

GÜZEL SANATLARDA GÜNCEL YAKLAŞIMLAR

Dr. Öğr. Üyesi Şükran BULUT



GÜZEL SANATLARDA GÜNCEL YAKLAŞIMLAR

Editör

Dr. Öğr. Üyesi Şükran BULUT



Güzel Sanatlarda Güncel Yaklaşımlar

Editör: Dr. Öğr. Üyesi Şükran BULUT

Genel Yayın Yönetmeni: Berkan Balpetek

Kapak ve Sayfa Tasarımı: Duvar Design

Baskı: EKİM 2023

Yayıncı Sertifika No: 49837

ISBN: 978-625-6507-97-5

© Duvar Yayınları

853 Sokak No:13 P.10 Kemeraltı-Konak/İzmir

Tel: 0 232 484 88 68

www.duvar yayinlari.com

duvarkitabevi@gmail.com

İÇİNDEKİLER

- Bölüm 1.....5**
2D Oyun ve Karakter Tasarımında Görsel Hiyerarşi
Emel BİROL
- Bölüm 2.....27**
Resim Sanatından Seçilmiş Örneklerle Sanatta Gaze Kavramı
Evrin ÇAĞLAYAN, Rüya Nur MIZRAK
- Bölüm 3.....57**
Müzecilik Faaliyetleri, Küratörlük ve
Markalaşmanın Sanat Pazarlamasına Etkileri
Gültekin AKENGİN, Tuncay U MAY
- Bölüm 4.....77**
Türkiye’de Politik Tiyatro:
Depolitizasyondan Siyasal Amaçlı Bir Tiyatro’ya
Kenan ÖZSEVER
- Bölüm 5.....93**
Kasım Devriminin Yarattığı Siyasal Zeminde
Politik Tiyatro ve Erwin Piscator
Kenan ÖZSEVER
- Bölüm 6.....107**
Caz Doğaçlamada Melodik ve Armonik Yapı: İnceleme ve Analiz
Özgür BADOĞLU
- Bölüm 7.....125**
Teknolojik Gelişmeler Işığında Oyun, Oyunlaştırma ve Çalgı
Tuncay ARAS
- Bölüm 8.....149**
Müzikte Artmış Altılı Akorlar ve Kullanım Biçimleri
Oya ÇINAR KANIK

Bölüm 9.....173

Minimalist Müziğin Manifestosu: Dört Besteci, Dört Eser
Gönenç HONGUR , Ruken GÜLERYÜZ

Bölüm 10.....195

Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivlerindeki Sultan II. Mahmud
Dönemine Ait Beratların Tezhip Özellikleri
Pınar TOKTAŞ

Bölüm 1

2D Oyun ve Karakter Tasarımında Görsel Hiyerarşi

Emel BİROL¹

¹ Dr. Öğr. Üyesi Emel BİROL; İstanbul Gedik Üniversitesi Mimarlık ve Tasarım Fakültesi Görsel İletişim Tasarımı Bölümü. emel.birrol@gedik.edu.tr ORCID No: 0000-0001-8491-7585

ÖZET

Görsel hiyerarşi, görsel iletişim tasarımının birçok alanında kullanılır ve dijital oyun grafikleri ve karakter tasarımında gerekli ve önemli bir tasarım ilkesidir. Dikkatlice tasarlanmış bir görsel hiyerarşi, dijital oyunun birçok öğesinin önemini belirleyerek oyunu netleştirir ve oynamayı keyifli bir eğlence haline getirir. Dijital oyun sektörünün geliştiği günümüzde kullanıcıları, tasarlanmış ve piyasaya sürülmüş olan bir dijital oyunun eğlenceli olduğuna çabuk ikna etmek gerekir çünkü günümüzün acil hayatında, çok az kişinin uzun yazılı oyun talimatlarını okumaya ne zamanı ne de ilgisi vardır. Bu noktada görsel hiyerarşi, kompozisyon kuralları ve renk teorisi ile oyunun mekanik öğretimini en fazla birkaç destek sözcüğü kullanarak kullanıcıların çoğunluğunun oyuna ilgi duymasını sağlayabilir. Bu bağlamda çalışmanın amacı görsel hiyerarşi yöntemlerinin 2D dijital oyun ve karakter tasarımında nasıl uygulandığını incelemektedir. Betimsel araştırma yönteminin kullanıldığı çalışma, görsel hiyerarşinin 2D oyun ve karakter tasarımında nasıl uygulandığına dair alan çalışmalarına açıklayıcı bakış açısı sunacaktır.

Anahtar Kelimeler: Dijital oyun tasarımı, Karakter tasarım, 2D oyun, Görsel hiyerarşi, Görsel iletişim tasarım

GİRİŞ

Görsel iletişim tasarımı dijital teknolojinin gelişimi ile birlikte büyük bir dönüşüm geçirerek, kendini yenilemiş ve tasarımda geleneksel yaklaşımları da teknolojik gelişmelere adapte etmiştir. Dijital teknolojinin yükselişi, görsel iletişim tasarımının üretim süreçlerini büyük ölçüde etkilemiştir. Geleneksel el ile yapılan çizimler ve baskı teknikleri yerini dijital çizim tabletleri, grafik tasarım yazılımları ve 2D modelleme programları gibi dijital araçlara bırakmıştır (Halpern, 2020). Ayrıca, dijital teknolojinin etkisiyle görsel iletişim tasarımının erişilebilirliği de artmıştır. İnternet ve dijital platformlar, tasarımcıların işlerini daha geniş bir kitleyle paylaşmasına ve dünya genelinde görünürlük elde etmesine olanak tanımıştır. Bu da yaratıcı fikirlerin daha hızlı yayılmasını ve küresel bir etki oluşturmasını sağlamıştır. Dijital teknoloji farklı sanatsal ifade biçimlerini bir araya getirebilmeyi ve daha önce mümkün olmayan kavramsal ve deneysel çalışmaları kolayca oluşturmayı da mümkün kılmıştır (Coavoux, 2016). Dijital teknoloji, yeni sanat formlarının ve ifade biçimlerinin ortaya çıkmasını teşvik etmiştir. Sanatçılar, dijital araçlarla çalışarak, geleneksel sınırlamalardan kurtulup deneysel ve yenilikçi eserlerin doğmasına neden olmuş ve bu eserlerin küresel bir kitleye hızla ve kolayca ulaşabilmesini sağlamıştır. Dijital gelişmelerin var olmasıyla beraber iletişim tasarımı, illüstrasyon, animasyon ve video oyunları gibi alanlarda, geleneksel sanatçılar dijital teknolojileri kullanarak yeni ve etkileyici eserler üretmişlerdir. Böylece geleneksel ve dijital sanat arasında bir köprü oluşmuş, bu iki yaklaşım birbirini tamamlayan unsurlar haline gelmiştir (Gee, 2006).

