemeler, katıldığı bünyede “camsı faz oluşumu” sağlamakta ve sinterleme sürecinde malzemeyi ıslatmaktadır. Dolgu malzemeleri ise “katı bir iskelet yapı” oluşturmakta ve sinterleme sırasında çekmeyi azaltarak şekil bozulmalarını önlemektedir (Varilci, 2013, s. 2-4). Araştırmanın konusunu oluşturan frit, seramik bünyeye bir ergitici olarak katılmakta ve seramik-cam malzeme özelliği oluşturmaktadır. Kullanıldığı seramik bünyenin kristal yapısını, kimyasal kararlılığını, mekanik dayanımını, elektriksel ve manyetik özelliklerini etkilemekte aynı zamanda estetik görünüm kazandırmaktadır. Seramik eserlere seramik-cam yapısı kazandıran fritin tarihçesi araştırıldığında seramik malzeme kadar eski bir tarihsel süreçle karşılaşmaktadır. Bu çalışmada seramik bünyede frit kullanımının tarihsel süreci sanat eserleri üzerinden incelenmiş ve günümüz seramik teknolojisiyle birlikte sağladığı estetik avantajların sanatsal çalışmalara yansması araştırılmıştır.

Seramik ve cam birlikteliğinin üstün özelliklerini yansıtan frit katkılı seramikler, birbirinden farklı dönem ve coğrafyalarda seramik malzemeyle yorumlanarak kültüre özgü bir değer oluşturmaktadır. Çağlar boyu devam eden gelişim süreci, ustaların fizik bilgisinin, teknik arayışlarının ve deneyimlerinin bir sonucu olarak görülmektedir (Genç & Karakaya, 2012, s. 224).

Fritin, kullanıldığı döneme, bölgeye ve kullanım amacına göre farklı isimlendirildiği görülmektedir. Anne-Marie Keblow Bernsted'e göre (2003, s. 24–25), hiçbir seramik malzeme farklı isimleri nedeniyle bu kadar karışıklığa sebep olmamıştır. Zamanla içindeki malzeme ve menşesine bağlı olarak farklı renk ve tanecik boyutlarıyla karşılaşmıştır. Literatür araştırmaları, fritin Türkçe karşılığının “sırça” olduğunu ve frite dönüştürme işleminin “sırçalaştırma” olarak isimlendirildiğini göstermektedir (Hacızade, 2014, s. 46). Sırçalaştırma, sır bileşenlerinin cam oluşum sıcaklığına ısıtılması, soğutulması ve öğütülmesi işlemidir (Bengisu, 2006, s. 538). Sır oluşturabilecek inorganik maddelerin çeşitli bileşenlerini eriterek camsı malzemelere dönüştürüldüğü bu işlem “fritleştirme” olarak da ifade edilmektedir (Arcasoy & Başkırkan, 2020, s. 277). Öğütülüp toz haline getirilen seramik hammaddelerinin belirli bir reçeteye göre tartılıp karıştırıldıktan sonra eritilmesi, eriyiğin hızlı bir şekilde soğutulması cama dönüştürüldüğü yarı ürüne “sırça” denilmektedir (Mete, 2020, s. 276; Kartal, 1998, s. 26). 1200°C gibi düşük sıcaklıkların altında pişirilen bünyelerin sırlarında önemli oranda fritin bulunduğu belirtilmektedir. Frit katkısının artması ile pişirim sıcaklığı düşmektedir (Kartal, 1998, s. 26). Bünye kullanımının yanı sıra seramik sırlarının üretiminde, dekor boyalarının bileşimlerinde katkı maddesi, emaye sırnın ana maddesi ve “mine” adıyla kuyumculukta da kullanıldığı belirtilmektedir (Arcasoy & Başkırkan, 2020, s. 277). Ana malzemesi kuvars (silis) olan “fritli çamur” ya da “fritli hamur” olarak adlandırılan frit katkılı seramik bünye literatürde “fritware” veya “stoneware” olarak adlandırılmaktadır (Özkul Fındık, 2013, s. 63). “Camlaşmış sert kil ürünleri” olarak da isimlendirilen “stoneware”, uygun bir kil malzemedan doğrudan üretilen, şekillendirilebilme potansiyeli yüksek ve içeriğindeki demir oranı düşük malzemeler olarak tanımlanmaktadır. Genellikle katkı malzemesinin eklenmesi stoneware malzemelerin kurşun ya da tuz sırlarıyla birlikte yaklaşık 1280°C’de pişirildiği belirtilmektedir (Bengisu, 2006, s. 535). Bernsted'e göre (2003), frit katkılı bünyelerin “dayanımı, sır olmaksızın suyu tutabilen yapısı ve ışık geçirgenliği”nin porseleni anımsatmaktadır ve bu yüzden “yumuşak porselen” ya da “frit porseleni” olarak

da anılmaktadır. Frit malzemenin tanımlanmasına yönelik çeşitli yayınlarda “çini” ve “porselen” tanımlarının iç içe geçtiği görülmektedir (Pala Çalışıcı, 2015, s. 18). M. Ö. 4. yüzyılda Çin’de porselen üretimine başlandığına dair günümüze ulaşan belgeler bulunmaktadır (Çalışıcı Pala, 2015, s. 13). İtalyanca “porcellena” sözcüğünden gelen porselen terimi, Marco Polo’nun Çin’de gördüğü yemek takımlarını tarif etmek için beyaz, pürüzsüz bir midyenin adından ismini almaktadır. Çin porseleni ya da sert porselen olarak adlandırılan gerçek porselen, petuntze (Çin cevheri) ve kaolin (Çin kili) adlı iki mineralin başka bir malzemeye gerek duyulmadan genellikle 1350°C’ de sır ve bünyenin beraber pişirildiği ürünler olarak tanımlanmaktadır. Çin ustalarının stoneware malzemedan porselene benzer bir ürün geliştirmelerinin neredeyse 1500 yıl sürdüğü belirtilmektedir (Bengisu, 2006, s. 535). Değerli bir malzeme olması, yüksek pişirme derecelerine dayanımı, estetik yapısı ve ışık geçirgenliği gibi özellikleri nedeniyle porselen benzeri çalışmalar tarih boyunca farklı coğrafyalarda denenmiştir. İslam coğrafyalarında geliştirilen fritli bünyeler “çini” olarak adlandırılmış ve daha düşük sıcaklıklarda porselene yakın üretimler gerçekleştirilmiştir (Çalışıcı Pala, 2015, s. 13). Fritli seramik bünyenin saf beyaz olması, bünye rengini kapatmak için astar ya da örtücü sıra gerek duyulmaması, dekorun doğrudan kazınması ya da pigmentlerin şeffaf bir sır altında renklendirilmesi gibi avantajları sayesinde tercih edilmektedir. İnce et kalınlığında üretildiğinde Çin porselenlerini andıran şeffaf bir yapı elde edilirken Türk çini sanatında geliştirilen lüster ve minai gibi farklı tekniklerle kültüre özgü uygulamalar gerçekleştirilmiştir (Yarol, 2008, s. 12). Çin porseleninin taklit edilerek geliştirildiği yapay ya da “yumuşak porselen” ise, Avrupa’da 16. yüzyıl ve sonrasında sırça ve kil karışımının önce yaklaşık 1150°C’de ve daha sonra 1050°C’de pişirilmesiyle elde edilmektedir. Yumuşak porselen malzeme kolayca çizilebilen ve ufalabilen yapıya sahiptir. (Bengisu, 2006, s. 535). Sırçalaştırılma, fritleştirme, stoneware, yumuşak porselen gibi kullanımların yanı sıra içerdiği yüksek orandaki kuvars (silis) nedeniyle “silisli hamur”, “quartz-frit” ve “faience”, “artificial paste”, “kashi”, “sırçalı çamur” gibi adlandırmalar frit katkılı bünyeler için literatürde yer verilmiş kullanımlardır.

Literatürde yer alan farklı kullanımlarıyla frit katkılı seramik bünyenin tarihsel süreci birbirinden farklı kompozisyonlara sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Bu farklılığın nedenleri ve bünyedeki etkisi araştırılarak günümüzdeki frit üretim süreci incelenmiş ve geçmiş dönemlere ait frit katkılı seramik bünye kompozisyonlarının günümüzde farklı oranlarda deneyimlendiği sanatsal uygulamalar incelenerek, frit katkılı seramik bünyeye getirilen estetik yorumlar bu çalışma ile irdelenmiştir.

## Yöntem

Araştırmanın kapsamını frit katkılı seramik bünyenin sanatsal uygulamalara yansması oluşturmaktadır. Literatür araştırmasında, fritin bir hammadde olarak bünyede kullanımına dair çeşitli tanımlara ve tarihsel gelişim sürecine yönelik kaynaklara ulaşılmıştır. Ancak frit katkılı seramik bünyelere dair gerçekleştirilen günümüzdeki araştırmalara ve sanatsal çalışmalara yönelik sınırlı kaynağa erişilmiştir. Bu nedenle araştırmada ilk olarak frit katkılı seramik bünyenin tanımına, seramik eserler üzerinden incelenen tarihsel sürecine ve bünyeye kazandırdığı niteliklere yer verilmektedir. İkinci aşamada ise günümüzde üretilen farklı frit bileşenlerinin seramik bünyede kullanıldığı sanat çalışmalarına yer verilmektedir. Çalışma, literatür ve görsellerle genişletilmiş ve sonuç bölümünde araştırma boyunca elde edilen bulgular değerlendirilmiştir.

## Bulgular

### Frit Katkılı Seramik Bünyenin Tarihsel Gelişimi

Fritli seramik bünyelerin kullanım amacı, hammaddelerin bünyeye sağladığı fiziksel ve kimyasal özellikler, kullanılan teknikler, uygulanan motifler, renklendirme ya da tek renk olarak işlenen desenler fritli yapının üretildiği döneme, coğrafyaya ve eserin özgünlüğüne dair veriler sunmaktadır. Görsel 1’de yapısal özelliğinden dolayı “yumuşak porselen” olarak tanımlanan fritli bünyenin geliştirildiği dönem ve coğrafyaya dair bir şemaya yer verilmiştir (Okyar, 1995, s. 13).

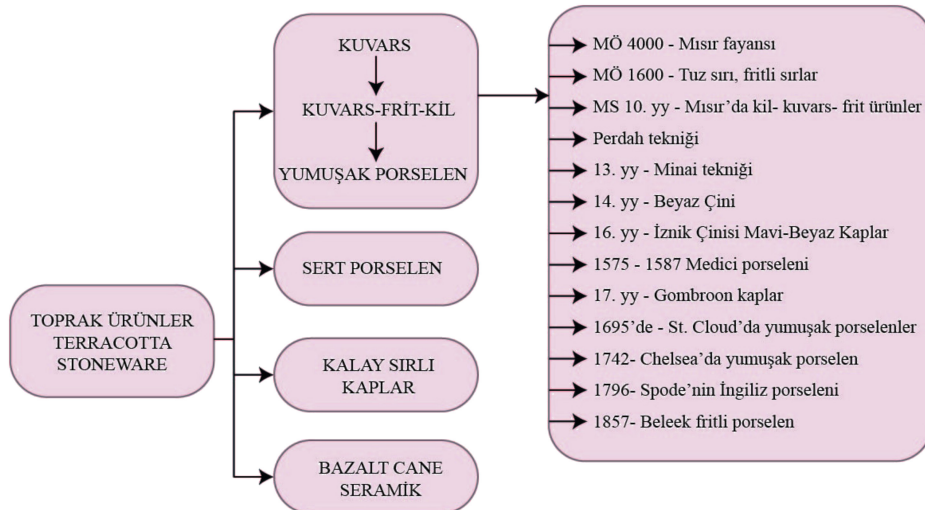
Porselenin yüksek pişirme derecelerine dayanımı, estetik yapısı ve ışık geçirgenliği gibi özellikleri nedeniyle porselen benzeri çalışmalar tarih boyunca denenmiştir. Mısır’da ilk hanedan döneminde “fritleştirilmenin tanımına uyan, tek pişirmede yüzeysel camlaşmanın sağlandığı ve çeşitli oksit bileşenleriyle renk veren” seramik malzemenin üretildiği ifade edilmekte ancak gerçekte sırcanın 18. Hanedanlık Dönemi’nde (M.Ö. 1580) cam üretiminde ortaya çıktığı belirtilmektedir (Arcasoy & Başkırkan, 2020, s. 277). Antik Halef ve Susa’da yapılan eşyaların içeriğinde yüksek oranda kuvars, kalsiyum, soda ve az miktarda kil bulunduğu görülmektedir. M.Ö. 1350–1200’lerde Babil’deki İhtar Tapınağı’nda bulunan sırlı karo, heykelcik, boncuk ve mühür gibi eşyaların içeriğinde ise iri taneli kuvars tespit edilmiştir (Yarol, 2008, s. 17). Daha sonra Ahemiler Dönemi’nde (M. Ö. 550) Susa’da Dara Sarayı’nın sırcalı sırla sırlanmış tuğlalarında ve prenses mezarlarında bulunan mine işçiliği ile üretilen takılarda ortaya çıktığı belirtilmektedir (Arcasoy ve Başkırkan, 2020, s. 277). M.Ö. 550’de Pasargad kabilesinin bir kolu olan Achaemenid tarafından yapılan kanatlı boğa, aslan ve kartal kafalı hayvan figürlerinin bulunduğu alçak kabartmalarda ve sarayı tasvir eden rölyeflerde sıran kil hamuruyla kullanıldığı tespit edilmiştir. (Genç & Telli, 2017, s. 290). Coğrafyanın özelliğine göre bünyeye ilave edilen frit miktarının ve tanecik boyutunun değiştiği görülmektedir. Bölgedeki dağlık araziler, nehirlerin akış yönü ve debisi biriken çamurun niteliğini etkilemektedir. Akıntının yavaş olduğu nehir kenarları hammadde açısından zengindir. Dağlık arazide ise akarsuyun ve havanın aşındırdığı parçalar işlemekten geçirdikten sonra bünyeye katılmaktadır. Fırat Nehri’nin İran Körfezi’ne döküldüğü yerde oluşan Rakka çamuru, kaya parçaları ve diğer maddelerle karışmış olarak bulunurken Dicle Nehri’nin

İran Körfezi’ne döküldüğü yerde oluşan Bağdat çamurunun işlemekten geçirilmeye gerek duyulmadan kullanılmış olabileceği belirtilmektedir (Yarol, 2008, s. 17).

Fritli bünyenin milattan önceki kullanımlarının ardından farklı dönemlerde ve coğrafyalarda geliştirildiği görülmektedir. Bu gelişimde, “Çin’den ithal edilen porselen ve seladon kaplara ait tekniklerin, formun, renk, motif ve kompozisyonların” önemli katkısı bulunmaktadır (Özkul Fındık, 2013, s. 63). Avşar, “Çin porselenine benzer beyaz bünye arayışları” nedeniyle ilk defa Eski Mısır’da görülen kuvarslı seramik bünyenin yeniden yorumlandığını, bu durumun bilimsel literatürde “2. Seramik Devrimi” olarak adlandırıldığını ve “İslam coğrafyasının seramik üretimlerinin Çin’den sonra ikinci sıraya yerleştiğini” belirtmektedir (Poyraz, 2019, s. 76). 975–1075 yılları arasında Fustat’ta elde edilen üretim birikimi, 1171’de çıkan yangın nedeniyle seramikçiler aracılığıyla Mısır’dan, İspanya, Pisa, Suriye ve İran’a taşınmıştır. Basra’da 700–975 yılları arasında geliştirilen fritli bünyenin kullanıldığı lüster seramikler; 975–1025 yıllarında Fustat’ı, 1100–1340 yılları arasında Keşan’ı, 1100–1600 yılları arası Şam’ı, 1400–1430 yılları arası Semerkant’ı, 1430–1520 yıllarında Nişabur’u ve 1470–1550 yılları arasında ise Tebriz’i etkilediği belirtilmektedir (Çalışıcı Pala, 2006, s. 313).

Büyük çini panele ait Görsel 2a’da yer verilen parçanın, Keşan’da 1150–1250 yılları arasında üretildiği belirtilmektedir. Keşan üretimi çinilerde, yoğunlukla turkuaz ve mavi monokrom renklere rastlanmaktadır. Genellikle kenarlarında Farsça şiir ve Kur’an ayetlerinin yer aldığı bu çinilerde kalınlanmış süslemeler, figürlü veya figürsüz motifler bulunmaktadır. Frit bünye üzerine turkuaz sırlı bu eserde fil figürü ve kenarlarda el yazısı işlemler dikkat çekmektedir (Marling, 2013). İran yapımı Görsel 2b’de yer verilen eser, 13. yüzyıl İlhanlı dönemine ait siyah ve mavi sıralı tekniğinin uygulandığı fritli seramik bünyedir (Reitlinger, 1978).

İran’da Büyük Selçuklularla birlikte seramik sanatında yeni teknikler ve etkileşimler gözlemlenmiştir. Rey, Rakka, Tel Minis, Bağdat, Kahire gibi merkezlerin yanı sıra Anadolu’da da alkali içerikli fritli bünyelerde tek renkli, çok renkli, mina’i ve lüster gibi sırlama ve dekor tekniklerinin uygulandığı belirtilmektedir (Yarol, 2008, s. 6-7). Şekil 3’de frit katkılı bünyelerde sırasıyla mina’i ve lüster tekniklerinin uygulandığı eserler bulunmaktadır. Görsel 3a’da yer verilen eserin 1201–1300 yılları arasında İran’ın Save kentinde



Görsel 1.

Fritli Bünye Uygulamalarının Tarihsel Süreci. (“İznik Keramiklerinin Karakterizasyonu” Adlı Doktora Tezi, Füsün Okyar, 1995).



### Görsel 2.

(a,b) Frit Katkılı Bünyede Farklı Süsleme Tekniklerinin Uygulandığı Eserler. a: Panel, 1150–1250 Yılları Arasında Keşan'da Üretilen Eser. b: Bowl with Arabesque, 13. Yüzyıl İlhanlı Dönemine Ait Eser. (a: Marling Koleksiyonu, <https://collections.vam.ac.uk/item/O83418/panel-unknown/> ve b: Ashmolean Museum, University of Oxford. <http://jameelcentre.ashmolean.org/collection/921/object/19032>)

üretildiği belirtilmektedir (Barlow, 1956). Opak beyaz sır üzerine çok renkli (mina'i) boyanmış frit bünyenin kenarında altın yaldızlı kufi ve sülüs hat yazıları bulunmaktadır. Görsel 3b'de yer verilen kuş motifli eserinde, 13. yüzyıl sonları ve 14. yüzyıl erken dönemlerinde İran'da üretildiği belirtilmektedir (Reitlinger, 1978). Opak beyaz sirla kaplı yıldız formuna sahip frit bünyeye, şeffaf sır altında mavi ve turkuaz boyalı sır üstü lüster tekniği uygulanmıştır.