Dijital teknoloji günümüzde görsel iletişim tasarımının her alanına girdiği gibi 2D oyun ve karakter tasarımı alanında da mükemmel sonuçlar vermektedir. Görsel hiyerarşi bu noktada oyunun oynanabilirliğini, estetiğini, kullanıcı deneyimini ve hikâyeyi büyük ölçüde etkileyen kritik bir faktördür. Oyunun temel özelliklerini ve karakterini belirler ve oyuncuların oyun dünyasına nasıl bağlandığını şekillendirir. Görsel hiyerarşi, bir oyunun mekaniklerinin, zorluk seviyelerinin ve oynanabilirlik akışının nasıl düzenlendiğini belirler ve oyunun dengeli, ilgi çekici ve kullanıcılar için eğlenceli olmasını sağlar. Ayrıca oyunun görsel stili ve atmosferini belirler (Poole, 2000). Böylece oyunun sanat tarzı, renk paleti, karakter tasarımı ve dünya yapısını ortaya koyarak, kullanıcıların duygusal tepkilerini etkiler ve oyunun kimliğini oluşturur. Çalışmada 2D oyun ve karakter tasarımında dikkati arttırmak ve kullanıcıların ilgisini çekmek için görsel hiyerarşinin nasıl uygulandığı örneklerle anlatılacaktır

2 D Oyun ve Karakter Tasarımı

2D, oyunlar "2 boyutlu" anlamı taşır. Diğer bir deyişle tipik “düz” oyunlar olarak açıklanabilir. Aşağı, yukarı, sağ ve sol hareketler yapılabilen “iki hareket eksenine” sahip oyunlardır. Birçok 2D oyun doğrusaldır, yani birincil hedef sadece bir seviyenin başından sonuna kadar gitmektir. Hareket için çok fazla seçeneğe sahip olmadıklarından ötürü 2D oyunlar genellikle 3D oyunlardan daha basit bir mekaniğe sahiptir. Ek olarak, 2D oyunlardaki kontroller genellikle nispeten daha temele dayalıdır. Karakterler tam bir 3D hareketi olmadığından, diğer nesnelere daha az olası hareket ve etkileşime sahip olur. Bu nedenle, karakter kontrolü de çok daha kolaydır. Bir 2D oyunda, kontrol çubuğunu ya da gamepad'i sağa yatırmak, karakterinizi o yönde hareket ettirir (Aalto, 2020). Ancak bir 3D oyunda, kontrol çubuğunu sağa yatırmak, oyun karakterini kameraya ve o anda bakılan yöne göre hareket ettirir. 2D oyunlardaki kamera da büyük ölçüde basitleştirilmiştir. Genellikle oyuna doğrudan yandan bakılır ve bu nedenle 3D oyunlardaki gibi bir perspektif yoktur. Bazı 2D oyunlar, derinlik yanılsaması yaratmak için arka planı ön plandan farklı bir hızda kaydıran "parallax" yani “kaydırma” adı verilen bir efekt kullanır.

2D Oyunlar, 2D klasik ve 2D izometrik oyunlar olarak iki ana türe ayrılır. 2D klasik oyunlar, genellikle bir düzlemde genişlik ve yükseklik boyutlarında yukarıdan aşağıya perspektif oyunlarını ve yandan perspektif oyunlarını içerir. Bu oyunlar, üçüncü boyutun derinliği ve perspektifi içermediği için daha basit ve yalın bir görsel stile sahiptirler (Jeckson,2020). Pac Man, Süper Mario Bros, Street Fighter vb. oyunlar 2D klasik dijital oyunların özellikleri ve örnekleridir.



a-2D Klasik Oyun Arayüz



b- 2D izometrik Oyun Arayüzü

(a-Yukarıdan aşağıya bir perspektif örneği olarak Hotline Miami oyunu

b-Yan perspektif örneği olarak Super Mario World oyunu

Şekil 2D Klasik Oyun Ekran Görüntüsü

Kaynak: a-<https://store.steampowered.com/agecheck/app/219150/?l=turkish>

b-<https://www.fanoyunlar.com/oyunu/super-mario-dunyas-abd>

2D İzometrik, bir izometrik projeksiyon aracılığıyla 3D izlenimin yaratıldığı 2D oyunları ifade eder, kısacası üç boyutlu bir cismin iki boyutlu olarak temsil edildiği bir yöntemdir (Silva, 2017).



Şekil 2: 2D İzometrik Oyun Ekran Görüntüsü

Kaynak:<https://www.turkmmo.com/2d-zombi-mmosu-dead-maze-cikti-h77168.html>

2D izometrik oyunlar, iki boyutlu düzlemde gerçekleşen ancak üçüncü boyutun derinliğini ve perspektifini içeren oyunlardır. Bu tür oyunlar, oynanabilirlik ve görsel çeşitlilik açısından 2D ve 3D öğeleri bir araya getirir. İzometrik perspektif, nesnelere birbirine göre orantılı olarak tasvir ederken, aynı zamanda 2D düzlemde kalmasını sağlar (Silva, 2017).

2D oyun tasarımı sırasında oyunun temel giriş ve ilerleyişi belirlendikten sonra, tasarım aşamasında karakter ve çevre gelişim eskizleri yapılır. Eskizlerden uygun olanlar ayrılır ve detaylı tasarım aşamasına gidilir. Karakterler ve çevre öncesindeki çizgisel çalışmalar renklendirilmeden siyah ve beyaz ton atılarak tasarlanır. Karakter tasarımları sırasında, alan (oyun çevre tasarımı) aynı şekilde eskizleri (krokileri) basit siyah beyaz tonlarda az detaylar ile tamamlanır ve ikinci aşamada base color atılarak diğer aşamaya geçilir. Temel renklerin birleşimi sonrası detail kısmına geçilir, burada temel renklerin üstüne ton atılır ve karaktere özgü detaylar verilir (Silva, 2017)



Şekil 3: 2D Oyun Görsel Yapım Aşaması

Kaynak: <https://www.gamespot.com/articles/subway-surfers-creators-on-making-its-first-game-without-monetization/1100-6505763>

Görsel Hiyerarşi

Tasarımda "hiyerarşi", görsel unsurların en önemliden en önemsizine doğru organize etmek anlamında kullanılan bir ifadedir. Görsel hiyerarşi bir tasarımın kompozisyonunu oluşturan görsel unsurların en kolay şekilde ayırt edilebilmesidir. Bu ayırt edicilik kontrast yaratılarak yapılır. Görsel hiyerarşinin işlevselliği, görsel bilgilerin kolay ve hızlı bir şekilde gözle taranabilmesidir (Hatcher, Alexander, ve Abrar, 1998). Tasarımda görsel hiyerarşi renk, biçim ve kompozisyonla sağlanır. Dijital oyunlarda görsel hiyerarşi özellikle önemlidir çünkü bir oyun birçok farklı kullanıcı arabirimi öğesini, oyun karakterini veya efekti barındırabilir. 2D dijital oyunlarda aynı anda birçok şey olabilir, bu nedenle kullanıcı, oyun karakterinin ne olduğu, oyunun amacı ve oyunun hangi tuşlarla oynayacağı gibi oyun esaslarını kolayca takip edebilmesi önemlidir. Tasarımcı farklı oyun öğesi grupları renk, doygunluk ve ton aracılığıyla ön planda ya da arka planda tutarak görsel hiyerarşi oluşturur (Davies, 2012). Böylece kullanıcının bakışları oyunda önemli olan unsurlara yönlendirilmiş olur.

2D oyun tasarımında görsel unsurlar, karakterler tasarım yüzeyine nasıl yerleştirilmelidir? İki boyutta derinlik efekti nasıl oluşturulmalıdır? Hızlı tempolu bir atmosfere sahip bir görüntü nasıl oluşturulur? Bu soruların yanıtı tasarım kompozisyonunun nasıl kurgulandığıyla ilişkilidir.

YÖNTEM

Çalışmada, "Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain" isimli dijital oyununun ve karakter tasarımlarının görsel hiyerarşisi, nitel araştırma yöntemleri içerisinde kullanılan betimsel tarama modeli ile incelenmiştir. Veriler, yazı ve görsellerin taranması ile toplanarak, var olduğu şekilde betimlenmiştir.

Nitel araştırma, olayların doğal ortamında ve sosyal gerçeklikte ele alınarak derinlemesine incelemenin esas olduğu bir araştırma yöntemidir (Hatch, 2002; Merriam ve Grenier, 2019). Betimsel tarama modeli ise araştırma sonucu toplanan verilerin düzenlenerek yorumlanmasıdır (Baltacı, 2019).

Çalışmanın evrenini, 2D oyunlar oluşturmaktadır. Çalışmanın örnekleme için amaçlı örnekleme yöntemi kullanılmıştır. Amaçlı örnekleme, evrenden seçilen örneklemin içindeki amaca en uygun olan alt grubun seçilmesidir (Yıldırım ve Şimşek 2013). Bu nedenle çalışmanın örneklemini 2022 yılında dijital platformda uluslararası tanınırlığa sahip, bağımsız oyun geliştiricileri tarafından (3 tasarımcıdan oluşan) oyun piyasasına sunulan “Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain” oluşturmuştur (Wikipedia, 2015).

Çalışma kapsamında, dijital ortamda uluslararası tanınırlığa sahip olan “Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain” 2D oyun ve karakter tasarımlarındaki görsel unsurların görsel hiyerarşiye katkı sağlamakta mıdır? Sorusuna yanıt aranacaktır.

BULGULAR

Odak Noktası

Görüntüde, gözü mıknatıs gibi çeken nokta odak noktasıdır. Oyun tasarımlarında farklı görsel ağırlığa ve değere sahip birkaç dikkat noktası oluşturulabilir. Bu nedenle oyun tasarımlarında görsel hiyerarşi yerinde olmalıdır, aksi takdirde birkaç dikkat noktası izleyicinin ilgisini dağıtır ve oyundaki tüm dikkat noktası amacını kaybeder (Zhang, 2016).



Şekil 4: “Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain” Oyun Sahnesinden Bir Görüntü / Oyun Sahnesinin Odak Noktası: Güneş, Snowman ve Kuş Figürleri

Kaynak.https://www.builtbysnowman.com/press/sheet.php?p=altos_adventure

Resim 4’de oyundaki snowman, güneş ve kuş figürleri, oyun arayüzünün en önemli üç dikkat noktasıdır. Resmin geri kalanında da istenirse görüntüyü farklı hale getirmek için bir odak noktası daha oluşturmak mümkündür. Örneğin, arkada duran puslu görünümün arasındaki görseller biraz daha ayrıntılı çalışılarak bir odak noktası daha eklenebilir. Oyun tasarımlarında en önemli dikkat noktası genellikle ana oyun karakteridir. Bunun dışında oyunun genelinde kullanılan diğer bilgileri geniş çapta görmek de önemlidir. Bu nedenle oyun arayüzünü oluşturan görsel unsurlar dikkatli bir şekilde kullanıcının oyuna müdahale edebileceği noktalara dikkatli bir şekilde yerleştirilmelidir. Bunun için “üçte bir” kuralı en çok kullanılan yöntemlerdendir.



Şekil 5: “Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain” Oyun Sahnesi
Üzerinden Üçte Bir Kuralı

Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur

Şekil 5’de görüldüğü gibi oyun karakteri, her zaman üçte bir kuralına göre hareket eder. Üçte bir kuralı terimi ilk kez 18. yüzyılda kullanılmıştır (Scott, 2017). Üçte bir kuralına göre görüntü, düz bir ızgara (grid) üzerinde, dikey ve yatay üç eşit parçaya bölünür. Görüntüde dikkat çekilmesi istenilen öğeler, çizgilerin kesiştiği noktalara yerleştirilir. Görüntüde denge oluşturmak istenirse karşı çizgilerin kesiştiği noktalara da başka bir görüntü öğesi yerleştirilmelidir. Böylece görüntünün vermek istediği duygudan kopmadan denge oluşturmasına yardımcı olunur. Üçte bir kuralı, kompozisyon tekniklerinin en basitidir ve oyun tasarımcıları, sıklıkla üçte bir kuralını oyun arayüzlerini sıkıcılıktan kurtarmak için kullanır (Tudor, ve Kay, 2010). Bunun yanı sıra oyun arayüzünü oluşturan görsel unsurlar dikkat çekmek için kullanılan diğer bir yöntem ise “Fibonacci Spirali”dir (Şekil 6). Fibonacci spirali üçte bir kuralına çok benzer ancak ikisi arasında önemli bir fark vardır.