Cooper, Selçuklu seramiklerinde “kuvars hammaddelerin ezilerek toz haline getirildiği, ayrıca potasyum feldspat ve boraksın kile eklenmesiyle düşük ısıda yarı şeffaf bir bünye oluşturulduğunu” belirtmektedir. Kabartmalı desenlerin yanı sıra bünyede oluşturulan “pirinç delikler”in saydam sirla kaplandığı çalışmalar da porselen şeffaflığını hissettirmekte; “seramik formun zemin üzerinden adeta havalanmakta olduğu” etkisini vermektedir (Poyraz, 2019, s. 77). 13. yüzyılda Ebu'l Kasım tarafından yazılan ve İlhanlı endüstrisine dair bilimsel ve teknolojik bilgilere yer verilen “Mücevherlerin Gelinleri ve Zarif Şeylerin Özleri” adlı kitabın son bölümünde çini üretimine dair bilgiler yer almaktadır (Tuna, 2002). Çalışmada, “çini” olarak adlandırılan fritli seramik bünyenin içeriğinin “kuvars, sırça ve beyaz kilin belirli oranlarda karışımından oluştuğu” belirtilmektedir (Özkul Fındık, 2013, s. 63). Çin porselenlerine ait özellikler, kuvarslı beyaz çamurdan üretilen, saydam renksiz sirla kaplı ve ışık geçirgenliği yüksek frit katkılı bünyelerle elde edilmiştir.

İslam coğrafyasında 12. yüzyıldan beri deneyimlenen fritli bünye teknolojisiyle ışık geçirgenliği yüksek, parlaklığı ve beyazlığıyla porselen dokusunu andıran üretimler gerçekleştirilmiştir. İlk geliştirildiği coğrafya konusunda farklı görüşler bulursa da Mısır'da geliştirilen fritli bünye kullanımı Suriye ve İran ve Irak'da hızla yaygınlaşmıştır. 14. yüzyıla kadar fritin, İslam coğrafyasında “kaliteli seramik üretiminin tek hammaddesi olduğu” ifade edilmektedir (Watson, 2004).

15. ve 16. yüzyıllar arasında “İznik çinileri”, fritli seramik bünyede teknolojik bir devrim olarak karşılanmış ve büyük bir saygınlık kazandırmıştır. Seramik sanatının başkenti kabul edilen İznik'te üretilen çinilere dair yapılan analizler, İran'a ait frit içeriğinde kullanılan soda eritici ve akışkanlığı artırıcı alkali katkısından farklı olarak kurşun ilave edildiğini ortaya koymaktadır. Kurşun alkali içeren bünye ve sirlar, yüzeyde oluşan “krakle” adı verilen çatlakları engellemektedir. İran çinilerinden ayıran bir diğer özelliği de İran çinilerinde kullanılan “Salicornia ya da Salsola” gibi çöl bitkilerinden elde edilen kül yerine Afyonkarahisar'dan getirilen, içeriğinde az miktarda klor ve sülfat bulunan “bora” adı verilen soda karışımının kullanılmış olmasıdır (Yarol, 2008, s. 18-20). İznik çinisi üretiminde ulaşılan teknoloji, diğer seramik eşyalarda ve dönemin gelişen mimarisi sayesinde pek çok camii, medrese, türbe ve saray duvarlarında kullanılmıştır.



### Görsel 3.

(a,b) Frit Katkılı Bünyede Farklı Süsleme Tekniklerinin Uygulandığı Eserler. a: Bowl with Diaper, Thuluth in Script, and Pseudo-Kufic Inscription. b: Star Tile with Bird Amid Foliage. (Ashmolean Museum, University of Oxford).



Frit katkılı seramik bünye daha sonra Avrupalı seramikçiler tarafından uygulanmış; 16. yüzyılda şeffaflığın bünyeye katılan saydam granül camla elde edildiği “Medici Porselini” üretilmiştir. Benzer şekilde frit malzemenin ilave edildiği “yumuşak porselen” üretimleri 1673'te Fransa'da “Pate Tendre” ve 1744'te İngiltere'de “Wedgwood porselen, Reaumur porselen, Belleek porselen” türleriyle gerçekleştirilmiştir (Genç & Telli, 2017, s. 290, 305-306).

### Frit Katkısının Seramik Bünyeye Kazandırdığı Özellikler

Geçmiş dönemlerde bulunduğu coğrafya ile özgünlük kazanan Mısır, İran, Irak, Suriye ve Anadolu fritli seramik bünyelerinde farklı hammaddeler deneysel olarak, tesadüfi ya da bilinçli bir biçimde kullanılmıştır. Freer Sanat Galerisi'nde ortaçağ İslam dönemine ait Rakka sırlı cam frit seramiklerinde ana bileşenin %20 oranında frit malzeme içerdiği tespit edilmiştir (Barden, 1995, s. 64). Iraklı çömlek ustalarının, “alüvyonlu sarı çamur, sıradan kum, öğütülmüş kum veya daha pahalı olan öğütülmüş alkali kurşun friti”nin belli oranlarda karıştırıldığı kompozisyonları kullandıkları belirtilmektedir (Yarol, 2008, s. 14). “Kendinden sırlı” olarak da anılan ve yüksek oranda kuvars içeren Mısır çamuru, bünyeye frit eklemeye ya da sırlamadan uygun oranda oksit ilavesiyle 900–000°C civarında pişirildiğinde parlak camsı görünüm ve değişik renk tonları elde edilmektedir (Genç & Karakaya, 2012, s. 221). Bünyeyi oluşturan kil yapısı, eklenen frit hammaddesinin türü ve kullanım miktarı geçmiş dönemlerde kullanıldığı bölgeye özgü olsa da günümüz seramik teknolojisinde farklı kullanım amaçlarına göre kimyasal bileşimi, ergime sıcaklıklarının ve tanecik boyutlarının uyumu, ekonomik oluşu ve temin edilebilirliği gibi kriterler doğrultusunda frit malzeme üretilmektedir. Türkiye Seramik Federasyonu'nun 2003 raporunda sanayide kullanım amacına göre değişkenlik gösteren 80,000'e yakın frit kompozisyonun bulunduğu belirtilmiştir (Önder, 2011, s. 31). Frit kompozisyonun seramik bünyeye kazandırdığı kimyasal, fiziksel, işlevsel ve estetik pek çok avantaj nedeniyle farklı sektörler tarafından araştırılmakta ve ilgi görmektedir.

Frit ya da sırça, “toz haline getirilmiş bir cam oluşturmak üzere birlikte eritilmiş silika ve potas ve/veya soda külü karışımı”dır (Barden, 1995, s. 64). İçeriğini oluşturacak hammaddelerin “belirli bir reçeteye” göre bir araya getirilmesi ve eritilmesinin ardından “hızlı bir şekilde soğutulması” sonucu oluşan bir “ara ürün”dür (Çetin, 2005, s. 11). Oluşan yapı artık “termodinamik açıdan kararsız, camsı” bir malzemedir (Karaca, 2014, s. 1). Arcasoy'a göre bu ara ürün, “suda çözünen maddelerin suda çözünmez silikatlara dönüştürülmesi, zehirli maddeleri diğer maddelere bağlayarak zehirsiz hale getirilmesi, sırlara daha düşük pişme sıcaklığının sağlanabilmesi, renk veren oksitlerin sır içinde daha iyi dağılmasının sağlanabilmesi ve boyama gücünün artırılması” gibi amaçlarla kullanılmaktadır (Arcasoy ve Başkırkan, 2020, s. 277-278). Kurşun bileşikleri asidik ortamda çözülebilmekte ve çözünmüş kurşun zehirlenmeye neden olabilmektedir. Kurşun bileşiklerinin fritleştirilmesiyle çözünebilen bileşik çözünmez hale gelmektedir. CaCO<sub>3</sub> gibi ısıtıldığında gaz çıkaran bileşenlerden kaynaklanacak kabarcıkların ve iğne deliği gibi sorunların da yine fritleştirme işlemiyle önlenilebilmektedir (Bengisu, 2006, s. 538).

Fritli kompozisyonun ana bileşeni kuvarsdır. Mohs sertliği 7, yoğunluğu 2,50–2,65 g/cm<sup>3</sup> ve ergime noktası 1710°C olan kuvars, düşük pişirim derecelerinde bağ yapamadığı için 300–900°C'de “kalsine” edilerek parçalanmakta ve kolayca öğütülmektedir (Yarol, 2008, s. 21-23). Fritleştirme işlemi sayesinde yüksek ergime noktasına sahip olan kuvars daha düşük sıcaklıklarda bağ oluşturabilmektedir. Hammadde karışımının “1400–1600°C

aralıklarında eritilmesi ve aniden soğutulmasıyla” oluşan camsı yapıdaki frit, ham sıranın pişirilmesi için gerekli olan sıcaklık yerine 1200°C'nin altındaki sıcaklıklarda gerçekleştirilmektedir. Sağladığı bu avantaj dolayısıyla “fayans sırlarında %90'nın üzerinde frit kullanıldığı” belirtilirken porselenin yüksek sıcaklığa ihtiyaç duyması nedeniyle frit katkısı yapılmadığı ifade edilmektedir (Yamaner & Akpınar, 2013, s. 169–170). Porselen seramik karolara frit eklenen çalışmalarda iyileşen “teknik performans ve estetik özellikler” frit bileşeninin etkisini ortaya çıkarmaktadır. Frit bileşimler “kendilerine özgü etkiler” oluşturmaktadır ve ideal kompozisyon oluşturulduğunda “gerçek bir cam-seramik malzeme gibi davranıldığı” belirtilmektedir. Frit içeren seramik karolarla yapılan çalışma, “teknolojik ve mekanik performansın referans alınan endüstriyel ürüne eşit ya da onlardan daha iyi olduğunu” göstermiştir (Zanelli, Baldi, Dondi, Ercolani, Guarini & Raimondo, 2016). Mermer blok ve plakalarının işlem gördükten sonra ortaya çıkan atığı ve kaplama malzemesi üretiminden edilen frit atıklarının uygun oranlarda birleştirildiği çalışmada, üretilen porselen karo bünyelerin teknolojik özellikleri incelenmiştir. “Mermer kesim atığının ağırlıkça %3–6 ve frit atığının ağırlıkça %3–5 oranlarında değişen miktarlarda” porselen karo bünyesinde kullanılarak değerlendirilebileceği belirtilmektedir (Kayacı, Köstebekçi, Küçükler, Uzun & Kara, 2009). Termik santral külü ve fritin seramik bünyede kullanımının araştırıldığı çalışmada ise uygun sıcaklık ve malzeme oranı araştırıldığında ağırlık olarak %1 kül ve %1 fritin birlikte kullanımının bünyeye pozitif etki ettiği gözlemlenmiştir (Elmas, 2022). Fritin farklı kullanım alanlarına dair yer verilen çalışmalar, frit bileşenlerinin kullanıldığı bünyeye kazandırdığı fiziksel ve kimyasal özellikleri yansıtmaktadır. Katıldığı kompozisyonda pişirim sıcaklığını düşürmesi ve yüksek hızda sinterleşmesi sayesinde yüzey hatalarını azaltabilmektedir. Oluşturduğu kuvvetli bağlar sayesinde bünyede mukavemeti artırmaktadır. Fiziksel ve kimyasal avantajlarının yanı sıra frit malzeme daha homojen ya da heterojen, parlak ya da mat, istenilen nitelikte estetik bir görünüm elde etmek için sır bileşimlerinde veya seramik bünye içeriğinde kullanılabilir (Cesur, 2016, s. 32-33).

Frit bileşenlerinin fiziksel ve kimyasal yapısı, nasıl elde edildiği, reçetede kullanım oranı, bünyeye nasıl eklendiği, pişme esnasındaki karakteristik özellikleri nihai ürün için oldukça önemlidir. Uygun kompozisyonun oluşturulması, malzemenin içeriği ve niteliğinin belirlenebilmesi için çeşitli analiz yöntemleri bulunmaktadır. X-ışını kırınım (XRD) ve X-ışını floresans spektroskopisi (XRF) analizleri ile hammaddelerin kimyasal kompozisyonu, kullanım oranının tespiti (Varilci, 2013) ve sinterleme sonrası mikro yapıda gelişen “faz içerikleri ve çekirdeklenme sıcaklıklarının” tayini gerçekleştirilmektedir. Metal, seramik, kompozit, polimer, kaplama ya da ince film malzemelerin yüzey ve kesit görüntülerinin incelenmesi ve sinterleme esnasında gelişen kristal yapıların morfolojileri taramalı elektron mikroskopu (SEM) ile analiz edilmektedir. “Optik dilatometre” aracılığıyla karışımın sinterleme davranışları, ideal sinterleme sıcaklıklarının tayini, ısıl genleşme katsayısı (CTE) ve camsı geçiş sıcaklığı (Tg) tespit edilmektedir. Sinterleme sürecinde “optik mikroskop” da kullanılmaktadır (Ergani, 2018). Optik dilatometrenin ısı mikroskopu fonksiyonu sayesinde numunelere ait “sinterleme, yumuşama, küre, yarı küre ve ergime sıcaklıkları” gibi karakteristik özellikler de tespit edilebilmektedir (Varilci, 2013, s. 26). Sinterleme sürecinde önemsenen kristallenme sıcaklığı, “diferansiyel taramalı kalorimetre (DSC) ile belirlenirken, sinterleme sonrası kompozisyonun fiziksel ve mekanik özellikleri için “yoğunluk, su emme, pişme çekmesi, elastik modülü ve üç nokta eğme” gibi testler uygulanmaktadır (Ergani, 2018).

### Frit Hammaddesinin Üretimi ve Kompozisyon Hazırlama

Öğütülerek toz haline getirilmiş seramik hammaddeleri belli bir reçete doğrultusunda karıştırılarak yüksek sıcaklıklarda eritilmekte ve ardından soğultularak kristal bir yapı elde edilmektedir. Parçalanabilir özellikte ve termodinamik açıdan kararsız olan bu camsı madde frit olarak kullanılmaktadır. Hammaddelerin reçeteye göre tartılıp uygun oranlarda karıştırıcıda karıştırılarak homojen hale getirilmesi işlemi “harman” olarak tanımlanmaktadır (Kartal, 1998, s. 28). Oluşturulan harmanın karıştırma hızı, süresi, nemliliği ve tanecik boyutu kadar hammaddelerinin “kitle-sel yoğunluğu, partikül şekli, yüzey karakteristiği, gerçek yoğunluk ve spesifik ağırlığı” da karışımın homojenliği açısından önemlidir (Şahin, 2019, s. 20). “Nem düzeyinin %3–4 arasında bulunması” toz oluşumunu azalttığı gibi karışımı kolaylaştırmakta ve erime sürecini olumlu etkilemektedir (Karaca, 2014, s. 41; Kartal, 1998, s. 28). Öğütme sürecinde uygun dönme süresi ve hızının sağlanamadığı durumda “ayırışma ya da verimsizlik gibi hatalar” oluşmakta ve homojenizasyon sağlanamamaktadır (Karaca, 2014, s. 41–42). Genellikle 50µm’nin altında gerçekleştirilen öğütme işlemi, 10µm altında sırım akışkanlığını bozma, kuruma çatlakları oluşturma ve sinterleme sürecinde sır toparlanması gibi istenmeyen durumlara sebebiyet verebilmektedir (Çetin, 2005, s. 12). Farklı mikron yapılarına sahip hammaddelerin birlikteliğinde tanecikler arası boşluklar azalmakta ve daha sağlam bir yapı elde edilmektedir. Öğütme işleminde malzemelerin saflıkları da önemli bir kriterdir. Sır hammaddelerinde veya fritde öğütme esnasında meydana gelebilecek en ufak bir kirlilik sır kalitesini etkilemektedir. Kartal, “frit ağırlıklı bir sırım içine gaz çıkışı yapabilecek örneğin kalsit, dolomit gibi hammaddelerin çok az miktarlarda da olsa girmesi kabarcık ve pinhol oluşumuna sebep olduğunu” belirtmektedir (Çetin, 2005, s. 12–13).

Harmanın eritme işlemleri hammadde miktarına ve ekonomik oluşuna göre laboratuvar da “camın korozif etkisine dayanacak bir potada” (Cesur, 2016, s. 33), “süreklili (kontinue) çalışan fırınlarda ya da döner (rotary) ve kutu (box) fırınlarda” (Çetin, 2005, s. 12) gerçekleştirilmektedir. Büyük miktarda frit üretimi için ekonomik olarak sürekli çalışan fırınlar tercih edilirken az miktarda ve değişik bileşimlerde frit üretimi için döner ve kutu fırınlar kullanılmaktadır (Kartal, 1998, s. 29). Harmandan akıcı bir kıvam elde edilene kadar karışım ısıtılır ve eritilir. Eritme işlemi ardından frit karışımı “granül ya da boncuk” türü oluşturmak üzere direkt soğuk suya akıtılarak ya da “pul frit” olarak nitelendirilen soğuk silindirlerin kullanımıyla küçük tanecikler haline gelmesi sağlanır (Çetin, 2005, s. 12). Soğutma yöntemi, malzemenin sert ya da yumuşak karakterli olmasına ve öğütme süresine göre belirlenmektedir. Üretilen frit kompozisyon, flux madde olarak seramik bünyeye akışkanlık kazandırmaktadır. Bünyede daha plastik bir yapı elde edilmek istendiğinde organik katkılar ilave edilebildiği gibi sinterleme sürecinde çekmeyi azaltma, şekil bozulmalarını önleme, katı bir iskelet yapısı sağlama, yarı saydamlık özelliği ya da renk oluşturma gibi gerekçelerle farklı dolgu maddeleri tercih edilebilmektedir (Varilci, 2013, s. 4).

Hazırlanan frit kompozisyonu diğer hammaddelerle karıştırılarak pişirim gerçekleştirilmektedir. Sinterleme için belirlenen pişirim sıcaklığı ve süresi önemlidir. “%5–10 arasındaki frit katkısı bulunan bir seramik bünyede 1050°C ye kadar bir pişirim yapılabilirken; %15–20 arasındaki frit katkılı seramik bünyenin pişirim derecesi 930°C’ yi geçmemesi gerekmektedir.” Frit miktarının artışı pişirme sıcaklığını düşürürken fritli bünyede “feldspat” gibi ergitici hammaddelerin varlığında pişirim sıcaklığı “maksimum 900°C” olmaktadır. Bünyedeki yüksek orandaki frit ve feldspatın, dikkatli

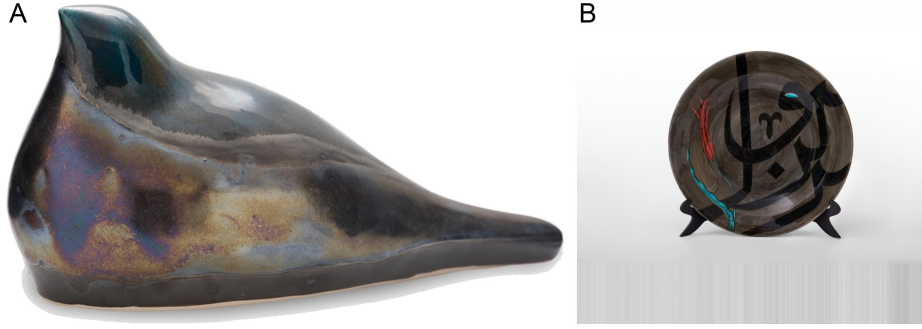
pişirim gerçekleştirildiğinde bünyenin ışık geçirgenliğini artırdığı belirtilmektedir. Yeterli pişirim sıcaklığı sağlanmadığında camlaşan bünye erimemekte ve form deformasyonuna uğramaktadır (Yarol, 2008, s. 35–37).