Şekil 6: “Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain” Oyun Sahnesi Üzerinden” Fibonacci Spirali Kuralı

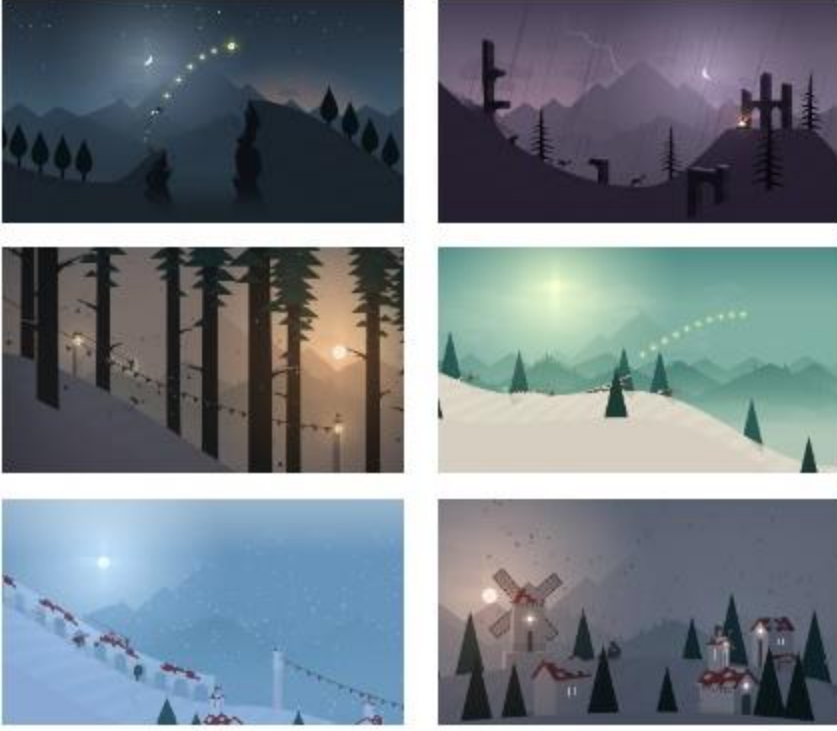
Kaynak: Yazar tarafından oluşturulmuştur

Üçte bir kuralı resmi dokuza eşit parçaya böler, fibonacci spirali ise 1:0,618'lik altın orana dayanmaktadır. Fibonacci spirali birbirini takip eden kare sayılarının kendinden öncekiyle toplanmasıyla elde edilir. Bu oluşan karelerinde çemberleri toplanarak şekil 6'daki gibi bir salyangoz görüntüsü oluşur. Fibonacci spirali matematiksel olarak daha doğru ama kullanımı daha zordur (Vercoe, 2014). Şekil 6'da oyun arayüzü üzerinde 2 farklı fibonacci oluşturularak, oyun karakteri olan snowman ve yel değirmeni bu noktalara uygun şekilde boyutlandırılarak yerleştirilmiştir.

Görüntü Alanı

Arayüz tasarımında, bir görsel unsura bakarken aynı zamanda görsel unsurların ya da oyun karakterinin arayüz görüntüsünün kenarlarıyla olan ilişkisinin de farkına varılır. Ancak, genellikle arayüz görüntüsünün kenarlarının, görüntü için ne kadar önemli olduğuna dikkat edilmez. Örneğin bir oyun arayüzü görüntüsünde dikkat çekilmesi istenilen oyun karakteri, görüntünün altındaysa, ayrıca görüntünün üst kısmında çok fazla boş alan kalmışsa, oyun karakteri, arayüz görüntüsünden dışarıya doğru hareket ediyor gibi görünebilir. Eğer görüntüde boş alan silinirse, oyun karakterinin, görüntünün tepesine kaçtığı izlenimi yaratabilir. Bu durum “görünmez çekim kuvveti” olarak adlandırılır (Robertson, ve Howells, 2008). Bir oyun arayüz görselinin en boy oranı (dikdörtgen, dikey ya da yatay vb.) görüntü alanları için farklı çekicilikler sağlar. Oyunlar ve filmler genellikle baştan sona aynı en boy oranıyla üretildiğinden, elektronik cihazlar için uygun olanların dışındaki en boy oranları nadirdir. Oyun arayüzü tasarımının görüntü alanında yer alan oyun

karakterinin ölçü, ton, üslup gibi benzerlikleri, bağımsız olan diğer görsel unsurlar arasında bütünlüğe ulaştırarak, kullanıcıyı bütünlüğe dayalı bir ilişkiye sürükler.



Şekil 7: “Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain” Oyununun Görüntü Alanı

Kaynak:https://www.builtbysnowman.com/press/sheet.php?p=altos_adventure

“Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain” oyununda görüntü alanı dikedörtgendir. Oyunun her sahnesinde soft renkler kullanılmış ve görsel unsurlar arasındaki oran-orantı ile bütünlük oluşturulmuştur.

Denge

Oyunun görselliğinde iyi bir kompozisyon oluşturmak için temel unsurların doğru yerlere yerleştirilebilmesi önemlidir. Denge, görsel unsurların tasarım kompozisyonunda birbirine nasıl bağlandığı anlamına gelir. Bir oyun tasarımında arayüz tasarımının dengesini anlamak, oyun karakterinin ölçeğini düşünerek daha kolay hale getirilir. Oyun karakteri ve diğer unsurların ne zaman ağırlıkları aynıdır, tasarımın terazisi düz durur. Yani oyun düzlemindeki

birkaç küçük görsel unsur, kendisiyle aynı ölçekte birkaç küçük görsel unsurla bir araya gelerek oluşturduğu ağırlık, aynı ağırlığa sahip büyük bir görsel unsurla denge kurabilir (Ambrose, vd. 2003).

İnsanların denge aramaya doğal bir eğilimi vardır, bu nedenle genellikle oyun tasarımcıları 2D oyun karakterlerinin illüstrasyonlarını yaratırken, izleyicinin bir denge duygusu hissetmesini ve izleyicinin gözüne hoş gelmesini sağlamaya çalışır aksi bir durum gerilim yaratabilir ve izleyiciyi huzursuz hissettirebilir. Diğer yandan dengesizlik, ilginç bir kompozisyon yaratmanın bir aracı olarak kasıtlı olarak da kullanılabilir. Denge, görsel çalışma sürecinde yardımcı olarak kullanılan iki ana tipte sınıflandırılabilir. Bunlar simetrik ve asimetrik denge. Simetrik denge, tasarımda statik denge yaratır (Chibana, 2018). Simetrik denge, görüntünün her iki yarısı da aynı veya neredeyse aynı olduğunda ortaya çıkar. Görüntü dikey ya da yatay olarak ikiye bölünebilir (Şekil 8). Simetri bir görüntü, düzen, istikrar ve rasyonellik yaratır, bu nedenle genellikle ciddi, dominant karakterlerin illüstrasyonlarında ciddi amaçlar için kullanılır (Esaak 2018).