Sinterleme esnasında partikül yüzeyinde ve içinde “boyun oluşumu, gözenekleri birleştiren kanalların kapanması ve yoğunlaşma” gibi değişimler meydana gelmektedir. Cam geçiş sıcaklığının biraz üzerinde başlayan süreç, viskoz akış oluşturmada ve yoğunlaşma başlamaktadır. Yoğunlaşma sıcaklığında kristal tozlarda difüzyon oluşmakta ve ısıtıldıkça viskozite düşerek kristaller küre formuna dönüşmektedir. Oluşan sıvı faz, taneleri ıslatmakta ve artan sıcaklıkla tanelerde boyun oluşumu gözlemlenmektedir (Başar, 2016, s. 54; Karaca, 2014, s. 11). Yoğunlaşmanın kristalizasyondan önce tamamlanması sayesinde “düşük gözenekli, yoğunluğu yüksek cam-seramikler” üretilmektedir (Başar, 2016, s. 54). Aksi durumda bünyede “gözenekli ve heterojen” bir yapı elde edilmektedir. Isıtıldıkça viskozitesi düşen fritli bünyede akışkanlık ve partiküllerin yüzey gerilimi artarken kristalleme sürecinde viskozite artışı nedeniyle akıcılık azalmaktadır. Viskozite ve yüzey geriliminin yanı sıra tanecik çapı, paketlenme yapısı, tanelerin şekli ve yaş yoğunluğu da camın yoğunlaşma hızını etkileyen parametrelerdendir (Karaca, 2014, s. 11–12).

### Fritli Seramik Bünyenin Kullanıldığı Sanatsal Uygulamalar

Geçmişten günümüze fritli seramik bünyeler incelendiğinde hem geleneksel tekniklerin yeniden yorumlandığı hem de yeni üretim tekniklerinin geliştirildiği görülmektedir. İslam coğrafyasında, Uzak Doğu’da, Avrupa’da kültürel etkileşimler sonucu lüster ve minai, kalıp basma, pirinç tanesi gibi pek çok üretim yöntemi geliştirilmiş ve estetik değeri olan sanatsal üretimler oluşturulmuştur. Fritli beyaz seramik bünyede delikler açılıp saydam sırla pişirilen ve yüksek ışık geçirgenliğine sahip olan “pirinç tanesi” tekniği başlangıçta Uzak Doğu’da görüldü de İran Selçuklu seramiklerinde de “Selçuklu Beyazları” olarak kullanılmıştır. Çin porselenleri içinde özel bir yeri bulunan teknik, İran’da Safavi döneminde “Gambroon Wares,” Çin’de yapılan üretimlerinde ise “Rice Grain” olarak adlandırılmıştır (Poyraz, 2019, s. 82). Tekniğin coğrafyadan coğrafyaya aktarımı gerçekleşebildiği gibi geçmişe ait bir parçanın modern yöntemlerle analizi sayesinde kültürel mirasın bugüne aktarımı da mümkün olmaktadır. Barden’in Rakka parçalarından elde edilmiş sirsız bir numunenin incelendiği çalışmada, bünye ağırlığının yaklaşık üçte ikisinin 420 mikronun altında ve üçte birinise 420 mikronun daha büyük parçacık boyutlarına sahip olduğu” belirlenmiştir. Barden, geleneksel referanslarda görülen karakteristik niteliklerin modern analizleri sayesinde yeni yorumlar için ihtiyaç duyulan verilerin sağlanabildiğini belirtmektedir (Barden, 1995, s. 65). Çağdaş seramik sanatçıları, benzer şekilde geçmiş dönemlere ait eserlerin analizleri doğrultusunda denemeler gerçekleştirmekte ve geleneksel yaklaşımlarla günümüz imkânlarını buluşturarak yeni arayışlara yönelmektedir.

İslam coğrafyasında İznik çamuru, taş çini gibi isimlerle de anılan frit katkılı bünyeler yaklaşık 250 yıl sonra Kemal Güler, Turgut Tuna gibi sanatçılar, Kütahyalı ve İznikli ustalar tarafından tekrar araştırılmakta ve yeniden yorumlanmaktadır (Çalışıcı Pala, 2019, s. 726). Günümüzde Klasik Selçuklu ve Osmanlı çinileri araştırılarak onların kalitesinde üretimlerin gerçekleştirildiği ve tekniklerin daha ileriye taşınarak özgün eserlerin ortaya çıkarıldığı görülmektedir. Kemal Güler “Büyük Selçuklu” dan gelen –%80 civarında kuvars, %10 civarında kil ve %10 cam bileşenli- çinilerin yeni formül ve tekniklerle üretimine devam edildiğini” belirtmektedir (Konyayenigün, 2021). İznik seramiklerine dair yapılan son analizlerle;



#### Görsel 4.

a: Günhan Bozkurt'a ait "Pigeon" Heykelciği, 14 × 29 cm. b: Günhan Bozkurt'a ait "Plate with Calligraphy and Tulip," 42 cm. (a: <http://www.iznikclassics.com/en/content/pigeon-figurine-collections-artist-gunhan-bozkurt-products-s59k27u670> ve b: <http://www.iznikclassics.com/en/content/plate-with-calligraphy-and-tulip-collections-artist-gunhan-bozkurt-products-s59k27u52>).



#### Görsel 5.

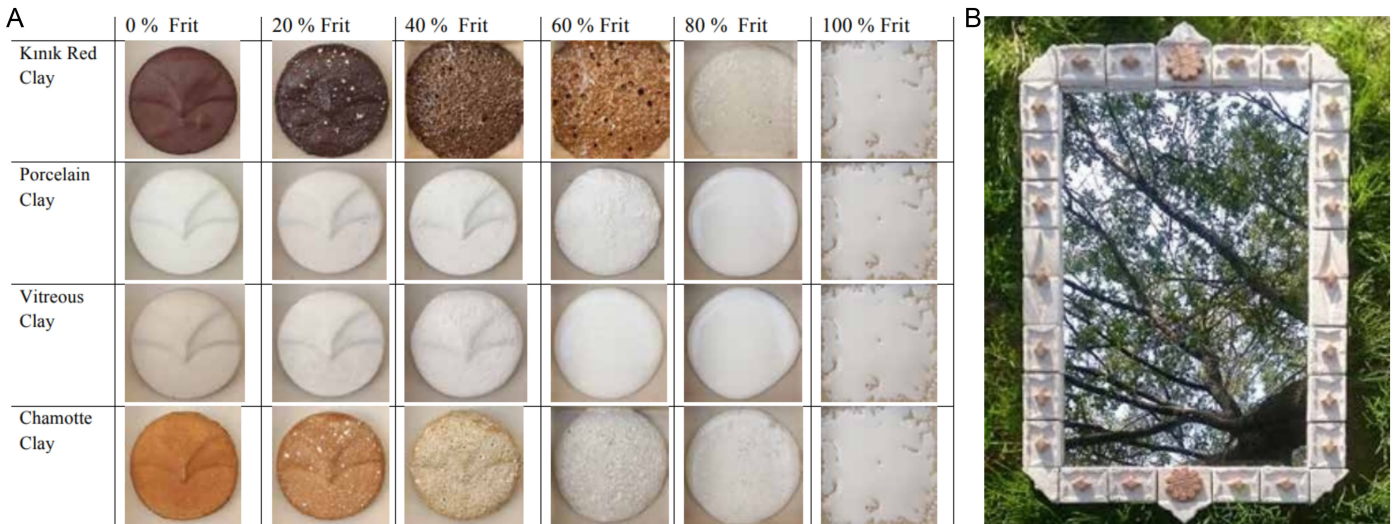
Tevfik Türen Karagözoğlu'na ait "Fish" Adlı Heykelcik, 28x42 cm. (<http://www.iznikclassics.com/en/content/fish-figurine-collections-contemporary-products-s59k24u557>).

%65–75 kuvars, %15–18 kurşun ve kireç açısından zengin frit, %3–4 yüksek oranda eriyen frit ve %8–13 oranında ise kalkersiz kilden oluştuğunu tespit edilmiştir. Silisli kille kaplanan forma kuruyken ya da bünyenin ilk pişirimi sonrası çizim yapılmakta ve renksiz sirla kaplanmaktadır. Görsel 4a' da raku tekniğinin kullanıldığı Günhan Bozkurt'a ait "Pigeon" adlı güvercin heykelciğine yer verilmiştir. Sanatçının Görsel 4b' de yer verilen "Plate with calligraphy and tulip" adlı frit katkılı bünye çalışması ismini yüzeyindeki hat yazıları ve lale motifinden almaktadır (iznikclassics, 2021).

Görsel 5' de yine aynı teknikle üretilen Tevfik Türen Karagözoğlu'na ait balık formu bulunmaktadır. Klasik İznik tarzını oluşturan fritli bünyenin seramik sanatçıları tarafından çağdaş yaklaşımlarla yeniden yorumlandığı gözlemlenmektedir (iznikclassics, 2021).

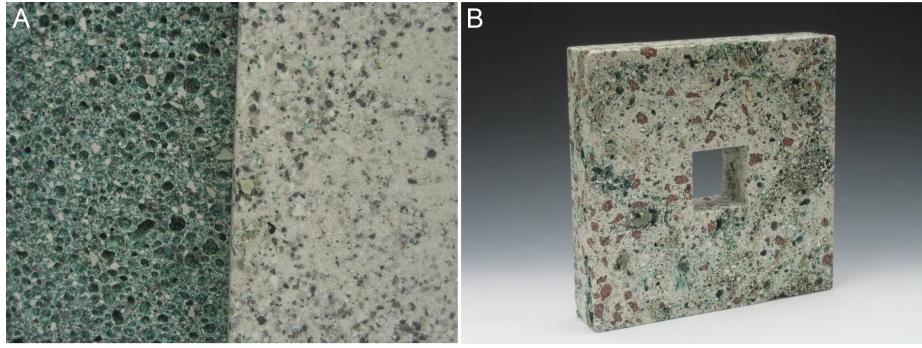
Genç ve Telli, Kınık köyü kırmızı çamuru, vitrifiye çamur, sert porselen çamuru ve şamotlu çamur bünye uygulamalarında saydam ve opak beyaz iki farklı frit içeriğiyle çalışmış ve farklı frit oranlarında hazırlanan numuneler 1000°C ve 1200°C sıcaklıkta elektrikli fırınlarda pişirilmiştir. Görsel 6'da frit katkılı bünye denemelerine ait görüntülerin yanı sıra seçilmiş içeriklerle üretilen sanatsal uygulamalara yer verilmiştir (Genç & Telli, 2017).

Geçmişte kullanıldığı bölgenin özelliklerini yansıtan, tesadüfi ya da bilinçli olarak bünyeye ilave edilen frit malzemenin günümüzde



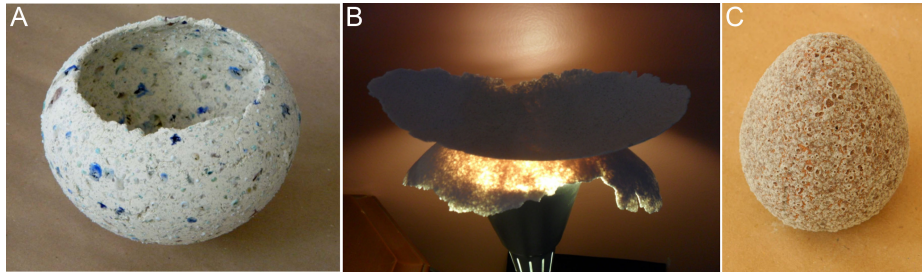
#### Görsel 6.

(a,b) Frit Katkılı Bünye Denemeleri ve Seçilen Bünye ile Oluşturulmuş Çalışma. ("Ceramic Clays Containing Frit" Adlı 11.Uluslararası Eskişehir Pişmiş Toprak Sempozyum Bildirisi, Genç, S. ve Telli, E., 2017).



**Görsel 7.**

(a,b) David Binns, *Cam ve Seramik Agrega*, 2016. (Davidbinnsceramics. 2022. *Kiln Cast Ceramic & Glass and Current Works.*, <https://www.davidbinnsceramics.com/cast-glass-ceramic-work>).

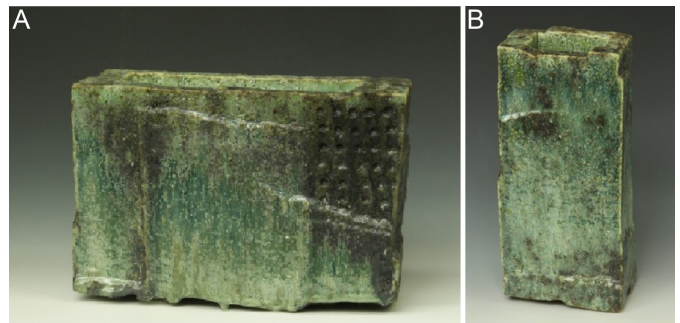


**Görsel 8.**

(a,b,c) Farklı Seramik Kil ve Cam Tozu Katkılı Bünyelerde Gerçekleştirilen Uygulamalar. (‘Seramik Cam Birlikteliğinin Araştırılması ve Uygulanması’ Adlı Yüksek Lisans Tezi, Serkan Önder, 2011).

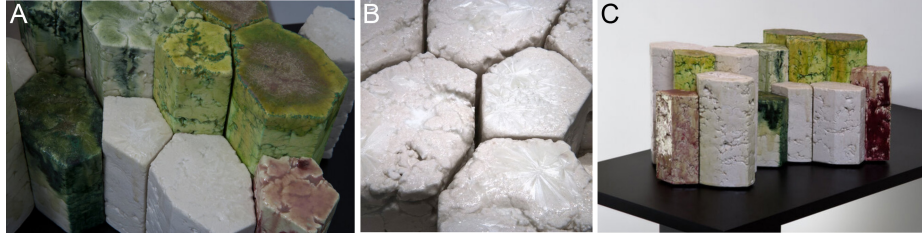
oldukça farklı kullanım alanları için binlerce çeşit üretildiği görülmektedir. Gerek sanatsal uygulamalarda gerekse diğer kullanım alanlarında atık malzemelerin frit katkısı olarak kullanıldığı görülmektedir. Kullanılan atık malzemeye bağlı olarak bünyenin ısı ve elektrik iletkenliğinin azaltılması, ışık geçirgenliğinin artırılması, mukavemetin artırılması, ekonomik değerinin yükselmesi ya da parlaklık ve renk gibi estetik özelliklerin iyileştirilmesi gibi farklı amaçlar doğrultusunda deneysel araştırmalar gerçekleştirilmekte ve bu arayışlar sonucu istenilen nitelikte tasarımlar oluşturulmaktadır. ‘‘Taş çini’’ olarak adlandırılan frit katkılı bünyede atık malzemelerin kullanılabilirliğinin ve bünyeye etkisinin araştırıldığı çalışmada, analizi gerçekleştirilen atık malzeme, farklı nitelikteki kil ve alkali fritlerden reçeteye uygun olarak numuneler oluşturulmuş ve 950°C’de pişirilmiştir. Uygulama sonuçları, atık miktarındaki artışın mukavemeti artırdığını göstermiş ve katma değeri yüksek taş çini üretiminin daha ekonomik olarak elde edilebileceğini ortaya koymuştur (Gün, 2019, s. 50). Fiziksel kimyasal özelliklerin iyileştirilmesi gibi amaçların yanı sıra seramik, cam ve agrega malzemelerin geri dönüşümüyle pişmiş atıklar artistik uygulamalara dönüştürülmektedir. İç ve dış duvar karoları, döşeme, tuğla, şehir içi sokak mobilyaları ve heykel uygulamalarında ya da seramik işletmelerinde pişmiş seramik, porselen vitrifiye, çini ve cam atıkları kullanarak artistik geri dönüşüm uygulamaları gerçekleştirilmektedir. İnce cam frit taneciklerini porselen ve seramik bünyede farklı oranlarda kullanan David Binns, tek pişirimle çalışmalarında güçlü ve baştan sona gözenekli bir form elde etmektedir (Kelly, 2009, s. 148). Görsel 7’de fırın döküm seramik ve cam kullanıldığı bünyede ‘‘oksit ve boyalarla renklendirerek form ve dokuyu birleştirdiği’’ uygulamalara yer verilmektedir (Davidbinnsceramics, 2020). ‘‘Sır ve astar gibi dekoratif uygulamalar yerine farklı kaynaklardan geri dönüşümle elde edilen materyallerin de estetik kalitesi olduğu’’ vurgulanmaktadır (Poyraz, 2018).

Frit olarak eklenen malzemenin türü kadar tanecik boyutu, bünyedeki diğer malzemelerle etkileşimi ve yüksek sıcaklıklarda ortaya çıkardığı karakteristik özellikleri tasarımın nihai görünümünü etkilemektedir. Seramik bünyede cam ve seramik agrega kullanımının araştırılabileceği gibi farklı uygulamalarda seramik bünyeye cam boncukların, pencere camı tozlarının ya da farklı özelliklere sahip seramik sırların dahil edilebildiği görülmektedir. Görsel 8a’da yer verilen cam boncukların bünyeye ilave edildiği uygulamada, yüksek sıcaklığın etkisiyle cam boncukların patlaması ve erimesiyle görseldeki doku ortaya çıkmıştır. 1100°C ve altı sıcaklıklarda yüzeye çıkamayan cam parçacıkları yeterince erimediği için sırlanmış bir yüzey görünümü oluşmazken; daha yüksek sıcaklıklarda cam parçacıkların yüzeye çıktığı, eriyerek yüzeyi renklendirdiği ve parlak bir görünüm elde edildiği gözlemlenmiştir (Önder, 2011, s. 44–48). Pencere camı tozlarının öğütülerek farklı kil bünyelerinde kullanıldığı



**Görsel 9.**

(a,b) David Binns’in Oksitleyici Atmosferde Bakır ve Demir İçeren Sırlarla Çalıştığı Üretimi. (Davidbinnsceramics. 2022. *Kiln Cast Ceramic.*, <https://www.davidbinnsceramics.com/larger-work>).



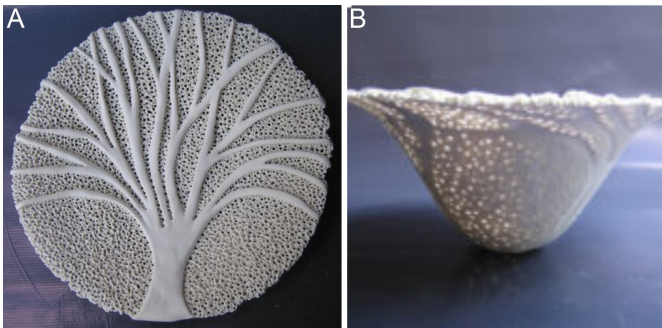
**Görsel 10.**

(a,b,c). Cary Esser'in Fritli Bünye Üzerine Sır Kullandığı "Topo 1-7" Serisi, 2010. (Caryesser (2010). *Topo Series*. <http://www.caryesser.com/topo-series/ib016j1i8x22zanytwj0clsv6pxv>).

sanatsal uygulamalarda 1200°C sıcaklıkta pişirilen vakumlu seramik bünyenin porselene yakın ışık geçirgenliği gözlemlenmiştir (Görsel 8b). Cam oranının %40'tan %50'ye çıkarıldığı numune porselene yakın görünüm 1150 °C sıcaklıkta elde edilmiştir (Önder, 2011, s. 56-57). %40 cam tozu ve %60 kırmızı çamurun 1050°C sıcaklıkta pişirildiği Görsel 8c' de yer verilen numune de ise frit katkısının içeriğindeki demir oksit sayesinde yüzeye daha çabuk çıktığı tespit edilmiştir (Önder, 2011, s. 63).