(a)

(b)

Şekil 8: “Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain” Oyun Sahnesinden Görüntüler: **a-** Simetrik Denge **b-** Asimetrik Denge

Asimetrik dengede, oyun arayüz kompozisyonun iki tarafı aynı değildir, ancak yine de aynı görsel değere sahip gibi görünürler. Asimetrik dengeyi sağlamak, simetrik dengeyi sağlamaktan biraz daha zordur, çünkü oyundaki her görsel unsurun diğer unsurlara göre kendi ağırlığı vardır. Bu da kompozisyonun bütününe etkiler. Asimetri simetriden daha dinamiktir, izleyicinin bakışını pozitif ve negatif şekillerle görüntü boyunca yönlendirir. Asimetri simetriden daha kaygısız görünse de, kompozisyonun dengesini korumak için her bir nesnenin yerleştirilmesi dikkatlice düşünüldüğünden yaratılması daha zordur. (Esaak, 2018).

Özellikle 2D oyun tasarımındaki oyun karakterleri oluşturulurken denge dikkate alınmalıdır. Ana karakter görüntü alanının çoğunu kapladığında ve

açıkça ana odak noktası olduğunda karakterin bakış yönüne özellikle dikkat edilmelidir. Örneğin, ana karakter sola bakıyorsa, dengeli bir sonuç elde etmek için karakterin baktığı yönde biraz boşluk bırakılmalıdır. Ayrıca bakışın yönü ne olursa olsun oyun karakterinin etrafında boş alan olmalıdır ki göz deyim yerindeyse “nefes alabilsin”.

Çizgi ve Ritim

Tasarımda çizgilerin kullanımı, görüntüye ritim, hareket ve hız kazandırmaya yardımcı olur. Çizgiler, izleyicinin bakışını hedefe yönlendirir. Çizgiler tasarımda siyah bir çizgi anlamına gelmez; renkler, ışıklar ve gölgeler yoluyla tasarımda oluşturulur (Boddy-Evans, 2018). Çizgilerin yerleşimine ve yönlerine dikkat edilmelidir çünkü farklı çizgiler farklı şeyleri izleyicilere iletir. Örneğin dikey çizgiler gücü ve kuvveti ifade ederken yatay çizgiler izleyiciyle daha sakin ve daha uyumlu iletişim kurmaktadır. Ayrıca tasarımda dinamik bir kompozisyon oluşturmak için çapraz çizgiler kullanılabilir. Çapraz/eğri çizgiler göze rehberlik etmenin çok etkili ve popüler bir yoludur. Göz doğal olarak çapraz çizgileri takip ettiğinde hareketin "dışarı aktığı" izleniminin yaratılması kolay olur. 2D oyun tasarımlarında köprüler, yollar, nehirler, çitler, ağaç sıraları, taşlar vb. gibi görsel unsurlar çizgilerle oluşturulur. Ayrıca göz hareketi boyunca görsel unsurlar üzerinde çizgi kullanımı oyun karakterini ve birleşik kompozisyonu destekler. Oyun karakteri üzerinde özellikle hatların yerleşimi, şekiller ve çizgilerin ilişkisi ritim duygusunu sağlar.

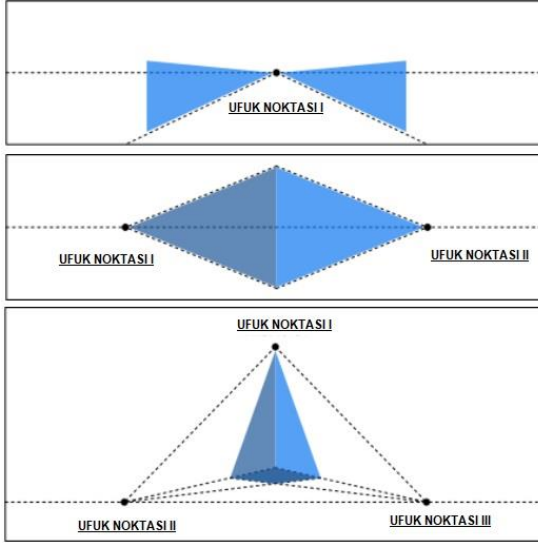


Şekil 9: “Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain” Oyun Sahnesinde Çizgi ve Ritim Unsurlarıyla Görüntüde Hareketin Oluşturulması

Perspektif

Üç boyutlu nesnelere iki boyutlu bir formatta tasvir etmek gerektiğinde kullanılır. Perspektif oluşturmaya başlamanın en iyi yolu, ufuk çizgisi

tanımlanarak kaçış noktalarının ayarlanmasıyla başlatılır. Ufuk çizgisi genellikle yatay bir düzlemde tasvir edilir ve yer ile gökyüzü arasında hayali bir çizgidir aynı zamanda ufka dik açı yapan tüm paralel çizgilerin birleştiği noktadır (Malamed, 2015). Ufuk çizgisi genellikle yaklaşık göz hizasına yerleştirilir, görüntünün ana konusuyla kesişir ve dikkati üzerine çeker. Kaçış noktası ise çizgilerin izleyiciden uzaklaştığı noktadır. Perspektif, özellikle 2D oyunlarında derinliğin etkisini tanımlar. Görüntüde uzaktaki nesnelerin küçük şekilde, yakındakilerin ise büyük olarak algılanmasını sağlar.



Şekil 10: 2D Oyunlarında Perspektif Oluşturma Yöntemi

Şekil 10, Meriläinen (2019), 2D oyun grafiklerinde derinlik efekti yaratma savından derlenmiştir. Şekil 10'da farklı ufuk noktalarının perspektifleri tek bir açıklayıcı görüntüde gösterilmiştir. Üstteki görüntü, bir ufuk noktasının perspektifini; ortadaki görüntü, iki ufuk noktasının perspektifini ve alttaki görüntü, üç ufuk noktasının perspektifini göstermektedir.