Atık malzemeler, cam boncuklar, pencere camı tozu ve çeşitli içerikteki malzemelerin frit ham maddesi olarak bünyede kullanılabildiği görülmektedir. David Binns, sanatsal uygulamalarında farklı sır bileşimlerini de bünye içerisinde kullanmaktadır. Görsel 9'da yer verilen eserlerinde, "çağdaş mimari ve doğal peyzajdan ilhamla" sıranın farklı seramik bünyelerde kullanımını araştırmış ve "Japon estetiğine ait temel ilkelerinin duruluğunu ve sessizliğini" demir ve bakır içeren sırlarla oluşturduğu sanatsal çalışmalarına yansıtmıştır (Davidbinns ceramics, 2022).

Çalışmalarında sanatsal sınırlarını zorlamaktan hoşlanan Cary Esser, "minimalist, barok, çini gibi geçmiş dönemlere ait seramik tariflerini araştırmakla birlikte zanaat geleneklerini son teknolojilerle birleştirerek farklı tasarımlar, karolar ve enstalasyonlar" üretmektedir (Kirsch, 2016). Görsel 10'da, Esser'in *Topo serisine* yer verilmiştir (Caryesser, 2010). Sanatçı, frit katkılı seramik çalışmalarında, dikey düzlemde ayrılıp yatay düzlemde geometrik formlar tasarlamıştır. Topo serisinin "malzeme, renk, desen ve form ile gerçekleştirilen deneysel bir süreç olduğunu" ifade etmektedir (Brown, 2015). Soğuk ve mekanik çelik kaideye sergilenen doğal görünümüne, çatlamış dokuya sahip yükselen geometrik formlar kontrast oluşturmaktadır. Hartman, bu yükselen formların "yaşamın inşa edilebileceği yapı taşları gibi görüldüğünü" belirtmektedir (Hartman, 2013).



**Görsel 11.**

(a,b). Rika Herbst'e Ait Frit Katkılı Bünye Çalışmaları. (Ceramicsnow, <https://www.ceramicsnow.org/2011/07/09/rika-herbst-deep-forest-side/> ve *Into theforestrange*, 2022, <https://rikaherbst.com/>).

Frit katkılı seramik bünyelerin günümüzde farklı içerik ve formlarda benzersiz sanatsal anlatılara dönüştüğü görülmektedir. Rika Herbst'e ait çalışmalarda frit katkılı bünyenin tarihsel süreçle benzer bir arayışı günümüze taşımakta ve yeni yorumlar kazanmaktadır. Tarihsel sürecinde frit katkılı bünye, porselene benzer ışık geçirgenliği, beyazlığı ve dayanımıyla dikkat çekmiştir. Görsel 11'de yer verilen Rika Herbst'e ait frit katkılı seramik bünye çalışmaları da şeffaf ve yüksek ışık geçirgenliğine sahip tasarımlardır (Önder, 2011, s. 33; Ceramicsnow, 2011; Herbst, 2022). Bünye içeriğindeki frit katkısı sayesinde ürünün parlaklık kazandığı ve sırlanmaya gerek duyulmadığı belirtilmektedir.

## Sonuç ve Öneriler

Frit katkılı seramik bünye üretimleri, geçmişten günümüze farklı hammadde içerikleriyle, üretildiği dönemin teknolojiyle, seramik sanatçılarının birikimleriyle, tesadüfi ya da bilinçli deneysel çalışmalarla gerçekleştirilmiştir. Toplumlar arasındaki kültürel etkileşimler üretilen birikimi farklı bölgelere taşımakta ve taşındığı bölgenin kültürel dokusuyla entegrasyonunu sağlamaktadır. Yatay düzlemde kültürel birikimle aktarılan mirasın, dikey düzlemde modern analiz yöntemleriyle sağlanabildiği görülmektedir. Frit katkılı kompozisyonların içeriğindeki malzemelerin özellikleri, fiziksel ve kimyasal kazanımları, oranları, saflıkları, pişirim sıcaklıkları, sinterleşme sürecinde oluşan seramik cam sisteminin mekanik ve teknolojik özellikleri gibi bünyenin nihai özelliklerini etkileyen özellikler tespit edilmektedir. Geçmişe ait bir seramik parçanın içeriği, frit bileşenlerinin oranı, karakteristik özellikleri tespit edilebilmekte ve kalitesinin yakalanabildiği çalışmalar sayesinde yeniden yorumlandı ve sanatsal uygulamalar gerçekleştirilmektedir. Bununla birlikte teknolojik özelliklerin iyileştirilmesi, ekonomik olarak tercih edilebilirliği, hijyenik malzemelerin üretilmesi, mukavemetin artırılması gibi avantajlarından dolayı farklı sektörlerce frit katkılı bünye uygulamalarının gerçekleştirildiği görülmektedir. Günümüz seramik sanatçılarının farklı üretim alanlarında geliştirilen tekniklerden yararlanabildiği, atık malzemelerin fritleştirildiği çalışmalarla özgün ve estetik formlar ürettikleri görülmektedir. Renkli cam şişelerinin, pencere parçalarının ve çeşitli cam boncukların farklı oran ve tanecik boyutlarında fritleştirildiği ve seramik bünyeye ilave edildiği çalışmalarda en uygun nitelikler tespit edilerek sanatsal üretimlere dönüştürülmektedir. Frit katkılı seramik bünye uygulamaları sayesinde geçmişe ait üretim bilgisi ve sanatsal yetkinlik günümüz seramik teknolojisinin imkanlarıyla buluşurken geçmişin ve geleceğin iç içe geçtiği özgün yorumlar üretilmektedir.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Yazar Katkıları:** Fikir – S.U.; Tasarım – S.U.; Denetleme – C.P.; Veri Toplanması ve/veya İşlenmesi – S.U., C.P.; Analiz ve/veya Yorum – S.U.;

Literatür Taraması – S.U., C.P.; Yazıyı Yazan – S.U., C.P.; Eleştirel İnceleme – C.P.

**Çıkar Çatışması:** Yazarlar çıkar çatışması bildirmemişlerdir.

**Finansal Destek:** Araştırmanın finansal desteği bulunmamaktadır.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Author Contributions:** Concept – S.U.; Design – S.U.; Supervision – C.P.; Data Collection and/or Processing – S.U., C.P.; Analysis and/or Interpretation – S.U.; Literature Search – S.U., C.P.; Writing Manuscript – S.U., C.P.; Critical Review – C.P.

**Declaration of Interests:** The authors declare that they have no competing interest.

**Funding:** There is no financial support for the research.

### Kaynaklar

- Arcasoy, A., & Başkırkan, H. (2020). *Seramik teknolojisi*. Literatür Yayıncılık.
- Barden, R. (1995). The analysis and reconstruction of Islamic glass-frit ceramics and comparative methods of desalination. *Objects Specialty Group Postprints*, 3, 64–69.
- Barlow, S. A. (1956). *Bowl with diaper, thuluth inscription, and pseudo-Kufic inscription* [Fotoğraf]. Ashmolean Museum, University of Oxford. <http://jameelcentre.ashmolean.org/object/EA1956.34>. Erişim Tarihi: 06.08.2021.
- Başar, R. (2016). *Seramik hammadde ve malzemelerin STA ile karakterizasyonu ve reaksiyon kinetiğinin hesaplanması*. (Tez No: 424499) [Yüksek Lisans Tezi]. Gebze Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü
- Bengisu, M. (2006). *Seramik bilimi ve mühendisliği*. Nobel Yayın Dağıtım.
- Bernsted, A. M. K. (2003). *Early Islamic pottery: Materials and techniques*. Archetype Publications Ltd.
- Brown, G. R. (2015). *Cary Esser: A vital geometry*. Erişim Tarihi: 16.07.2022. <https://ceramicartsnetwork.org/ceramics-monthly/ceramics-monthly-article/Cary-Esser-A-Vital-Geometry-136635#>
- Caryesser (2010). *Topo series* [Fotoğraf]. <http://www.caryesser.com/topo-series/ib0i6ij1i8x22zanytwjOclsuv6pxv>. Erişim Tarihi: 10.08.2021.
- Ceramicsnow (2011). *Rika Herbst deep forest side* [Fotoğraf]. <https://www.ceramicsnow.org/2011/07/09/rika-herbst-deep-forest-side/>. Tarih: 09.08.2021.
- Cesur, O. (2016). *İleri teknoloji cam seramiklerinde kullanılan oksitlerin araştırılması* [Yüksek Lisans Bitirme Projesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü] Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Çalışıcı Pala, İ. (2006). Osmanlı dönemi İznik fritli çamuru ile Tebrizli ustaların fritli çamuru arasındaki ilişkiye dair belgeler. Uluslararası Geleneksel Sanatlar Sempozyumu Bildiriler Kitabı, Uluslararası Geleneksel Sanatlar Sempozyumu Düzenleme Kurulu (ss. 313–317). İzmir.
- Çalışıcı Pala, İ. (2015). Bazı belge ve tanımlarla ‘çini’ kelimesinin değerlendirilmesi. *Yedi*, 13(13), 11–24. [CrossRef]
- Çalışıcı Pala, İ. (2019). Türk çini sanatı tekniklerinden lüsterin günümüz uygulamaları. *Social Sciences Studies Journal*, 5(30), 724–742. [CrossRef]
- Çetin, S. (2005). *Bazalt tüfü kullanılarak yapılan fritlerin endüstriyel ve sanatsal sıklarda kullanımı, fiziksel ve kimyasal özelliklerinin araştırılması*. (Tez No: 205881) [Yüksek Lisans Tezi, Çukurova Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü] Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Çevik, N. (2010). Çağdaş seramik sanatında resimsel yönelimler. *Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 6, 35–45. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/20661/220410>
- Davidbinns ceramics (2022). *Glass and current works* [Fotoğraf]. <https://www.davidbinns ceramics.com/cast-glass-ceramic-work>. Erişim Tarihi: 09.08.2021.
- Davidbinns ceramics (2022). *Kiln cast ceramic* [Fotoğraf]. <https://www.davidbinns ceramics.com/larger-work>. Erişim Tarihi: 09.08.2021.
- Elmas, S. (2022). Termik Santral Külü ve Fritin Seramik Bünyede Birlikte Kullanımının Bazı Fiziksel Özelliklere ve Mikro yapıya Etkisi. 5. Uluslararası Seramik, Cam, Emaye, Sır ve Boya Kongresi. Eskişehir.
- Ergani, E. S. (2018). *İşlenebilir lösit esaslı cam-seramiklerin üretimi ve karakterizasyonu* (Tez No: 51482). [Yüksek Lisans Tezi, Celal Bayar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü] Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Genç, S., & Karakaya, B. D. (2012). Antik Mısır çamuru araştırması. 6. Uluslararası Eskişehir pişmiş toprak Sempozyumu (ss. 221–232). Eskişehir.
- Genç, S., & Telli, E. (2017). Ceramic clays containing frit. 11. Uluslararası Eskişehir Pişmiş Toprak Sempozyumu. Eskişehir.
- Gün, Y. (2019). *Endüstriyel atık kuvarsların taş çini üretiminde kullanılabilirliğinin araştırılması*. (Tez No: 560896) [Yüksek Lisans Tezi]. Kütahya Dumlupınar Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü.
- Hacızade, F. (2014). Seramik alanında kullanılan terim ve kavramlarda Türkçenin durumu. *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, 1(17843), 39–54. [CrossRef]
- Hartman, T. (2013). The song bird and the achitecture. *Ceramics: Art and Perception*. <http://www.tanyahartmanart.com/cary-essler>. Erişim Tarihi: 15.08.2021.
- Herbst, R. (2022). *Into the forest range* [Fotoğraf]. <https://rikaherbst.com/>. Erişim Tarihi: 06.08.2022.
- İznikclassics (2021a). *Pigeon* [Fotoğraf]. <http://www.iznikclassics.com/en/content/pigeon-figurine-collections-artist-gunhan-bozkurt-products-s59k27u670>. Erişim Tarihi: 16.07.2022.
- İznikclassics (2021b). *Plate with calligraphy and tulip* [Fotoğraf]. <http://www.iznikclassics.com/en/content/plate-with-calligraphy-and-tulip-collections-artist-gunhan-bozkurt-products-s59k27u52>. Erişim Tarihi: 16.07.2022.
- İznikclassics (2021c). *Technique: An innovative technology*. <http://www.iznikclassics.com/en/content/technics-s75>. Erişim Tarihi: 28.07.2021.
- İznikclassics (2021d). *Fish* [Fotoğraf]. <http://www.iznikclassics.com/en/content/fish-figurine-collections-contemporary-products-s59k24u557>. Erişim Tarihi: 16.07.2022.
- Karaca, H. (2014). *Kalsiyum ve magnezyum oksit bileşimli bir frit kompozisyonu geliştirmek ve kristalizasyon davranışını incelemek*. (Tez No: 373969) [Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü] Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Karasu, B., & Sarıcaoğlu, B. (2019). Aventurin sınırları genel bir bakış. *El-Cezeri Fen ve Mühendislik Dergisi*, 6(1), 140–155. [CrossRef]
- Kartal, A. (1998). *Sır ve sırlama tekniği*. Çizgi Matbaacılık.
- Kayacı, K., Köstebekçi, N., Küçükler, A. S., Uzun, M., & Kara, A. (2009). Mermer kesim ve frit atıklarının porselen karo bünyelerinde beraber kullanımı. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Fen ve Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 9(3), 1–8.
- Kelly, J. (2009). *The combination of glass and ceramics as a means of artistic expression in studio practice* [Doktora Tezi]. University of Sunderland. <http://sure.sunderland.ac.uk/id/eprint/3656>
- Kirsch, E. (2016). *Cary Esser: A ceramist for 21st century*. <http://kcstudio.org/cary-esser-ceramist-for-the-21st-century/>. Erişim Tarihi: 09.08.2021.
- Konyayenigün (2021). *Kutsal bir iş yapıyoruz*. <https://www.konyayenigun.com/nyenigun-ozel/kutsal-bir-is-yapiyoruz-h555445.html>. Erişim Tarihi: 08.08.2021.
- Marling, S. C. M. (2003). *Marling koleksiyonu* [Fotoğraf]. <https://collections.vam.ac.uk/item/O83418/panel-unknown/>. Erişim Tarihi 16.07.2022.
- Mete, Z. (2020). *Seramik kimyası*. Tıbyan Yayıncılık.
- Okyar, F. (1995). *İznik keramiklerinin karakterizasyonu*. (Tez No: 28596) [Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü] Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Önder, S. (2011). *Seramik cam birlikteliğinin araştırılması ve uygulanması*. (Tez No: 289453) [Yüksek Lisans Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü] Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Özku Findık, N. (2013). Kalıp baskı-oyma tekniğinde bezemeli seramik üretimi. *Sanat Tarihi Dergisi*, 22(2), 61–75.
- Poyraz, M. (2018). Pişmiş seramik atıklarının artistik yüzeylerde geri dönüşümü ve çağdaş seramik sanatçısı David Binns. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 4(2), 17–27. [CrossRef]
- Poyraz, M. (2019). Seramik sanatında “pirinç tanesi yöntemi” ve tarihsel gelişimi. *İnönü Üniversitesi Kültür ve Sanat Dergisi*, 5(2), 75–84. [CrossRef]

- Reitlinger, G. (1978). *Bowl with arabesque* [Fotoğraf]. Ashmolean Museum, University of Oxford. <http://jameelcentre.ashmolean.org/collection/921/object/19032>. Erişim Tarihi: 06.08.2021.
- Reitlinger, G. (1978). *Star tile with bird amid foliage* [Fotoğraf]. Ashmolean Museum, University of Oxford. <http://jameelcentre.ashmolean.org/collection/921/object/17669>. Erişim Tarihi: 06.08.2021.
- Şahin, O. (2019). *Dökme demirlere uygulanabilen renkli majolik emaye fritlerinin geliştirilmesi*. (Tez No: 591734) [Yüksek Lisans Tezi, Sakarya Uygulamalı Bilimler Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü] Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Tuna, T. (2002). *Ebul Kasım çini defteri'nin teknolojik analizi*. (Tez No: 110865) [Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Marmara Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü] Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Varilci, G. (2013). *Anortit esaslı porselen granit reçetesine cam frit ilavesinin teknolojik özellikler üzerine etkisi*. (Tez No: 341412) [Yüksek Lisans Tezi, Gebze İleri Teknoloji Enstitüsü Mühendislik, Fen Bilimleri Enstitüsü] Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Watson, O. (2004). *Ceramics from Islamic lands, Kuwait National Museum, the Al-Sabah collection*. Thames & Hudson.
- Wikipedia (2021, Ağustos 8). *Fritware*. [https://en.wikipedia.org/wiki/Fritware#Further\\_reading](https://en.wikipedia.org/wiki/Fritware#Further_reading)
- Yamaner, C., & Akpınar, S. (2013). Bazı bor bileşiklerinin sırda ham olarak kullanılabilirliğinin araştırılması. *Afyon Kocatepe Üniversitesi Fen ve Mühendislik Bilimleri Dergisi*, 14(2014), 169–175.
- Yarol, Y. (2008). *İslam seramiklerinde kullanılan fritli hamurun incelenmesi ve çağdaş formlarda uygulanması*. (Tez No: 219787) [Sanatta Yeterlik Tezi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü] Yüksek Öğretim Kurulu Tez Merkezi.
- Zanelli, C., Baldi, G., Dondi, M., Ercolani, G., Guarini, G., & Raimondo, M. (2008). Glass-ceramic frits for porcelain stoneware bodies: Effects on sintering, phase composition and technological properties. *Ceramics International*, 34(3), 455–465. [CrossRef]

# Ethos and Hermeneutics: An Ancient Example of Theories' Interaction

## Ethos ve Hermeneutik: Teorilerin Etkileşiminin Antik Bir Örneği

Ayna İSABABAYEVA 

Department of Music, Erciyes University, Faculty of Fine Arts, Kayseri, Turkey



The fragments of the work were presented at the International Congress of Art and Design in June 2021.

Geliş Tarihi/Received: 05.12.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 12.02.2023

Yayın Tarihi/Publication Date: 24.03.2023

Corresponding Author/Sorumlu Yazar:  
Ayna İSABABAYEVA  
E-mail: isababayeva@erciyes.edu.tr

Cite this article as: İsababayeva, A. (2023). Ethos and hermeneutics: An ancient example of theories' interaction. *Art Vision*, 29(50), 115-118.

### ABSTRACT

Ethos and Hermeneutics are the fruits of philosophical thought from about the same period of antiquity. It was a time when philosophy was faced with the task of understanding and translating into philosophical and scientific language all that knowledge, which mythology and religion accumulated in symbols. Many teachings of antiquity were based on certain ideas previously expressed in mythological symbols and signs. In order to translate these signs and symbols into philosophical meanings, fundamentally new tools of understanding and interpretation were needed. Such tools were provided by hermeneutics. One of the theories, in the field of which ancient philosophy used hermeneutic means, was the teaching of Ethos. Despite the fact that the theory of Ethos is the doctrine of ancient philosophy in the most classical sense, nevertheless, at the basis of this doctrine, one can hear the echo of ideas from the mythological past. Therefore, ancient philosophy took the mythological ideas, which were expressed symbolically, and translated them into philosophical language, creating a theoretical basis for them. This phenomenon of the interaction of two theories is interesting and may be useful in that it provides an example of the possibility of integrating the hermeneutic method into absolutely any sphere of knowledge, especially those that operate with symbols. Music, as we know, speaks the language of symbols. It is up to the person interacting with the music to interpret these symbols. Will the process of this interpretation take place in the individual field of a person's artistic experience or will it become a copy of the template that is always provided by ethics, morality, state, and society? The answer to this question is given by an artist with his work.

**Keywords:** Antiquity, Ethos, hermeneutics, philosophy, music

### ÖZ

Ethos ve Hermeneutik, antikitenin aynı dönemine ait felsefi düşüncenin meyveleridir. Felsefenin; mitoloji ve dinin sembollerde biriktirdiği tüm bilgileri anlama, felsefi ve bilimsel dile tercüme etme göreviyle karşı karşıya olduğu bir dönemdi. Antik çağın birçok öğretisi, daha önce mitolojik semboller ve işaretlerde ifade edilen belirli fikirlere dayanıyordu. Bu işaret ve sembollerini felsefi anlamlara dönüştürmek için temelde yeni anlama ve yorumlama araçlarına ihtiyaç vardı. Bu tür araçlar hermeneutik tarafından sağlanmıştır. Antik felsefe alanında hermeneutik araçların kullandığı teorilerden biri Ethos öğretisidir. Ethos teorisi en klasik anlamda antik felsefenin doktrini olmasına rağmen, yine de bu doktrinin temelinde mitolojik geçmişten gelen fikirlerin yankısı duyulabilir. Bu nedenle antik felsefesi, sembolik olarak ifade edilen mitolojik fikirleri alıp felsefi dile çevirerek onlara teorik bir temel oluşturmuştur. Bu iki teorinin etkileşimi olgusu ilginçtir ve hermeneutik yöntemin kesinlikle herhangi bir bilgi alanına, özellikle de sembollerle işleyenlere entegre etme olasılığına bir örnek sağlaması bakımından faydalı olabilir. Müzik, bildiğimiz gibi, sembollerin dilini konuşur. Bu sembollerini yorumlamak ise müzikle etkileşime giren kişiye kalmıştır. Bu yorumlama süreci, kişinin sanatsal deneyiminin bireysel alanında mı gerçekleşecek, yoksa etik, ahlak, devlet ve toplumun her zaman sunduğu şablonun bir kopyası mı olacak? Bu sorunun cevabını bir sanatçı eseriyle verir.

**Anahtar Kelimeler:** Antik çağ, Ethos, hermeneutik, felsefe, müzik





## Introduction

The impact of music on a person is one of the main themes of philosophers' reflections. Even in antiquity, philosophy assumed that the extent and the nature of this impact is determined by both objective and subjective circumstances. For example, a person's ability for emotional and esthetical influence from the outside is a category of subjectivity. This feature is natural, and it can certainly be developed and is exacerbated in moments especially critical for a person—in periods of emotional instability; it is then that the emotions of a person are reflected in the esthetic object and thereby intensify. Maxim Gorky, in his story *In the World*, tells how he first heard the sound of a cello:

It was an extraordinary sound, as if someone very strong and kind was singing with his mouth shut; I couldn't hear the words, but the song seemed familiar and understandable to me ... I sat down on a pedestal, realizing that they were playing some kind of violin, of wonderful power and unbearable – because it was almost painful to listen to it. Sometimes it sang with such force that – it seemed – the whole house was trembling and the glasses in the windows were buzzing. Raindrops fell from the roof, and tears fell from my eyes... (Gorky, 2004, p. 305).

The hero of this autobiographical story, Maxim Gorky himself, who in childhood had a high esthetic sensitivity, in this case fell under the influence of music, which turned out to be consonant with his state of mind. The emotions of the hero, hitting a resonance with the music, found its reflection in it and increased to such an extent that led to catharsis, expressed in the physical release through tears.

But, in addition to subjective (emotional susceptibility of a person), there are objective properties of music that affect a person. According to the ancient theory of Ethos, music has some objective qualities that are capable of influencing a person in any case, even with his emotional insensitivity to music and even against his will. So, in antiquity and in the Middle Ages, an episode was repeatedly cited, saying that Pythagoras by playing the lyre somehow pacified a rowdy young man, previously excited with playing a flute. It is important to note here that the musical influence was made against the will of this young man (Iamblichus, 1998, p. [XXV 112]).

In antiquity, especially in Ancient Greece, in the conditions of the flourishing of philosophical thinking, the birth, and activity of the scientific approach, musical knowledge received an excellent basis for its development precisely as a scientific branch. Young philosophy and science, with all their youthful fervor, took up the study of musical phenomena. It is impossible to overestimate this time for musical science, since it was then that all the main musical theories were born. So, then the music was looked at from different angles. Philosophy applied its philosophical methods to music, and science its own. For example, Pythagoras, as one of the first philosophers (or rather, the man who was the first to call himself a philosopher) and as the one of the first scientists, studied music both philosophically and scientifically. His musical-physical experiments with strings are well known. But the philosophical and even esoteric circumstances of these experiments are little known. Namely that, Pythagoras applied the results of his experiments to the students at his school. This religious society of Pythagoras was closed, with an oral tradition of knowledge's transferring. Therefore, almost no documentary

sources have survived. But, from those ancient materials that exist, and they are informationally quite consistent with each other, we understand that music was quite actively used precisely as a means of influencing a person and, in this particular case, a collective of people. For example, Pythagoras empirically determined the songs that need to be performed at his school at different times of the year and even at different times of the day:

... he employed such a melody as this about the vernal season. For he placed in the middle a certain person who played on the lyre and seated in circle round him those who were able to sing. And thus, when the person in the center struck the lyre, those that surrounded him sang certain peans, through which they were seen to be delighted, and to become elegant and orderly in the manners (Iamblichus, 1818, p. [XXV, 110]).

These musical and psychological experiments were apparently quite successful, since the Pythagoreans (in particular, the Pythagorean Damon) had an idea of a broader and more systematic application of this experience. So, for the first time in the history of mankind, we come across the idea of the possibility of the influence of music on society on a national scale. Then, this idea, through Socrates, passed to Plato, was transformed by him into a theory, and then it was developed by Aristotle. The genealogy of the Ethos theory is just that.

The theory of Ethos is based on a simple idea of the possibility of using music as a force of mental impact on a person, on a collective, on society. This theory assumes the presence of a subject who will make a musical impact and an object of this impact—a person or a certain society of people which will be subjected to this impact. It is assumed that the subject of the influence must know and understand the procedure of the influence of music and know about all its instruments. What about the object, should he understand music and all its mechanisms of the influence?

According to the theory of Ethos, music should at least be in the cultural field of this person, that is, its intonations should cause recognition and should belong to a person's intonation stock (according to musicologist Asafiev). Then, its influence is intensified. But it can be multiplied or, on the contrary, can be completely leveled out when a person understands and realizes all the means of this influence.

And here we naturally enter the field of hermeneutics, since understanding is its main category.

## Understanding

In its most general sense, hermeneutics is the science of understanding. It is often said that hermeneutics is the science of interpretation. Yes, it is, but not quite. Because it is impossible to interpret what is not understood. Therefore, the act of understanding precedes the process of interpretation. In addition, understanding already differs from interpretation in that understanding is an action of an internal character, and interpretation is of external one, it acts outside. Therefore, understanding is a fundamental hermeneutic category. Everything else is based on it. The entire huge historical and philosophical construction of the hermeneutic worldview, with its theories of the hermeneutic circle, pre-understanding, and so on, is all built on the foundation of the category of understanding.

Augustine Aurelius was one of the first to define this category. And to this day, almost nothing has changed in this definition. So,

Augustine Aurelius said that understanding is a transition from a sign to a meaning (from a signifier to a signified). During this transition, the idea of the sign, which is acting on the soul, becomes imprinted in it. And thus, cognition is carried out.

This formula carries the universal meaning of understanding, finding its application in musical hermeneutics. The simplest example is the following: the second minuet of Bach's first cello suite begins with the minor third, which is an ordinary sign in music. A sign only takes on meaning when we understand it. Here we understand that the minor third (interval of m3) function is the main minor indicator. We understand and feel all the penetrating power of this sudden minor third after the major minuet. We understand that light has changed to shadow and joy to sadness. It is this understanding that translates a sign into a meaning. This requires a hermeneutic approach. The ancient Greeks implemented this approach and understood well that music consists of signs that ought to be turned into meanings. This postulate builds the hermeneutic foundation of the Ethos doctrine.

### The Hermeneutic Element of the Ethos Theory

The hermeneutic idea of the Ethos theory consists in the need to understand and know the mechanisms of musical influence on the human psyche. The ancient philosophers understood well that music consists of signs, each of which carries a meaning, from the understanding of which the perception of music and the nature and strength of its impact on a person change. Ancient philosophy approached this issue systematically and analyzed in detail every sign presented in music.

What is a sign in music for ancient philosophy? If we look at this question as a whole, we can say that any element that may carry a philosophical meaning is a sign in music. And therefore, almost every category of music was thought as a sign in ancient Greek philosophy. For example, what can we say today about descending scale? Modern music theory says that a descending scale is a sequence of sounds in a descending movement. And that's all. In our today's understanding, the descending scale is not a sign, because it does not carry any philosophical meaning. The ancient Greeks looked at it completely differently. For example, the descending scale was a sign for Aristotle. He says: "Why is it more satisfactory for a singer to pass from a high to a low note than from a low to a high note?... is it because a low note is nobler and more euphonious after a high note?" (Aristotle, 1927, [XIX 33]). That is, for Aristotle, the descending scale is a sign, for him it has the meaning of nobility and pleasantness, since it had such an understanding in antiquity.

The same descending scale in the Middle Ages, which was then called *catabasis*, symbolized sadness and was a symbol of dying (Nosina, 2008, p. 18). Moreover, one of the varieties of *catabasis*—the so-called "difficult passage" (*passus duriusculus*)—a descending sequence of sounds (usually in bass), symbolized "the deepest sorrow, mortal torment" (Nosina, 2008, p. 39).

As we can see in this example, the sign (descending movement) remained the same, but its meaning changed almost to its exact opposite. Plato describes such a phenomenon in *Cratylus*, where he claims that by naming, we grasp the essence of a thing, but its nature remains absolutely fluid.

One could oppose these two phenomena and suggest some kind of revolutionary change in musical hermeneutics, which occurred somewhere between these two events, over a period of about

one and a half thousand years. However, neither would be correct. It would be right to understand the same epistemological nature of the approach to these two phenomena. No matter how they may seem opposite, and even antagonistic, they have one hermeneutical basis. It consists in the desire to understand the sign. Yes, the sign can be understood in different ways, sometimes, as we have seen, antagonistically, since philosophy and culture attach a meaning to the sign, and this meaning changes. What is important here is the striving to signify, to attach meaning, to understand a symbol. It is this that determines the hermeneutic approach to music both in antiquity and in the Middle Ages, when any structure-forming means of music was considered from the point of view of what it is a sign of. This is the process of symbolizing a musical object, when properties from a non-musical field are given to a musical category. In fact, music loses to a large extent its own significance and acquires the meaning of symbols with which culture and philosophy associate it. The most amazing thing is that between these musical phenomena, some kind of relationship is formed that reflects the cultural system of values.

So, for example, in Ancient Greece, a musical-philosophical system was formed, which is bipolar in terms of the moral impact of music on a person. The most striking example of this is the confrontation between the lyra and the aulos. Lyra was declared by ancient Greek philosophy as an instrument that carries all the best virtues (led by morality) to a person. On the other hand, aulos, which is often incorrectly translated into modern languages as flute, was discredited by philosophy as an instrument that is one of the most harmful and dangerous both for the human psyche and for the morality (Isababayeva Apaydin, 2015). The psychological and moral characteristics of these two instruments were critically different. It is surprising for us not only that a musical instrument can become a symbol, a sign of categories that are completely far from music (morality and ethics), but moreover, that these signs may be opposed to each other. But it should be understood that for antiquity, this symbolism, designation, and opposition are not surprising. Plato says: "We are not innovating, my friend, in preferring Apollo and the instruments of Apollo to Marsyas and his instruments" (Plato, 1969, p. [Rep. III 399e]). Such an attitude toward instruments is natural if they acquire a meaning that goes beyond just their practical use. If we understand the lyra as an instrument of Apollo, identifying it with the image of this god and attribute all his qualities to it, then its meaning changes with this understanding. It becomes a sign that carries meaning. The same applies to the aulos and other instruments of antiquity and the Middle Ages.

Antiquity sought to understand the sign. Reflecting on this problem, philosophy realized that there is a certain distance between the sign and the meaning, to overcome which it is necessary to make an effort. The best way to do this was the hermeneutic method, which provided the theoretical tools for this. It can be said with absolute certainty that all theories operating in symbolism (the theory of Ethos is among them) need hermeneutics. A symbol in art (and not only in art) exists precisely for this, in order to be interpreted.

### Conclusion and Recommendations

The weakest side in this system, from the point of view of ancient philosophy, is the factor of an individual hermeneutic decision. This greatly complicates the task, for example, of the educational doctrine of Plato. Interpretation, as a way of individual creative

thinking, could not be accepted by the philosophers of the classical period. In an ideal state, a symbol could have only one meaning—that which would be most useful to society in an ethical sense. From this point of view, neither hermeneutics nor music were free. The philosophical ethics of antiquity placed them in rigid frameworks. This limitation could greatly damage the development of both music and hermeneutics, if the theory of Ethos had not turned out to be, from the beginning to the end, an absolutely utopian doctrine.

Based on this, we can say that since music, like any other art, operates with symbols, these symbols must be interpreted somehow. The tools for this are provided by hermeneutic. Ricoeur says:

I call any structure of meaning a symbol, where one meaning—direct, primary, literal—in addition, means another meaning—indirect, secondary, allegorical—which can only be understood through the first. This circle of expressions with a double meaning forms the hermeneutic field proper. In this regard, the concept of interpretation acquires a very definite meaning—... interpretation, we say, is the work of thinking, which consists in deciphering the meaning hidden behind the obvious meaning, in identifying the levels of meaning contained in the literal meaning (Ricoeur, 2008, p. 51).

Art requires an interpretive solution, but it will always be distorted if it is limited by outside forces, be it a state or society. Hermeneutic thinking is the work of the individual creative consciousness, and it cannot be a field for either censorship

or any other restrictions. Musical hermeneutics provides clues and tools for interpretation, and the only question is how they would be used.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Declaration of Interests:** The author have no conflicts of interest to declare.

**Funding:** The author declared that this study has received no financial support.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

**Finansal Destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek almadığını beyan etmiştir.

## References

- Aristotle (1927). *Problemata*. Clarendon Press.
- Gorky, M. (2004). *In the World*. OLMA Press.
- Iamblichus (1818). *Life of Pythagoras*. AJ Valpy.
- Iamblichus (1998). *Life of Pythagoras*. Aleteya.
- İsababayeva Apaydın, A. (2015). Aulos and syrinx in the ancient literary and philosophical sources and translation's problems. *SOBİDER*, 53–72. [https://sobider.com/?mod=makale\\_ing\\_ozet&makale\\_id=30914](https://sobider.com/?mod=makale_ing_ozet&makale_id=30914)
- Diğer kaynaklar kitaptır ve ondan dolayı sayfa numaraları yazılmamıştır.
- Nosina, V. B. (2008). *The symbolism of J.S.Bach's music*. Klassika - XXI.
- Plato (1969). *Republic*. Harvard University Press.
- Ricoeur, P. (2008). *Le Conflit des interprétations. Essais d'herméneutique*. Akademicheskij proekt.

# Sanat Kültürü Bağlamında Erzurum'da Türk Sanat Mûsikîsi Varlığı Üzerine Bir Araştırma

## A Research on the Presence of Turkish Art Music in Erzurum in the Context of Art Culture

İsmail Hakkı GERÇEK<sup>ID</sup>

Department of Turkish Classical Music, Atatürk University, Turkish Music State Conservatory, Erzurum, Turkey



### Öz

İpek yolu üzerinde bulunuşu ve Türklerin Anadolu'ya girişlerinde maddi ve manevi kültürlerin taşındığı şehirlerden biri olan Erzurum'da birçok mutasavvıf, bestekâr ve şairin varlığı hakkında mevcut kaynaklardan bilgi edinebilmekteyiz. Bahis konusu olan maddi ve manevi kültürler, tabii olarak ilin sosyo-kültürel gelişimine katkı sunmuşlardır. Bu gelişimlerden manevi kültür bağlamında değerlendirebileceğimiz âşık geleneği ve dolayısıyla müzik, Erzurum ilinde başlangıcında Tasavvuf ehlinin ve Halk ozanlarının kaleme aldığı şiirlerden oluşturulmuştur. Devam eden süreçte mevzubahis edilen şiirler halk ezgileri içerisinde zemin bulmuş ve meşk yoluyla yaygınlaşmıştır. Cumhuriyet sonrası Erzurum ili ile yolu bir sebeple kesişmiş mûsikîşinaslar, bestekârlar ve sazandeler bu şehrin Türk Sanat Müziğine olan ilgi ve alakalarına önemli ölçüde katkıda bulunmuştur. Bu vesile ile Erzurumlu tasavvuf ehli, halk ozanı ve şairlerin şiirleri bestelenmeye başlanmış ve bu alanda kıymetli eserler vücuda getirilmiştir. Erzurum ilinde Türk Sanat Müziği çalışmalarının geçmişten günümüze kadar gelen süreçte toplumun sosyo-kültür yapısının devamının sağlanması bağlamında önemli olduğu ve Türk Sanat Müziğinin gerek eğitimde gerek topluma kazandırılması bağlamında aksayan ve eksik yönlerinin olduğu sonuçlarına ulaşılmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, Erzurum, Türk Sanat Mûsikîsi

### ABSTRACT

We can obtain information from the available sources about the existence of many mystics, composers, and poets in Erzurum, which is one of the cities where material and spiritual cultures were moved when the Turks entered Anatolia and its presence on the Silk Road. The material and spiritual cultures in question naturally contributed to the sociocultural development of the province. Among these developments, the tradition of minstrel, which we can evaluate in the context of spiritual culture, and therefore music, was composed of poems written by Sufi people and folk poets at the beginning in Erzurum. In the ongoing process, the poems in question found ground in folk melodies and became widespread through meşk. Musicians, composers, and instrumentalists who crossed paths with Erzurum province after the republic for a reason contributed significantly to the interest and relevance of this city to Turkish art music. On this occasion, the poems of Sufis, folk poets, and poets from Erzurum were started to be composed and valuable works were created in this field. It has been concluded that Turkish art music studies in Erzurum are important in terms of maintaining the sociocultural structure of the society in the process from the past to the present and that Turkish art music has glitches and deficiencies in terms of both education and inclusion in the society.

**Keywords:** Art, Erzurum, Turkish art music

### Giriş

Tarihî süreçte büyük devletler, imparatorluklar kuran ve yüksek bir medeniyet inşa eden Türkler, çeşitli medeniyetlerle sürekli ilişki içinde olmuş, hem onları etkilemiş hem de etkilenmiştir.

İslâmiyet'le tanışan Türklerin müzik kültürlerindeki en aslî değişim, müzik sisteminde gerçekleşmiştir. Makam müziği olgusu karakteristik açıdan yalnız İslam'la özdeşleştirilecek bir yapı değildir.

Geliş Tarihi/Received: 20.12.2022

Kabul Tarihi/Accepted: 21.02.2023

Yayın Tarihi/Publication Date: 24.03.2023

Sorumlu Yazar/Corresponding Author:

İsmail Hakkı GERÇEK

E-mail: ismailhakkigercek@atauni.edu.tr

Cite this article as: Gerçek, İ. H. (2023).