Şekil 11: “Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain” Oyun Sahnesinde Perspektif

Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain 2D oyununda atmosferik perspektif türü kullanılmıştır. Atmosferik perspektif, puslu bir atmosferin, uzaktan bakıldığında bir manzaranın tonu ve rengi üzerinde yarattığı etkidir. Manzara resmi için son derece etkili bir araçtır ve öğrenilmesi doğrusal perspektiften daha az karmaşık bir tekniktir. Şekil 11’de nesnelerin boyutu izleyiciden uzaklaştıkça küçüldüğü ve nesnelerin detayları izleyiciden uzaklaştıkça azaldığı görülmüştür. Ayrıca izleyiciden uzaklaştıkça nesnelerin tonlarının zayıfladığı ve renklerinin solmaya başladığı gözlemlenmiştir.

Şekil / Form ve Kütle

Tasarımda tüm öğeler bir forma sahiptir. Şekil/form, iki boyutludur ve yükseklik-genişlik ile sınırlıdır. İki boyutlu bir forma renk, doku, ışık ve gölge gibi unsurlar eklendiğinde form, üç boyuta dönüşür ve kütle olarak algılanır. 2D oyunlarında formlar oyun karakterinin formları anlamına gelir (Schell, 2008). Formların önemi, oyun karakterlerinin dost mu yoksa düşman mı olduğunu hızlı bir şekilde belirleyebilmek için hızlı tempolu oyunlarda özellikle önem kazanır. Karakterleri veya ortamları tasarlamaya yardımcı olmak için form kullanmak, nesnelere birbirinden ayırmak ve kolayca tanınabilir bir görünüm oluşturmak için iyi bir yoldur. Oyun tasarımında formu tasvir etmenin en yaygın yolu, beyaz bir arka plana karşı siyah renkli bir şekil yapmaktır. Formlarla çalışmak faydalıdır çünkü onları yaparken renk veya gölge gibi diğer unsurlara dikkat etmek gerekmez (Jenkins, vd., 2007). Çalışma aşamasında, formları birbirleriyle karşılaştırmak kolaydır ve izleyicilerin bir oyunda oyun karakterleri tanıyarak daha iyi performans göstermelerine yardımcı olur. Bu şekilde izleyici hızlı şekilde oyunu öğrenerek, oyunun temel mekaniklerini tanıyacaktır. Diğer yandan kütleler gözü yönlendirmek için bir etkili bir araç olarak kullanılırlar.

Bir oyun görüntüsünün dikkat noktaları kütleli olarak verilirse, görsel unsurun içerdiği bilgi miktarı artırılmış olur, böylece göz o noktada daha uzun süre kalır ve daha fazla bilgi alır. Dijital oyun dünyasında, kütleli görsellerin yerleştirilmesi özellikle önemlidir ve dikkatle düşünülmelidir (Deen, 2011). Bir oyunda görsel unsuru kütle olarak vermek kontrast yaratmanın etkili bir yoludur ve bu durum görsel unsurları güçlendirmeye yardımcı olur (Şekil 12).



Şekil 12: “Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain” Oyun Sahnesindeki Nesnelere, Renk, Işık ve Gölge Gibi Unsurların Eklenerek Tasvir Edilmesi

Extra History (2012), iyi bir oyunun görsellerinin mutlaka ultra gerçekçi bir şekilde oluşturulmuş bir 3D dünya olması gerekmediğini, ancak oyun mekaniklerini desteklemesi ve benzersiz bir atmosfer yaratmaya yardımcı olması gerektiğini açıklamaktadır. Basitleştirilmiş görsel unsurlar genellikle daha ucuz ve daha hızlı üretildikleri ve teknik olarak daha az talepkâr oldukları için pratik nedenlerle de popülerdir.

Renk Kullanımı

Rengin ana işlevi nesnelere tanınırlığını artırmak olsa da oyunlarda rengin rolü hakkında düşünürken dikkate alınması gereken tek önemli şey bu değildir (Tulleken ve Bailey, 2015). İnteraktif olmayan medyada kullanılan renklerin çeşitli anlamları, oyunlarda da işe yaramaktadır. 2D mobil oyunlarda rengin rolü diğer mobil oyunlarla benzerdir.

Renkler, oyunun görünümünü ve oyunlarda ilerleme ve gelişme hissini yaratmada önemli bir rol oynar (Şekil 51). Renkler, sadece mevcut bir nesnenin rengini değiştirerek bir oyuna yeni içerik eklemek için de kullanılabilir (Tulleken ve Bailey, 2015).



Şekil 13: “Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain” Oyununda Seviyeler Farklı Renklerle Tasvir Edilerek, Oyuncuya Farklı Duygusal Durumlar ve İlerleme Hissi Yaratılır

Renkler, mekânsal farkındalık oluşturmada ve oyuncuyu, oyun içerisinde yönlendirmede kullanılabilir. Renk, oyunun atmosferini ve oyuncunun kendi duygusal durumunu yaratmada güçlü bir araçtır (Resim 58). Oyunlar etkileşimlidir ve bu nedenle, oyuncunun ne yapması gerektiğini, nereye gideceğini, kime saldıracığını, oyundaki hangi nesnenin etkileşimli olup, hangisinin olmadığını veya oyunun hikâyesinin ne olduğunu belirtmek önemlidir (Tulleken ve Bailey, 2015). Dolayısıyla, renklerin oyunlarda birden fazla anlamı vardır, ancak oyunlara özgü anlamları, oyun ortamının fiziğini oyuncuya açık hale getirmek, oyunun kurallarını ve mekânini desteklemek, oyunun o andaki ruh halini ve oyuncunun yaşadığı duyguları çağrıştırmaktır.

SONUÇ

Günümüzde 2D olarak dijital oyun piyasasına sürekli olarak çok sayıda yeni oyunlar ortaya çıkmaktadır. Bu oyunların bazıları yerleşik oyunların görünümünü taklit ederken, diğerleri kendi benzersiz tarzlarıyla kalabalığın arasından sıyrılmaktadır. Ancak tüm oyunların ortak noktası, iyi tasarlanmış bir görsel hiyerarşi olmadan aktif bir oyuncu kitlesine ulaşmanın zor olduğudur. Bununla birlikte, oyunlarda görsel tasarımın amacı genel ürünün bir parçası olmak, oynanışı desteklemek ve netleştirmek ve tüketici için bir keyif duygusu yaratmaktır. Görsel olarak çekici bir oyun yeni bir oyuncuyu çekmek için yeterli olabilir, ancak akıcı bir oynanışı garanti etmez.