A research on the presence of Turkish art music in Erzurum in the context of art culture. *Art Vision*, 29(50), 119-126.



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

Türk mûsikîsinin erken dönemlerinde farklı müzik sistemlerinin olduğu bilinmektedir. Makam mûsikîsinin Ön Asya'daki ve Anadolu'daki varlığıyla tanışan Türkler, mûsikî sanatını çok ileri seviyede işleyerek yüksek eserler üretmişlerdir. XIII. yüzyıldan itibaren gelişmeye başlayan İslâmî Türk edebiyatı, mûsikîmizin de gelişerek bir medeniyet mûsikîsi seviyesine ulaşmasında müessir olmuş, Osmanlı İmparatorluğu ile birlikte gerek sarayda ve gerekse kamusal alanda neşv ü nemâ bularak en parlak dönemini yaşamıştır.

Mûsikîmiz, tarihî gelişim ve etkileşim sürecinde, âşıklık geleneğinin yanı sıra, IX-X. yüzyılda Farabi, XIII. yüzyılda Safiüddin Abdülmümin Urmevî, XV. yüzyılda Abdulkadir Meragî gibi önemli nazariyatçıların katkıları ve çalışmalarından beslenerek zenginleşmiştir.

XVI. yüzyıldan itibaren büyük formlarda bestelenen dini ve din dışı eserler, işlenişlerindeki kuvvetli ifadelerle, XIII. yüzyıldan itibaren nazari olarak yükselişe başlayan mûsikîmizin melodik anlatımını güçlendirmiş, kalıcı hale getirmiştir.

Türkler, gittikleri yerlere müziklerini taşıyarak mevcut müzik kültürünü temelden etkilemiş, şekillendirmiştir. Bugün Türklerle çeşitli vesilelerle kültürel etkileşim içinde bulunan tüm milletlerin müziklerinde, mûsikîmizin etkileri görülmektedir. Batılı birçok bestekâr, eserlerinde Türk mûsikîsi motiflerini kullanmıştır. Asya, Avrupa, Orta Doğu ve Afrika'nın bir bölümünün müziklerinde bu etkileri açıkça görmek mümkündür. Bu etkilerin haricinde Türkler, nota ve müzik aletlerinin gelişmesine de önemli derecede öncülük etmişlerdir. Orta Asya kökenli çeşitli boy ve akortlarda yaylı çalgılar, mızraplı çalgılar tanbur, kemençe, tar, kanun, ud, bağlama, vurmali çalgılar davul, tef, bendir, daire, halile (zil), nakkare, kudüm, kös gibi çalgılar örnek verilebilecek sazlardır.

XVIII. yüzyılda III. Selim döneminin gelenek içerisinde yeni bir gelenek oluşturma çabaları ve XIX. yüzyıl II. Mahmut döneminin Batılılaşma reformları ile iki önemli evreden geçen Türk Müziğinde Batının yoğun etkisi, daha ziyade 19. ve 20. yüzyıllarda hissedilerek günümüze gelinmiştir.

Horasan, Semerkant ve İsfahan gibi kültür merkezlerinde yetişen âlimlerin Anadolu'ya gelişleri, Anadolu'da bilim ve sanatın gelişmesinde önemli bir rol oynamış, Türklerin İslâm ve Anadolu medeniyetleri ile tanışması dolayısı ile de geleneksel müziklerimiz kendi melodik yapılarını genişletmiş ve kimliğini kaybetmeden günümüze kadar daha da zenginleşmiş olarak ulaşma imkânı bulmuştur.

## Yöntem

Araştırma betimsel modele dayalı nitel bir araştırmadır. Bu bağlamda Erzurum'daki müzik ve özel manada da Türk Sanat Müsikîsi varlığı, şahsiyetler, kurumlar ve faaliyetler bağlamında ele alınıp incelenmiş veriler sonuç bölümünde değerlendirilmiştir.

## Bulgular

Orta Asya kökenli tarihi Türk müziği zaman içerisinde çeşitli kültürel etkileşimlerle şekillenmiştir. Özel anlamda Türk sanat müziği varlığı, müzisyen şahsiyetler ve kültür adamlarının bireysel çabalarıyla şehrin çeşitli mahfillerinde işlenmek sureti ile neşv ü nema bulmuştur. Kurumsal açıdan devlete bağlı okullarda verilen eğitim kapsamında Türk sanat müziği öğretimi yapılmıştır. Belediye bağlı ya da yerel kurumlar (Mûsikî Cemiyeti, Halk Oyunları Derneği vs...) tarafından eğitim dışı alanda da mûsikî nazariyatı ve kültürü aktarılmıştır. Ayrıca Türk sanat mûsikîsi, hizmet verdiği

süre boyunca TRT Erzurum radyosunun gerçekleştirdiği yayınlar aracılığıyla da tüm ülkeye sunulmuştur.

## Tarihî ve Kültürel Yönü ile Erzurum

Erzurum, "Konyalı (2010, s. 22)" nın "Dünü ve bugünü ile büyük bir şehirdir. Tarihin ve tarihçinin gözü ile de, sosyolojinin ve sosyoloğun ölçüsü ile de büyük bir şehirdir. Burası koca şarkın ticaret emtiası gibi kültür hamulesinin de yıllar yılı garbe akmasına geçit vermiş, konak olmuş, yol olmuştur" ifadesiyle tarihî, sosyolojik, kültürel ve ticarî bir merkez olma vasfını taşımaktadır.

Bu bağlamda birçok medeniyete ev sahipliği yapmış, savaşlar yaşamış, Anadolu'nun Türk dünyasına açılan kapısı olarak aynı zamanda ticaret yolu üzerinde bulunan Erzurum, bundan kaynaklanan zenginliği bünyesinde muhafaza etmiştir. Bu manada Erzurum'da icra edilen Türk halk müziği repertuarındaki eserlerde dil, ağız, melodik yapı ve ritmik açıdan Türk dünyası müzikleri ile benzerliklerin varlığını görmek mümkündür. Bu benzerliklerden melodik ve ritmik yapılar, Erzurumlu tasavvuf ehli, âşıklar ve şairlerin şiirleri Türk Sanat Müziği bağlamında yapılmış olan bestelerdeki yerini almıştır. Daha ziyade ilahi ve şarkı formunda bestelenen eserler zaman içerisinde kabul görmüş olup bu manadaki verimli süreç bugün hâlâ devam etmektedir.

## Erzurum'da Müsikî ve Sanat Müsikîsi

Adını, "XI. asır ortasında Selçuklular tarafından tahrip edilmiş olan Arzen'in Meyafâkirin ile Siirt arasındaki Erzen'den ayırmak üzere Anadolu'ya aidiyetini belirtecek Rûm kelimesi ilave edilerek, Erzen-al Rûm" (Solmaz, 2002, s. 4). Kelimesinden alan Erzurum, Alparslan'ın 1071'de Anadolu'yu fethi ile yerleştiği ve kendi sosyo-kültürel varlıkları ile inşa ettikleri bir şehir olmuştur.

Erzurum'da sanat ve müzik varlığı üzerine geniş malumatı, deneme üslûbu ile kaleme alınmış ancak aynı zamanda belge niteliği de taşıyan Beş Şehir isimli eserde görürüz.

Tanpınar Beş Şehir'de (2017) *Erzurum'a ait anılarını ve gözlemlerini aktarırken daha ziyade Erzurum insanı ve toplumsal yaşantısı üzerinde durmuştur* (s.53). Bunda en önemli etken Erzurum şehrinin yaşamış olduğu yıkımların ve ıstıraplarının şehir yaşantısına olan etkilerinin yanı sıra Cumhuriyetin ilk dönemlerinde yaşanan yeni bir devlet kurma ve dönüşüm sürecine tanıklık etmesidir.

Şehir kültürü açısından en önemli öğelerden biri sanattır. Erzurum, çevresinde bir cazibe merkezi olmasını ekonomik ve kültürel zenginliğine borçludur. Bu zenginlikte sanatın gelişmesine sebebiyet vermiştir. Erzurum, birçok sanatın icra edildiği bir sanat merkezidir. "Burada eski bir merkez olan Erzurum'daki bütün sanatlardan bahsetmek benim için imkânsızdır" (Tanpınar, 2017, s. 53) cümlesiyle Erzurum'da mevcut olan sanat alanlarının genişliğini ifade etmiştir.

"Tanpınar Erzurum kültürü ve sanatları içinde en büyük önemi ve bilgiyi müzik sanatına vermiştir. Müzik duyguların en güzel şekilde aktarıldığı araçlardan bir tanesidir. Ona göre Müzik, şiir, resim bize derhal hayatı veren sanatlardır. Öyle ki Erzurum havalisi Erzurum'a karşı duyduğu sevgiyi türkülere dökmüştür. bu havalide söylenen türkülerin yarısının güzelliğini övdüğü şehir olmuştur. Müzik o kadar önemlidir ki, yıkılan şehrin hayat bulmasının göstergesidir. "... kılıç artığı çocuklar türkü söylüyorlar, adlarıyla artık mevcut olmayan şeylere hudut çizen şehir kapılarının önündeki meydanlarda davul zurna çalınıyor, cirit, bar oynanıyordu" (Tanpınar, 2017, s. 53).

Erzurum'da müzik zevki ve müzik, toplumsal yapının sağlamlığı ve tarihi ile şekillenmiştir. Erzurum'da müzik zevkini de sağlam

bir sınıf şuuruna bağlı olarak, yukarıya imrenmeden kendini aşağıya açık tutmasına bağlamıştır. Bu özellik tüm toplumsal yapıyı ve Erzurum kültürünü etkilemiştir. Baştan aşağıya bu toplumsal yapı içerisinde gelişmiş bir Erzurum'u anlatmaya çalışan Tanpınar, bu özelliği boş zamanın geçirilmesine yönelik toplumsal alt yapı ile müzik zevki arasında aktarması dikkate değer bir ayrıntı olarak göze çarpmaktadır.

*"Müzik zevki de böyle idi. Bütün Erzurumluların bildiği Bar oyunlarında, ciritte, düğünlerde bizi Malazgirt'ten Viyana'ya kadar götürülen davul zurna, o mahşeri bando çalınmış. Halk kahvelerinde âşık sazi, eşrafın gittiği gazinolarda, kiraathanelerde- bittabi Tanzimat'tan sonra- takım mûsikîsi varmış. En son takım, Kör Vahan' da santurlu, armonyumlu takımı imiş. Bunlardan, başka bir de Kur'an okuyan büyük Hafızlar vardı. Bunlar Lala Paşa'nın hatibi Kitapçı-zade Hafız Hamid Efendi, Ebulhindili Hamdi Bey ile Gözübüyük zade idi"* (Tanpınar, 2017, s. 53).

Erzurum mûsikîsi kendine ait bir geleneğe sahip olduğu ve çeşitli coğrafyalardan kaynaklandığını belirterek adeta Erzurum'un coğrafik ve kültürel özelliklerine vurgu yapmıştır.

*"Erzurum'da kaldığım müddetçe mahalli diyebileceğimiz müziği şahsi bir macera gibi yaşamıştım. Fakat yıllardan sonra onunla yeniden karşılaşınca, taşıdığı ıstırap yükünü anlayabildim. Tabii bu havaların hepsinde, olgun bir sanat kuvveti aramak onlardan... Eserlerinden bekleediklerimizi isteyemeyiz. Fakat bilhassa böyle olduğu içindir ki kendilerini yaratan insanların malıdır, bize top-rağı, iklimi, hayatı, insanı, onun talihini ve acılarını verirler... Şüphesiz bu eserler klasiklerden daha fazla geleneğe sahiptirler"* (Tanpınar, 2017, s. 58). *"... Bu türkülerle şarkıların hepsinin Erzurum'un kendi malı olduğu iddia edilemez. Bazıları Erzurum'da doğmuşlardır. Bir kısmı da Azerbaycan ile Kafkasya ile sıkı münasebetin doğurduğu tuhaf bir çeşni, bütün melez şeylerdeki o marazi hislilik vardır. Birtakım hoyratlar, mayalar bütün Bingöl havalisinin malıdır... Bir kısmı... Harput ağzıdır... Bazısı İstanbul'da çıkmış, kervan yoluyla Zigan'a'yı, Kop'u yahut da Samsun, Sivas, Erzincan yoluyla Sansa'yı geçerek uğradığı yerlerden bir yığın hususilik alarak Erzurum'a gelmişlerdir"* (Tanpınar, 2017, s. 59).

Müzik açısından bu kadar önemli bilgilerin hemen ardından önemli bir başka bilgi daha vermiştir. *"Erzurum'da öteden beri devam eden bu iki başlı müzik geleneğinin son varisi şimdi erken ölümüne o kadar erken yandığımız Faruk Kaleli idi"* (Tanpınar, 2017, s. 60). Bu cümleyi analiz ettiğimiz zaman şu bilgileri edinmiş olacağız. Erzurum'da iki ayrı müzik geleneği vardır. Bu geleneklerden biri halk müziği diğeri ise divan edebiyatı eserlerini müziğe döken gazellerdir. Diğer önemli bir bilgi ise Faruk Kaleli'ye ilişkin vermiş olduğu bilgidir. *"Hasankale ilcasında, kubbeyi tepesinden atacak kadar gür sesiyle besteler okuyan bu coşkun adamın tekke şiiirinin tarihinde bir yeri olması lazım"* (Tanpınar, 2017, s. 61) dediği Kaleli'nin bestelerine örnek olarak İbrahim Hakkı'nın su manzumesi, Celveti nefesi ve Kolağası Ali Rıza efendinin gazellerinden yapmış olduğu besteleri sıralamıştır. Kaleli ile birlikte bu müzik geleneği içerisinde bahsettiği bir diğer isim ise Hacı Hafız Hamid'dir. Sözleri Erzurumlu Kâmî adında bir şaire ait olan Tatyana bestesini ismen zikretmiştir. Bu müzik geleneğinin diğer başı olan türkülerden birkaç tanesi hakkında da bilgi vermiştir. Bunlar. "Yaz gelende çıkam yayla başına" sözleriyle başlayan, Yayla, "Mızika çalındı, düğün mü sandın" sözleriyle başlayan, Yemen, "nezaket vaktinde serv-i bülendim" sözleriyle başlayan Billur piyale, "Erzurum çarşı Pazar" sözleriyle başlayan, Sarı gelin türkülerini yazarın ismen ve sözleriyle yazısında aktardığı türkülerdir. Bu türkülerin

yanına da sadece ismen bahsettiği Yıldız türküsünü unutmadan ilave edelim.

### Erzurum'da Müsikî Kültürü

İslâm dininin, güfte ve beste bağlamında geleneksel müziklerimiz üzerindeki etkisi toplumun her kesimince bilinen bir gerçektir. Özellikle bazı tarikatlar, dini eğitimin yanı sıra müzik ve güzel sanatların diğer dallarında da hizmet veren eğitim kurumları olarak karşımıza çıkmaktadır. Bahse konu olan tarikatlarda eğitim almış birçok imam hatip ve hafız, müzik meşk etme imkânı bulmuştur. İlahi formu "dini ve tasavvufi duyguları dile getiren, genellikle hece vezni ile yazılmış koşma tarzındaki şiiirlerin bes-telenmesinden meydana gelmiş bir türdür" (Özkan, 2003, s. 83). Müzik anlamında ehil kişilerce Mevlevihâne ve dergâhlarda din içerikli veciz sözler, ilahi formu vasıtasıyla öğretilmeye başlanmıştır. Bu durum, Erzurum ili de dâhil olmak üzere Anadolu'nun büyük bir kısmında örgün bir işlevselliğe sahiptir.

Erzurum'da Türk Müziği çalışmalarının başlangıç itibari ile tarikat, tekke ve dergâhlarda zemin bulup beslendiğini söyleyebiliriz. Kurnuç'un (2005), *"Erzurum müzik hayatında büyük bir yer teşkil eden (1873-1931) Lala Paşa Camii imamı Hacı Hamit Efendi zaman zaman Erzurum da sesleri güzel olan hafızları eski evlerdeki oturma odalarında toplayarak tekke ve tasavvuf müziğini ahenkle icra ettirmiştir"* (s. 7) ifadesiyle müzik eğitiminin kimler tarafından, nasıl ve hangi mekânlarda yapıldığı hususunda bir bilgi sahibi olabilmekteyiz.

Kültür ve sanatın bilim çerçevesinde gelişip, büyümesi gerekliliği bağlamında, Mustafa Kemal Atatürk'ün emriyle 1932 yılında Türkiye genelinde halkevleri kurulmuştur. Halkevleri, sanata dair birçok alanda insanları eğitip uygulamaya geçirebilmiş önemli bir kuruluş olarak bilinmektedir. Erzurum Halkevi "1932 yılında bugün Kızılay öğrenci yurdunun bulunduğu yerde olan Hennane Hanım'ın konağının üst katında faaliyete başlamıştır" (Bulut, 1997, s. 116). Erzurum halkevi başlangıç yıllarında resim, müzik, tiyatro gibi sanat dallarında hemen aktif olamamış sadece bünyesinde ilk kez bir bando takımı oluşturmuştur. Bulut, (1984), *"1940 yılında Erzurum Halkevi'nde bir klasik Türk müziği korosu kurulmasına çalışılır. Fakat o yılların Halkevi kadrosu belirli şahıslardan oluşan bir kadrodur. Aynı elemanlar hemen bütün kolların elemanlarıdır. Erzurum'da Keman, Ud, Cümbüş, Flüt çalabilen elemanlar bir araya getirilir. Klarnet bulunmadığı için enstrümanlar arasına bir de saksofon sokulur"* (s. 22) diye bahsetmektedir. Bu yıllarda Erzurum'da küçük topluluklar halinde Türk Sanat Müziğinin icra edildiğini söyleyebiliriz. Erzurum Halkevi daha sonra faaliyetlerini geliştirerek çalışmalarına devam etmiştir. Bulut'un (1997), *tespitiyle "1943 yılında Erzurum halkevimiz, eleman sayısı az da olsa, güzel bir bar ekibi, öğretmen hanımlardan oluşan bir kadın ekibi, Faruk Kaleli yönetiminde bir türküler korosu ile bir de Türk Sanat Müziği korosu mevcuttur"* (s. 116).

Erzurum'daki etkin topluluklarla alâkalı olarak Zeki Kurnuç şu bilgileri vermektedir: *"1955 Erzurum Halk oyunları ve halk türkülerini derneğinin kuruluşu sonrasında ilk Türk Sanat Müziği topluluğu İsmet Daniş tarafından oluşturulur. İsmet Daniş'in tayin edilmesinden sonra Türk müziği çalışmaları Metin Çakıcı tarafından yürütülmeye çalışılmıştır. Sonradan topluluk çalışmaları Ankara radyosundan tayin edilen Erzurum radyosu müzik şefi Fikret Karahan tarafından yürütülmüştür. Ayrıca bir dönem Seyfettin Sığmaz'da Türk Sanat Müziği çalışmalarına katkıda bulunmuştur. 1960-1964 yılları arasında öğrencilik, askerlik veya memuriyet hizmetleri dolayısıyla Erzurum'da bulunan Kenan Yomralı, Nemci Pişkin,*

Erol Sayan, Yaşar Özel ve Yılmaz Pakalınlar gibi müzisyenler de Erzurum'daki Türk Sanat Müziği çalışmalarına katkıda bulunmuşlardır. Son olarak Kemani Haydar Telhüner'in katkılarıyla Halk eğitim merkezinde Klasik Türk Sanat Müziği eserleri meşh edilmiştir" (Kurnuç, 2005, s. 9).

Bu çalışmalarda halk müziği icra eden sanatçılar aynı zamanda Türk Sanat Müziğini de icra etmektedirler. Ortak bir repertuarla konserler verildiği bilinmektedir. Daha sonraları sanat müziği, önemini halk müziğine oranla kaybetmeye başlamıştır.

### Şiirleri Bestelenen Erzurumlu Mütefekkirler, Şairler Ve Halk Ozanları

Erzurum'daki müzik varlığı, âşık tarzı üzerinden gelişip, sistemli olarak halk müziği, dinî-tasavvufî müzik ve sanat müziği alanlarında varlığını sürdürmüştür. Halk ve divan şairlerinin şiirleri, zengin bir müzik zemininin ve repertuarının oluşmasına vesile olmuştur.

Şiirleri bestelenen Erzurumlu mütefekkirlerden Erzurumlu İbrahim Hakkı Hazretleri ve Alvarlı Muhammed Lütfi Efendi, önemli bir yere sahiptir. Her iki mütefekkir eserleriyle toplum nezdinde kabul görmüş ve şiirleri bestekârlara ilham kaynağı olmuştur.

**Erzurumlu İbrahim Hakkı (1703–1780);** İbrahim Hakkı Hazretleri, tasavvuf, astronomi gibi "medreselerde okutulan ilimlerin hemen hepsini kapsayan Marifetnâme'nin müzik bölümü, hiçbir yorum ve te'vile yer bırakmayacak şekilde şiirin yanı sıra müziğe de önem verdiğini göstermektedir" (Turabi & Erhan, 2016, s. 16). Ayrıca, İbrahim Hakkı Hazretleri "Müziği feleklerin hareketi esnasında çıkan ses ve nağmeler şeklinde tarif etmektedir. Düşünürüne göre feleklerin sayısı yirmi dördüttür. Hareketleri farklı olan bu yirmi dört felek, birbirini kuşatıcı ve kaplayıcı olduğundan her biri başka perdeden ses verir" (Diclehan, 1980, s. 50). İfadelerinden anlaşılacağı üzere müzik ilminin farklı disiplinlerle olan ilişkilerini de incelediği anlaşılmaktadır. Sözleri İbrahim Hakkı'ya ait birçok şiir, ilahi ve şarkı formunda bestelenmiştir. Hasankale'deki külliyesinde bir adet kanun sazının atası sayılan santur bulunmaktadır ve bu sazla büyük oğlu İsmail Fehim'in ilgilendiği bilinmektedir. İbrahim Hakkı'nın "Kederli gönüllere teselli sunmaya çalıştığı 'Mevla görelim neyler nakaratlı" (Sezer, 2013, s. 445) "Hak şerleri hayr eyler zanetme ki gayr eyler" adlı hicaz makamında bestelenmiş ilahisi çok bilinenler arasındadır.

**Muhammed Lütfi Efendi (1868–1956);** "Erzurumlu İbrahim Hakkı Hazretleri gibi Erzurum'un yetiştirdiği önemli şahsiyetlerden biridir. Alvarlı Efe Hazretleri adıyla bilinir. Hemen her Erzurumlunun gönlünde gerek mısralarıyla, gerekse menkıbeleriyle taht kurmuştur. 22 yaşında Hasankale'de imam hatiplik yapmıştır. Alvarlı efe hazretlerinin şiirlerinin ekserisi, ilahi ve gazel türü şiirlerdir. Bunun yanında Erzurum destanı gibi uzun şiirleri de vardır. Şiirlerinde birçok adet ve geleneğin izlerini bulmak mümkündür" (Elmalı, 2000, s. 49). Alvarlı Efe Hazretlerinin "meclislerine gelen önemli misafirlerini daire eşliğinde icra edilen müzik ile karşılamışlardır" (Cengiz, 2015, s. 21) ifadesinden anlaşılacağı üzere müziğe verilen önemi anlayabilmekteyiz. Alvarlı Efe'nin şiirlerinin yöresel halk ezgilerini tesiri içerisinde daha ziyade "Uşşak, Hüseyini, Segâh" makamlarında ilahi formunda bestelenmiştir. Ayrıca, Efe Hazretlerinin şiirleri "Dilin akıcılığı ve anlaşılabilirliği, bilhassa besteye oldukça uygun olması vb. sebeplerden dolayı" (Turabi, 2015, II. s. 83) birçok bestekârın dikkatini celbetmiştir. Alvarlı Efe hazretlerinin çok sayıda şiirleri bestekârlarca tercih edilip bestelendiğini söyleyebiliriz. "Ulusal ve yerel sanatçılar tarafından icra edilen güfte unsuru Alvarlı Efe hazretlerine ait 119 eseri bulunmaktadır" (Feysi, 2015,

II. ss. 90–99). Bestelenen bu eserlerden "seyreyle güzel, ey kerem kâni, vb" bilinirlik ve tanınırılık bağlamında örnek olarak verilebilir.

### Şiirleri Bestelenen Erzurumlu Şairler

**Nef'î (1572–1635);** Cumhuriyet dönemi öncesi şairlerinden Nef'î'nin şiirleri dönemin büyük bestekârları (Buhûrizâde Mustafa İtrî, Eyyubi Mehmet Bey vb) tarafından bestelenmiştir. Cumhuriyet dönemi sonrası bestekârları Ekrem Güyer, Nurhan Hekimoğlu vb tarafından da Nef'î'nin şiirlerinin bestelendiği bilinmektedir.

Nef'î, 1572 yılında Erzurum'un Hasankale ilçesinde doğmuştur. Arapça ve Farsça öğrenmiş Padişah I. Ahmet döneminde İstanbul'a gelmiş, şiirlerinin beğeni kazanmasıyla da sarayda iyi bir göreve atanmıştır. Sadrazam Bayram Paşa'yı ağır bir dille hicvedince boğdurulmuştur. "Nef'î "Divan edebiyatının kaside, gazel, rûbaî gibi değişik türlerinde ürünler vermiştir" (Kurnuç, 2005, s. 24). Nef'î'nin; "Türkçe Divan, Farsça Divan, Sihâm-ı Kazâ" (Kasır, 2018, s. 29) isimli üç eseri bulunmaktadır. Nef'î'nin Türkçe ve Farsça divanlarında kaside, rûbaî ve gazel formundaki şiirler bir araya getirilmiştir. Sihâm-ı Kazâ isimli eseri hiciv üzerine kaleme alınmıştır.

TRT Repertuarında güftesi Nef'î'ye ait birçok beste bulunmaktadır. Bunlardan bestesi İtrî'ye ait "Tütî-i mu'cize-güyem ne desem lâf değil" TRT Repertuar No:10723, (s. 508) dizesiyle başlayan şiiri en ünlülerindendir.

Cumhuriyet dönemi sonrası Kemalettin Kamu, M. Sıtkı Dursunoğlu, Naim Göller, Hilmi Nalbantoğlu, Feyyaz İbrahimhakkioğlu, M. Emin Alper, Nurullah Genç, Nurullah Özkılıç, İsmail Bingöl, Zekiye Çomaklı, Cevat Oran gibi Erzurumlu şairlerin şiirlerinden, değişik makamlarda bestelenmiş eser örneklerini ilgili kaynaklarda bulabilmekteyiz.

**Âşık Emrah (1784–1860);** 19. asır saz şairlerindedir. Erzurum'un tambura köyünde doğmuştur. Ömrü gurbette geçmiş bir âşıktır. Birçok çırak yetiştirdiği bilinmektedir. "Emrah'ın koşmaları yöresel ezgi dokusunun zenginliğini, Emrah'ın şiirlerindeki müziksel öğeler ve özellikle halk müziğinin doğup gelişmesinde çok önemli yer tutan duyguların (sıla hasreti, gurbetin kahrı) işleniş Türk müziği repertuarına birçok güzel eser kazandırmıştır. Erzurumlu Emrah'ın Türk Sanat Müziği repertuarı içinde bestelenmiş 8, Türk halk müziği repertuarı içinde 16 eseri bulunmaktadır" (Feyzioğlu, 2006, ss. 257–265). Güftesi Âşık Emrah'a ait "Kendim gurbet elde gönlüm silada" isimli eser, Seyfettin Sığmaz tarafından Muhayyer Kürdi makamında bestelenmiş bilinen şarkılar arasındadır.

### Erzurumlu Bestekârlar

**Hasankaleli Hasip Dede (XVIII yy);** Mevlevî Şairlerinden olup "1829'da Konya Mevlevî Hanesinde neyzen başı olarak göreve getirilmiştir" (Kurnuç, 2005, s. 73). Eğitimi İstanbul'da tamamlamış olmasının verdiği katkıyla bestelediği Saz Semailer ve Peşrevlerde daha çok klasik üslup hâkimdir. Bugün unutulmaya yüz tutmuş "Gülzar peşrev ve saz semaisi," "Rûy-i Dilârâ saz semaisi ve peşrev" makamlarda saz eserleri bestelemiş ayrıca bestekârın bestelemiş olduğu "Nihavent Saz Semaisi" ise müzik severler tarafından yaygın olarak bilinmekte ve eğitim sürecinde kullanılmaktadır.

**Erzurumlu Haydar Telhüner (1911–1963);** "Küçük yaşlarda Tef, Davul çalmaya daha sonra Mey üflemeğe başlayan Telhüner, kendi çabaları ile yetişmiş iyi bir Keman sazı icracısı ve bestekârdır. Besteleri daha çok Türk halk müziğine yakın olmakla bilinen Telhüner, Geleneksel Türk Sanat Müziğinde de eserler bestelemiştir. Yirmi beş'den fazla bestesi olduğu bilinen Telhüner'in Sadettin Kaynak ve Selahattin Pınar'dan feyiz alan

bestekârın üzerinde her iki üstadında etkileri vardır (Kurnuç, 2005, s. 74). Özellikle "Hüsnüne güvenme ey Rûy-i mâhim" adlı hicaz makamındaki bestesinde bu etki açık olarak görülebilmektedir. Ayrıca bestekârın diğer besteleri de bestekârın sanat gücünü gösterir mahiyettedir.

Erzurumlu bestekârlar arasında Seyfettin sığmaz, Doğan Koçer, Kıyasettin Temelli, Zeki Erdal, Osman Nuri Özpekel, Sefa Yelden, İsmail Hakkı Fencioğlu, Sıtkı Sahil, Ümit Malkoç, İsmail Hakkı Gerçek gibi isimlerin alanlarında yetkin olup değişik makamlarda bestelerinin olduğu bilinmektedir.

## Erzurum'da Müzik Kurumları

### Erzurum Radyo Televizyon Kurumu

TRT Erzurum Bölge Radyosu, "6 personelle 1 KW gücüyle kısa dalga vericisiyle 39,22 metre 7,649 MHZ üzerinden 4 günlük deneme yayınının ardından 15 Aralık 1960 tarihinde saat 12,30'da Cemal Gürsel'in konuşmasıyla faaliyete geçmiştir. 1966 yılı ocak ayında SSK bölge müdürlüğü üst katındaki 5 odalı yere kiracı olduktan sonra, Ekim 1966'da çağın gereklerine uygun olarak özel yaptırılan şimdiki binasına taşınmıştır" (Kurt, 2017, s. 47).

Erzurum Radyosunda Türk Sanat Müziği faaliyetlerinin, "1971 yılında Erzurum Halk Eğitim Merkezinde Bestekâr Hüseyin Erbay'ın gayretleri ile başlamış" (Kurnuç, 2005, s. 13) tir. Daha sonra Kemanî bestekâr Zeki Erdal'ın yönetiminde bir süre Halk Eğitim Merkezi'nde, sonradan Halk Oyunları ve Halk Türküleri Turizm Derneği gibi farklı yerlerde Türk Sanat Müziği çalışmaları devam etmiştir. Kurnuç (2005), Bir süre sonra "TRT Erzurum Radyosu müzik şefi Necatî Borlak nezaretinde radyodaki çalışmaların başladığını, (s. 14) Profesyonel anlamda, dönemin radyo müdürü Adnan Vangölü'nün önderliğinde ve TRT Erzurum Radyosu saz sanatçılarından Kıyasettin Temelli'nin yönetiminde 1978 yılında akitli saz ve ses icracılarından müteşekkil bir topluluğun oluşturulduğunu, bu topluluğun Türk müziğinin değişik formlarında bant kaydı yaptığını ve bu kayıtların radyoda yayınlandığını söyler." Ayrıca Kurnuç (2005), "1985 yılında dönemin TRT genel müdürü Prof. Dr. Tuncay Toskay'ın yönetim kurulundaki büyük desteği ve ilgisi ile 35 kişilik TSM sanatçı kadrosunun ihdasının sağlandığını" (s. 17) belirtir.

Erzurum radyosuna alınan kadrolu saz ve ses sanatçıları ile Erzurum'daki sanat müziği faaliyetleri değişik şeflerin yönetiminde Türkiye genelinde ses getirir olmuştur. Özellikle tanbur sanatçısı Tefik Soyata yönetiminde icra olunan değişik makamlardaki fasıl programları sanatseverlerce takdire şayan bulunmuştur. "1993 yılından sonra topluluk elemanlarının bir kısmının diğer radyolara tayin edilmeleri veya geçici olarak görevlendirilmeleri dolayısıyla yetişmiş eleman sıkıntısı çekilmeye başlanmış, hatta emisyon kayıtları olumsuz yönde etkilenmiştir" (Kurnuç, 2005, s. 18).

TRT Erzurum Radyosu, kuruluşundan itibaren kronolojik olarak ifade edilen Türk Sanat Müziği topluluğunun kıymetli saz ve ses sanatçıları ile Erzurum ve çevre illerde birçok konserler vermiştir. Ayrıca radyo yayınları ile geleneksel müziklerimizin duyulmasında, tanınmasında ve aktarımındaki başarıları, toplum nezdinde kabul ve takdir edilmiştir.

Kadrolu sanatçıların diğer radyolara tayini sonrasında Erzurum'da görevine devam eden ney sanatçısı Sefa Yelden yönetiminde TRT Erzurum radyosu bünyesinde Atatürk Üniversitesi öğretim elemanları, öğrenciler ve önceden akitli çalışmış ses ve saz icracılarından mürekkep bir koro oluşturulmuştur. Bu koro 2002-2004 tarihleri arasında Türk Sanat Müziği alanında, fasıl, beraber solo ve koro bant yayını yapmıştır. Bu tarihten sonra

koro varlığını devam ettirememiş ve daha sonraları TRT Erzurum Radyosunda sanat müziği icra eden farklı guruplardan oluşturulmuş saz ve ses icracılarıyla ara ara bant yayını yapılmıştır. Günümüzde Türk Sanat Müziği alanında mevcut kayıtların radyodan yayınlanması haricinde herhangi bir çalışma yapılmamaktadır.

## Eğitim Kurumları

### Atatürk Üniversitesi Türk Müziği Devlet Konservatuvarı

2011 yılında dönemin Rektörü Prof. Dr. Hikmet Koçak'ın girişimleriyle Prof. Dr. Nesrin Feyzioğlu ve Doç. Dr. İsmail Hakkı Gerçek tarafından Türk Müsıkisi Devlet Konservatuvarının kuruluşu gerçekleştirilmiş olup 2016 yılında eğitim ve öğretimine başlamıştır. Birimin ders içerikleri İstanbul Teknik Üniversitesi Türk Müziği Devlet Konservatuvarı müfredatı model alınarak oluşturulmuştur. Hazırlanan müfredatta dersler, ağırlıklı olarak Türk müziği çalgıları, Türk müziği nazariyat, solfej, toplu icra ve repertuarı yine Türk Halk müziği solfej, nazariyat, toplu icra ve repertuarından teşkil edilmiştir. Ayrıca Türk müziği tarihi, Türk kültür tarihi, Türk müziği edebiyatı, Estetik, Müzik sosyolojisi, Organoloji, Diksiyon ve Akustik gibi dersler de programda yer almaktadır. Mevcut ders içeriği ile Türk Müsıkisi Devlet Konservatuvarı, Erzurum ve bölgede Türk Müziği alanına ilgi duyanlar için tercih edilir konumda olup, bilimsel çalışmaların "Panel, Çalıştay, Konferans, Söyleşi, Proje" yanı sıra Türk Müziği alanında (Sanat müziği, Halk müziği ve Dini-tasavvufi müzik) konserler vermekte, ahalinin müsik zevkini beslemektedir.

### Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

1995 yılında kurulmuş olan fakülte, Müzikoloji bölümü ile eğitim-öğretimine başlamıştır. Müfredatı, İTÜ temel bilimler bölümünün içeriği model alınarak oluşturulmuş olup ağırlıklı olarak Türk Halk Müziği ve Türk Sanat Müziği derslerinden müteşekkilidir. Ayrıca Türk müziği çalgılarının tamamına yakınının dersleri de verilmektedir.

Müzik Bilimleri bölümü, bilimsel çalışmalarının yanı sıra yetkin öğretim elemanı kadrosu ile Erzurum'da Türk Halk Müziği, Türk Sanat Müziği ve Batı Müziği alanlarında konserler düzenlemiştir. Bu konserler halk nezdinde ilgi ve beğeni ile karşılanmıştır. Gerçekleştirilen konserlerin sosyo-kültürel açıdan topluma önemli katkı sağladığı bilimsel bir gerçektir.

### Atatürk Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Müzik Eğitimi Bölümü

Eğitim fakültesi güzel sanatlar müzik eğitimi bölümü, 1992 yılında eğitim ve öğretimine başlamıştır. Eğitim fakülteleri yönergeleri bağlamında bu fakülteler bünyesinde kurulmuş müzik bölümleri ortak bir müfredata tabidirler. Eğitim fakültesi güzel sanatlar müzik eğitimi bölümü, 1992 yılında Erzurum'da eğitim ve öğretimine başlamıştır. Başlangıcından 2017 yılına kadar Türk müziği dersleri müfredat gereği üçüncü sınıfta bir dönem olarak okutulmuştur. 2017'den sonra yine müfredat gereği iki dönem "Türk Sanat Müziği teori ve uygulama" ve iki dönem de "Türk Sanat Müziği Koro" dersleri olarak okutulmaktadır.

Eğitim fakültesi güzel sanatlar müzik eğitimi bölümünde, bilimsel çalışmalarının yanı sıra müfredat ve Türk Sanat Müziği çalgılarının eksikliğinden kaynaklanan durum sebebi ile daha ziyade halk müziği ve orkestra konserleri verilmektedir.

### Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi

Anadolu Güzel Sanatlar Lisesi, Erzurum'da 1998 yılında kurulmuştur. Bir dönem Erzurum Güzel Sanatlar Lisesi olarak isim değişikliği yapılmış ve son olarak Raci Alkır Güzel Sanatlar Lisesi olarak eğitim-öğretime devam etmektedir.



Kuruluşundan 2015–2016 yıllarına kadar müfredat gereği Türk müziği derslerinin okutulmadığı, bu tarihten itibaren 9. ve 10. sınıflarda ikişer saatlik “Türk müziği teorisi ve uygulaması” derslerinin müfredatta yer aldığı bilinmektedir. Türk Sanat Müziği ile ilgili derslerin sadece teori ve uygulamadan ibaret olmadığı bilincinden hareketle, Lise müfredatında müzik tarihi, müzik edebiyatı, müzik felsefesi, vb derslerin de okutulmasının gerekliliği Türk müziği üstatlarınca kaçınılmaz kabul edilmektedir. Bu bağlamda, Türk müziği alanında mevcut derslerin kredilerinin yetersizliği dikkat çekicidir.