Bireysel tercihleri tahmin etmek imkânsız olduğundan, sadece görsel hiyerarşiye aşına olmanın ve varlığından haberdar olmanın, mümkün olan en iyi sonucu elde etmek için oyun görsel tasarımında doğru kararların alınmasına yardımcı olacağı düşünülmektedir. Görsel hiyerarşiyi anlamak, görsel tasarıma aşına olmayan bir oyun geliştiricisinin, bir oyunun ön planının neden arka

plandan ayrılmadığını veya ana karakterin neden sürekli olarak diğer hareketli parçalar tarafından boğulduğunu anlamasına da yardımcı olacaktır.

Çalışma kapsamında, dijital ortamda uluslararası tanınırlığa sahip olan “Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain” 2D oyun ve karakter tasarımlarındaki görsel unsurların, basit ama etkileyici görsel dilinin, görsel hiyerarşiye katkı sağladığı tespit edilmiştir. Bu bağlamda oyuncular, görsel hiyerarşinin hâkim olduğu bu tür oyunlarla oyun deneyimlerine değer katabilir. Ayrıca “Alto's Adventure: The Spirit of the Mountain” 2D oyunu gibi oyunlar, akıcı fizik tabanlı hareketi, görsel hiyer arşiye uygun olarak oluşturulmuş arazi ve çarpıcı dinamik aydınlatma ve hava durumu efektleri ile minimalist ve çağrıştırmacı bir görsel tasarım ifadesi sunabilir.

2D oyunların görsel anlatımı, trendler ve teknolojik gelişmelerle birlikte sürekli değişmektedir ancak sanatın temel ilkelerinin asırlık ilkeleri aynı kalmaktadır. Bunları öğrenmek ve ustalaşmak, öğrenilen becerileri iş dünyasındaki çeşitli projelere uygulamak, gelecekte bağımsız oyun endüstrisinde projelerin daha kısa sürede tamamlanacağına işaret etmektedir.

REFERANSLAR

- Aalto, E. (2020). *Creating immersive 2D world visuals for platform games*. Skytails PostMortem. https://aaltodoc.aalto.fi/bitstream/handle/123456789/101851/master_Aalto_Eveliina_2020.pdf?sequence=1&isAllowed=y adresinden 4 Temmuz 2023 tarihinde alınmıştır.
- Ambrose, D., Cohen, L. M., ve Tannenbaum, A. J. (Eds.). (2003). *Creative intelligence: Toward theoretic integration*. Hampton Press (NJ).
- Baltacı, A. (2019). Nitel araştırma süreci: Nitel bir araştırma nasıl yapılır? *Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 5(2) , 368-388.
- Boddy-Evans, M. (2018). *The 8 elements of composition in art*. ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/elements-of-composition-in-art-2577514> adresinden 30 Temmuz 2023 tarihinde alınmıştır.
- Chibana, N. (2018). *Data storytelling 5 tips for creating effective charts and graphs*. Visual Learning Center. <https://visme.co/blog/data-storytelling-tips/> adresinden 20 Haziran 2023 tarihinde alınmıştır.
- Coavoux, S., Boutet, M. ve Zabban, V. (2016). What we know about games. *Games and Culture*, 12(6), 563-584, 2017.
- Deen, P. (2011). Interactivity, inhabitation and pragmatist aesthetics. *Game Studies: The International Journal of Computer Game Research*. <https://gamestudies.org/1102/articles/deen> adresinden 5 Ağustos 2023 tarihinde alınmıştır.
- Davies, E. (2012). *Graphic communication: Integrating theory and practice*. Information design. <http://emilydaviesviscom.wordpress.com/2012/02/10/information-design/> adresinden 11 Temmuz 2023 tarihinde alınmıştır.
- Esaak, S. (2018). *What Is the definition of texture in Art?* ThoughtCo. <https://www.thoughtco.com/definition-of-texture-in-art-182468> adresinden 30 Temmuz 2023 tarihinde alınmıştır.
- Extra History (2012). Graphics vs. aesthetics - Why high resolution graphics aren't enough - extra credits video. <https://www.youtube.com/watch?v=5oKUTRgvJU> adresinden 7 Ağustos 2023 tarihinde alınmıştır.
- Gee, J. P. (2006). Why game studies now? Video games: A New art form. *Games & Culture*, 1(1), 58-61.
- Halpern, D. N. (2020). *Becoming a video game designer*. Newyork: Simon & Schuster.
- Hatch, J. A. (2002). *Doing qualitative research in education settings*. Suny Press.

- Hatcher, B. J., Alexander, L. ve Abrar, L. (1998). Designing messages to reduce infant mortality: From talking posters to public service announcements. *American Journal of Public Health*, 88(2), 305-6.
- Jeckson. (2020). *2D game art styles: fascinating journey throughout the two-dimensional country*. The Wow Style. <https://www.thewowstyle.com/2d-game-art-styles-fascinating-journey-throughout-thetwo-dimensional-country/> adresinden 8 Temmuz 2023 tarihinde alınmıştır.
- Jenkins, H., Friedrich, W., Steffen, P. ve Böttger, M. (Eds.) (2007). "Narrative spaces." In borries, space time play. *Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Basel: Birkhäuser Publishing.
- Malamed, C. (2015). *Görsel tasarım çözümleri*. Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
- Meriläinen, J. (2019). *Creating a sense of depth in 2D game graphics*. (Theseus). Finland University of Applied Sciences. <http://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201904014143> adresinden 2 Ağustos 2023 tarihinde alınmıştır.
- Merriam, S. B., and Grenier, R. S. (2019). *Qualitative research in practice: Examples for discussion and analysis*. San Francisco, CA: Jossey-Bass Publishers.
- Poole, Steven (2000), *Trigger happy: Videogames and the entertainment revolution*. New York: Arcade Books.
- Robertson, J. ve Howells, C. (2008). Bilgisayar oyunu tasarımı: Başarılı öğrenme fırsatları. *Bilgisayarlar ve Eğitim*, 50 (2), 559-578.
- Schell, J. (2008). *The Art of game design*. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers.
- Scott, D. (2017). *Using the golden ratio (aka golden mean) to improve your artworddraw*. Paint Academy. <https://drawpaintacademy.com/golden-ratio-in-art> adresinden 30 Temmuz 2023 tarihinde alınmıştır.
- Silva, M. (2017). Difference between 2d & 3d games. It still works. <https://itstillworks.com/12543200/difference-between-2d-3d-games>
- Tudor, A. ve Kay, R. (2010). *An artist's eye: Applying art techniques to game Design*. Gama-sutra. https://www.gamasutra.com/view/feature/134398/an_artists_eye_applying_art.php adresinden 20 Haziran 2023 tarihinde alınmıştır.
- Tulleken, H. ve Bailey, J. (2015). *Color in games: An in-depth look at one of game design's most useful tools*. Game Developer. <https://www.gamedeveloper.com/design/color-in-games-an-in-depth-look-at-one-of-game-design-s-most-useful-tools> adresinden 10 Ağustos 2023 tarihinde alınmıştır.