### Mûsikî Dernekleri

#### Erzurum Halk Oyunları ve Halk Türküleri Derneği

Halk Oyunları ve Halk Türküleri Derneği 1955 yılında kurulur. Dernek, Erzurum kadın ve erkek barları, halk müziği korusu, sanat müziği korusu ve tiyatro gibi branşlarda faaliyet göstermektedir. Özellikle derneğin erkek bar ekipleri Türkiye ve dünya çapında yapılan yarışmalarda üstün başarı gösterip birincilikler almış ve ünlenmiştir.

Halk Oyunları ve Halk Türküleri Derneğinde ilk sanat müziği topluluğu, İsmet Daniş tarafından oluşturulur. Daha sonra Metin Çakıcı ve Fikret Karahan yönetiminde Türk Sanat Müziği çalışmalarına devam edilir. Bir dönem Seyfettin Sıgmaz'ın da bu çalışmalara katkı sunduğu bilinmektedir.

Halk Oyunları ve Halk Türküleri Derneği kuruluşunun ilk yılında Halk Eğitim Merkezi'nde bir etkinlik tertip eder. Program akışı; “1- Konuşma, 2- Barlar, 3- Halk Türküleri, 4- Klasik Koro, 5- Nesrin Ulsoy ve İsmet Daniş' den solo şarkılar, 6- Azeri Oyunları, 7- Kadın ekibi” (Bulut, 1984, s. 30) şeklindedir. Devam eden yıllarda hemen her yıl Cumhuriyet Bayramı ve Erzurum'un düşmandan kurtuluş günü olan 12 Mart gecelerinde dernek tarafından etkinlikler düzenlenmiş olup her etkinlik içerisinde sanat müziğine dair bir bölümün olduğu bilinmektedir. Dernek ayrıca tertip ettiği bu gecelerde, dönemin tanınmış ünlü sanatçıları da misafir etmiştir. Bu sanatçılar arasında “Celal Güzelses, Şükran Ay, Necdet Tokatlıoğlu, Kevser Tanrıkur, Gönül Akın, Safiye Filiz, Mustafa Sağyaşar, Sevim Tanürek, Nesrin Sipahi” gibi isimleri anabiliriz.

Halk Oyunları ve Halk Türküleri Derneği'nin ismi 1967 yılında “Erzurum Halk Oyunları Halk Türküleri Turizm Derneği” (Bulut, 1984, s. 53) olarak değişmiştir. Dernek 1983 yılına kadar Türk sanat müziği alanında aktif olarak faaliyet göstermiştir. Bu yıldan sonra dernek çatısı altında Türk sanat müziği çalışmalarını önemini kaybetmeye başlamıştır.

2019 yılında Erzurum Halk Oyunları Halk Türküleri Turizm Derneği çatısı altında, dernek başkanı Selahattin Öğüdüm başkanlığında ve Doç. Dr. İsmail Hakkı Gerçek yönetiminde bir Türk Sanat Müziği topluluğu oluşturulmuştur. Bu topluluk günümüzde hâlen aktif olarak çalışmaktadır.

#### Erzurum Mûsikî Cemiyeti

Erzurum'da müzik kültürü başlığı altında özel çabalarla Türk müziği çalışmalarından bahsedilmiştir. Bu çalışmaların il bazında Türk sanat müziği sevenlerine olan katkıları muhakkaktır. Ancak Türk sanat müziğine ilgi duyan halkın bu konuda nasıl, nerede ve kim tarafından eğitilmesi gerekliliği hususunda eksikliklerin olduğu aşikârdır. Bu eksikliğin giderilmesi bağlamında Erzurum Müzik Cemiyeti, Türk müziği çalışmalarına gayri resmi olarak Dr. Sadık Yalçın'ın başkanlığını yaptığı Türk Ocakları çatısı altında 1995 yılında Arş. Gör. İsmail Hakkı Gerçek yönetiminde başlamıştır. Derneğin kendi imkânları ile şehrin sanata duyarlı şahsiyetlerinin

ve kurumlarının “Erzurum Halk Eğitim Merkezi, Erzurum Ticaret Odası Başkanlığı, Erzurum Valiliği, vb” desteği, bu müzik cemiyetinin çalışmalarının devamlılığında önemli bir rol oynamıştır. Şehrin muhtelif yerlerinde varlığını idame ettiren Erzurum Müzik Derneğinde; Geleneksel Türk sanat müziği solfej, nazariyat ve repertuar dersleri ile çalışmalar bir süre devam ettirilmiş ve 2001 yılında resmi hüviyet kazanmıştır. Çalışmalar neticesinde Türk müziğinin en büyük formlarından olan âyîn-i şerif dâhil olmak üzere fasıl, ilahi ve şarkı formlarında konserler vermiştir. Her kesimden ve her yaş grubundan katılımın olduğu bu dernek, tabii olarak insanların tanışmasına, bilginin paylaşılmasına ve ayrıca genç kursiyerlerin yetişip alana hizmet vermeleri bağlamında şehre ve halka önemli katkılar sunmuştur. Erzurum Müzik Cemiyetinden yetişmiş; milli eğitim, üniversite, kültür bakanlığı, devlet koroları ve TRT vb. kurumlarda görev yapan birçok sanatkârın varlığı bilinmektedir. Erzurum Müzik Cemiyeti 2009 yılında faaliyetlerine son vermiştir.

#### Erzurum Büyükşehir Belediyesi

İl genelinde sanatsal faaliyetlerin sergilenmesinde eksikliği hissedilen salon ihtiyacı, Erzurum Büyükşehir Belediyesi'nin girişimleriyle şehrin değişik semtlerinde sanat eğitimi ve etkinliklerin ifa edildiği sanat merkezleri binaları kullanıma sunulmuştur. Büyükşehir Belediyesi bünyesinde ERVAK kadınlar kolunun girişimleriyle başkan Erdal Güzel ve Nuran Çelenk önderliğinde, 2016–2017 yılları arasında Kürşad Hakan Tuluk yönetiminde sanat müziği topluluğu oluşturulmuştur. Topluluk Hulusi Seven sanat merkezinde belli bir süre çalışmalarına devam etmiştir. Topluluk 2017–2019 yılları arasında Doç. Dr. İsmail Hakkı Gerçek yönetiminde çalışmalarına yeniden başlamış ve birçok konser vermiştir. Bu koro hâlihazırda Kürşad Hakan Tuluk yönetiminde İbrahim Erkal sanat merkezinde çalışmalarına devam edip konserler vermektedir.

Ayrıca, Erzurum Büyükşehir Belediyesi bünyesinde, 2022 yılında, İbrahim Erkal Sanat Merkezinde birçok etkinliğin yanı sıra Türk sanat müziği konserlerinin de verildiği bilinmektedir.

Türk sanat müziği alanında faaliyet gösteren bir diğer belediye Palandöken belediyesidir. Bu belediye, başkan Av. Muhammet Sunar tarafından 2021 yılında Selçuk İçoğlu yönetiminde “Türk mûsikîsi topluluğu” adı altında bir sanat müziği topluluğu oluşturulmuş ve yeni kurulmuş olmasına rağmen alanda yetkin müzisyenler ile konserler vermiş ve çalışmalarına devam etmektedir.

Günümüzde Erzurum Büyükşehir Belediyesi ve diğer belediyeler kendi bünyelerinde Türk sanat müziği çalışmalarını desteklemekte ve oluşturdukları topluluklarla konserler tertip edilmesi hususunda gereken desteği vermektedir.

#### Türk Sanat Müziği İcra Edilen Mekânlar

##### Hemşin Pastanesi

Anadolu illerinin birçoğunda manevi kültür taşıyıcısı kimliğine muktedir mekânların olduğu bilinmektedir. “Şehirlere hususiyet bahşeden bazı mekânlar vardır. Şehir kendi isminden çok, bu nev'i yerlerin ona kattığı değerlerin dışarda yankı bulmasıyla tanınır” (Bingöl, 2018, s. 93). İşte Erzurum da bu mahiyette mekânlara sahip bir şehirdir. Bu mekânlardan Erzurum'un merkezinde şehrin bütün kesimlerinin uğrak yeri olan Hemşin pastanesi, 1938 yılında kurulmuştur. Müdavimlerinin hemen her konuda hoşgörü çerçevesinde fikir alışverişinde bulunduğu bu pastane, “1995 yılında Unesco Türkiye Milli Komisyonu tarafından hoşgörü ödülüne layık görülmüştür” (Düzgün, 2005, s. 134). Bu mekân pastane olmakla beraber, bilim, sanat, tarih, siyaset, edebiyat, felsefe vb. konuların konuşulduğu ve “1950'li yıllarda Erzurum'da bando

bölüğünden bir astsubayın, her gün Türk sanat müzikisinin seçkin eserlerini icra ettiği, "... Bazen de Lala Paşa Camii'nin müezzininin gazel okuduğu" (Düzgün, 2005, s. 134) ve müziğin icra edildiği bir mekândı. Birçok bilim adamı, siyasetçi, sanatçı vb. hâsılı herkesin uğramayı arzu ettiği bu mekân, kültür taşıyıcılığı görevini ziyadesiyle ifa etmiştir. Bu pastanede ayrıca sanata dair "Film Müzikleriyle Kazım Karabekir Paşa konulu, "80.Yıl Erzurum Kongresi" kasetinin tanıtım resitali" (Kurt, 2017, s. 105) gibi birçok etkinlik gerçekleştirilmiştir.

Alâeddin Yavaşca, İnci Çayırılı, Mustafa Keser, TRT Erzurum, Ankara, İstanbul radyolarının kıymetli saz ve ses sanatçıları, yerel sanatçılar, Atatürk Üniversitesi müzik bölümünün öğretim elemanları gibi birçok şahsiyetin gerek icra gerek ziyaret bağlamında uğrak yeri olarak ünlenmiştir. Pastane el değiştirdikten sonra 2016–2018 yılları arasında Atatürk Üniversitesi öğretim elemanlarınca haftanın bir veya iki gününde Türk müziği dinletileri yapılmıştır. Günümüzde bu anlamda bir etkinlik yapılmamaktadır.

Hemşin pastanesi gibi Erzurum'un merkezinde bulunan Emirgan Çay Evi 'de küçük grupların Türk müziği icra ettiği mekânlar arasında zikredilebilir.

### Komesli Han

Yaklaşık bir asırlık geçmişine, dönemin kervanlarına ev sahipliği yapmış Komesli Han, müdavimlerince "baltahâne" olarak isimlendirilmiştir. Bir dönem şehrin ekâbirlerince, siyaset, edebiyat, tarih, felsefe, sanat vb. konuların konuşulduğu bir mekân olarak bilinmektedir. Müdavimler arasında şehrin sanatseverlerinin de uğrak yeri olarak bilinen bu mekânda, gramofonda taş plaktan şarkılar dinlenir yer gelir şarkılara eşlik edilir yer gelir şarkı sözleri üzerinden sohbetler geliştirilir. Dolayısıyla bu mekânda Türk sanat müziği ile ilgili yüksek bir zevk seviyesinin olduğu söylenebilir. Ayrıca, alaylı tabir ettiğimiz yerel icracıların gazel, şarkı ve türkü formlarında eserlerin seslendirildiği bu mekân, günümüzde mahallî amatör grupların halk müziği icra ettikleri, kısmen de farklı gruplarca Türk sanat müziğinin icra edildiği bir yer olarak varlığını devam ettirmektedir.

### Temelli Kıraathânesi

Erzurum halkının bilhassa sanatseverlerin uğrak yerlerinden olan Temelli Kıraathanesi, yarım yüzyılı aşkın tarihiyle Yoncalık mahallesinde Gıyasettin Temelli ve çocukları tarafından işletilen bir mekândır. Gıyasettin Temelli, Ziraat mühendisi olup, tapu dairesinde memur olarak çalışmış ve aynı zamanda klarnet üfleyen bir müzikşinastır. Temelli, TRT Erzurum radyosunda oluşturulan akitli Türk Sanat Müziği koro şefliği, Güzel sanatlar fakültesi müzik bilimleri bölümünde öğretim elemanı olarak Türk Sanat Müziğine hizmet vermiş bir şahsiyettir. Bu görevlerinin yanı sıra Türk Sanat Müziği ilgililerine Temelli kıraathânesinin uygun bir yerinde usûl, nazariyat ve repertuar dersleri verdiği bilinmektedir. Yine bu mekânda sanat müziği sevdalılarınca Türk müziği eserlerinin icra edildiği ve müzik sohbetlerinin yapıldığı bilinmektedir. Gıyasettin Temelli'nin vefatından sonra bu mekân, sanata dair Âşık programlarının tertip edildiği, yerli ve yabancı turistlerin farklı organizasyonlarla toplumun gelenekle olan bağının kurulmasında kültür-sanat hizmeti sunan önemli bir misyonu devam ettirmektedir.

## Sonuç ve Öneriler

"Erzurum'da Türk Sanat Müziği Varlığı Üzerine Bir Araştırma" başlığı altında yapılan bu çalışmanın şu sonuçlara ulaşılmıştır;

Erzurum'da Geleneksel Türk sanat müziği çalışmalarının başlangıç itibarı ile özel ve küçük topluluklar halinde ifa edildiği,

Erzurumlu mutasavvıf, halk ozanı ve şairlerin şiirlerinden daha ziyade ilahi formunda değişik makamlarda eserler bestelenmesiyle Türk Sanat Müziğinin neş ü nemâ bulduğu,

Erzurum Halk Oyunları Halk Türküleri Turizm Derneğinin, 1955–1985 yılları arasında hemen her yıl tertip edilen etkinliklerde, Türk sanat müziğinin de yer aldığı, ayrıca bu etkinliklerde davetli konuk sanatçılarla "Celal Güzelses, Mustafa Sağyaşar, Necdet Tokatlıoğlu, Şükran Ay, Nesrin Sipahi vb." Erzurum halkının buluşturulduğu,

Müzik eğitimi veren kurumların bazılarında müfredat gereği Türk müziği derslerinin yeterli olmadığı,

Erzurum Müzik Cemiyeti'nin Türk müziğinin en büyük formlarından olan "Âyin'i Şerif" icrasının yanı sıra Türk müziğinin değişik birçok formunda konserler tertip ettiği ve Türk müziği eğitimine önemli katkıda bulunduğu,

Belediyeler bünyesinde oluşturulan Türk müziği Topluluklarının daha ziyade konser amaçlı bir misyon üslendikleri,

Erzurum'un, çeşitli yerlerindeki kahvehane, pastane vb. gibi mekânlarda küçük topluluklar halinde Türk sanat müziğinin icra edildiği, sonuçlarına ulaşılmıştır.

Özel veya resmi kurumlar bünyesinde oluşturulmuş Türk müziği topluluklarının konser tertip etme amaçlarının yanı sıra Türk müziğinin eğitimi üzerine de gerekli ihtimamı gösterecek etkinlikleri gerçekleştirmeleri,

Toplumun sosyo-kültürel yapısının korunması ve devamlılığının sağlanması, ayrıca müzik bölümlerinde tahsil görmeyi arzu eden gençlerin hazır bulunuşluğu bağlamında müzik derneklerinin önemi şüphesizdir. Bu nedenle Türk müziği derneklerinin il genelinde yaygınlaştırılması ve devlet kuruluşlarınca maddi-manevi destek sağlanması,

Erzurum Türkiye Radyo Televizyon Kurumu'nun geçmiş dönemde Türk sanat müziği bağlamında yapmış olduğu (konser, söyleşi, öğretici programlar vb.) yayınların yeniden hayat bulması için gerekli girişimlerde bulunulması tarafımızca önerilmektedir.

**Hakem Değerlendirmesi:** Dış bağımsız.

**Çıkar Çatışması:** Yazar çıkar çatışması bildirmemiştir.

**Finansal Destek:** Yazar bu çalışma için finansal destek olmadığını beyan etmiştir.

**Peer-review:** Externally peer-reviewed.

**Declaration of Interests:** The author declare that they have no competing interest.

**Funding:** The author declared that this study has received no financial support.

## Kaynaklar

- Artun, E. (2001). *Âşıklık geleneği ve âşık edebiyatı*. Akçağ Yayınları.  
Bingöl, İ. (2018). *Türkülerde yaşayan şehir Erzurum*. Dergâh Yayınları.  
Bulut, S. (1984). *Kuşaktan kuşağa Erzurum folkloru*. Emekli Ofset.

- Bulut, S. (1997). *Erzurum çarşı pazar*. Kültür Yayınları.
- Cengiz, M. (2015). *Erzurumun yüzleri Alvarlı Efe*. Atatürk Üniversitesi Yayınları.
- Diclehan, Ş. (1980). *Çeşitli yönleriyle Erzurumlu İbrahim Hakkı*. Er-Tu Matbaası.
- Düzgün, D. (2005). *Erzurum'da kahvehaneler ve âşık kahvehanesi geleneği*. Aktif Yayınevi.
- Elmalı, H. (2020). Alvarlı Mehmet Lütfi Efendi ve Erzurum destanı. <https://www.eskieserler.com/Eski/Eserler/Makale/1763/Alvarli-Muhammed-Lutfi-Efendi-ve-Erzurum-Destani.asp?LID=TR&ID=1763>
- Feyzi, A. (2015). *Geleneksel Türk müziğinde güfte unsuru ve Alvarlı Efe*. *Alvarlı Efe Sempozyum Bildirileri*, II,90,91. Atatürk Üniversitesi Yayınları.
- Feyzioğlu, N. (2006). Erzurumlu Emrah'ın derlenmiş ve bestelenmiş eserleri. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 1(7), 257-265.
- Kasır, H. A. (2018). *Erzurum şairleri*. Dergâh Yayınları.
- Konyalı, İ. H. (2010). *Abideleri ve kitabeleri ile Erzurum tarihi*. Türkiye Yazarlar Birliği Vakfı Yayınları.
- Kurnuç, Z. (2005). *Erzurum ve Türk Müziği*. Güneş Vakfı Yayınları.
- Kurt, A. (2017). *Yakın geçmiş anıları*. Arı sanat Yayınevi.
- Kurt, A. (2017). *Erzurum'da on yıl önce makaleler*. Zafer Matbaa.
- Özkan, İ. H. (2003). *Türk müziği nazariyatı ve usulleri*. Ötüken Neşriyat.
- Sezer, L. (2013). *Erzurum folklorü*. Atatürk Üniversitesi Yayınları.
- Solmaz, G. (2002). *Erzurum şehrindeki tarihi eserler*. Hakikat Ofset.
- Sözer, V. (2005). *Müzik Ansiklopedik Sözlük*. Remzi Kitabevi.
- Tanpınar, A. H. (2017). *Beş şehir*. Dergâh Yayınları.
- Turabi, A. H. (2015). *Türk Din Mûsikîsi'nde Alvarlı Efe Hazretleri*. *Alvarlı Efe Sempozyum Bildirileri*, II, 83. Atatürk Üniversitesi Yayınları.
- Turabi, A. H., & Erhan, Ö. (2016). *Erzurumî ilâhiler*. Atatürk Üniversitesi Yayınları.
- Türkiye Radyo Televizyon Kurumu. (2004). *Türk Sanat Müziği seçme eserler II*. Müzik Dairesi Başkanlığı.