- Vercoc, S. (2014). *How to use the golden ratio to improve your photography*. Apogeephoto. <https://www.apogeephoto.com/how-to-use-the-golden-ratio-to-improve-your-photography/> adresinden 8 Temmuz 2023 tarihinde alınmıştır.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: SeçkinYayıncılık.
- Zhang, Xi (2016). *lleague of legends frozen shen splash art*. Art station. <https://www.artstation.com/artwork/o93az> adresinden 11 Temmuz 2023 tarihinde alınmıştır.
- Wikipedia. (2015). *Alto's Adventure*. https://en.wikipedia.org/wiki/-Alto%27s_Adventure

Bölüm 2

Resim Sanatından Seçilmiş Örneklerle Sanatta Gaze Kavramı¹

Evrim ÇAĞLAYAN², Rüya Nur MIZRAK^{*3}

¹*Bu kitap bölümü, ikinci yazarın “Sanatta Bakış: Gaze Üzerine Düşünceler” başlıklı yüksek lisans tezinden türetilmiştir.*

²*Doç. Dr.; Karabük Üniversitesi Safranbolu Fethi Toker Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi Resim Bölümü.
evrimcaglayan@outlook.com.tr ORCID No: 0000-0001-7360-6984*

³**Sorumlu Yazar; Bağımsız Araştırmacı.
xruyanurmizrakx@gmail.com ORCID No: 0000-0003-4647-962X*

ÖZET

Resim yapmak insanlığın en eski uğraşlarından biridir. Günümüzden 80.000 yıl öncesine uzanan mağara resimleri bu ilişkinin başlangıcını oluşturmaktadır. İnsanlık deneyim kazandıkça resim malzemeleriyle kendini ifade biçimleri de değişmiştir. İnsanlığın temel dürtüleriyle başlayan sanat mefhumunun kültürel gereksinimler ve bireysel kaygıların getirdiği dinamiklerle ortaya çıkması, sanatçının kendi benliğine dokunan sebep ve sonuçlarla sanat kavramının temeli oluşmaktadır. Sanat eserlerinin yorumlanması ve anlamlandırılması, zihinsel uyarılma ve entelektüel gelişmeye yardımcı olarak bireyin düşünce yapısını geliştirebilir. Sanat tüketicisi birey resimler aracılığıyla farklı bakış açılarına ve düşünce biçimlerine maruz kalarak dünya görüşlerini genişletebilirler. Bu bağlamda devreye giren ‘gaze’ mefhumu bilinç altında biriken edimlerin sonucunda istemsiz bağ kurma faaliyetini ortaya çıkarmaktadır. Bu çalışma, gaze kavramının sanatla olan ilişkisini sorgulamayı amaçlamaktadır. Bu amaç doğrultusunda resim sanatından seçilmiş örnekler ele alınmış ve yorumlanmıştır. Görmek, bakmak ve de bakış atmak fiillerinin son basamağını tamamlayan ‘gaze’ kavramı kişinin daha önceki deneyimlerine bağlı olarak zihninde canlandırmış olduğu bir imge üzerinden yeni bir kopya yaratmak olarak ifade etmek mümkündür.

Sanat ve gaze mefhumları birbirleriyle bağlantısı olan iki karmaşık kavramdır. Gaze görsel deneyimlerin bireysel algısını ifade etmekteyken sanat bu görsel deneyimleri aktarma yolunda bir aracı vazifesi görmektedir. Gaze oluşturma aşamasında sanatla etkileşime giren izleyici eseri incelerken deneyimin aktif bir parçası haline gelmektedir. Cinsiyet eşitsizliği gibi toplumsal sorunların farkındalık yaratması açısından sanatçıların ve tüketici bireylerin düşünsel olarak şekillenmesi, sanatın toplumsal cinsiyet dinamiklerini dönüştürmesi açısından yeni pencereler açması sanat ve toplum açısından faydalı olmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanat, Kültür, Resim Sanatı, Bakış, Gaz

GİRİŞ

Geçmiş Prehistorik (Tarih Öncesi) çağlara kadar uzanan Resim sanatı, günümüzün önemli sanat alanlarından biridir. Mağara duvarlarında başlayan boyamalar modern çağa kadar ulaşmıştır. Kullanılan teknik ve malzemeler ile sanatçıların üslupları zaman içinde değişse de Resim sanatı her zaman görsel iletişimin temelini oluşturmaya devam etmiştir. “Uygarlık tarihiyle yaşıt olduğu ifade edilen sanat, çağlar boyu süregelen değişimle birlikte şekillenmiştir. İnsanlığın düşünsel gelişimi sanatın da varlığı üzerinde etkili olmuştur” (Çağlayan, 2021, s. 14). Görsel sanatlar alanında resim; tüketici bireyin duygusal ve estetik yönlerine dokunurken aynı zamanda düşünsel olarak da eser üreticisinin biçim ve içerik olarak kendini nasıl ifade ettiğini yansıtan sanatsal formların bütünüdür. Sanatçı ele aldığı konu bağlamında belge niteliği taşıyan, kendi öznel düşüncelerini yansıtan yahut toplumsal olayları eleştiren birçok konuya yer verebilmektedir. Ele almış olduğu konu itibarıyla üretmiş olduğu eser birçok bireyin duygusal ve düşünsel deneyim kazanmasını sağlayabilmektedir. Bu bağlamda resim sanatı; sanatçının iç dünyasının esere olan yansımalarıyla ve tüketici bireylerin öznel değerlendirmeleriyle beraber yeni fikirlere ışık tuttuğu yönünde yorum yapılabilir.

Bu bağlamda sanatın asırlar boyu süregelen yegâne yeri olduğunu, değişim gösterse dâhi işlevselliğini yitirmediği yönünde bir sonuca varmak yanlış olmayacaktır. İnsanlığın temel dürtüleriyle başlayan sanat mefhumunun kültürel gereksinimler ve bireysel kaygıların getirdiği dinamiklerle ortaya çıkması, sanatçının kendi benliğine dokunan sebep ve sonuçlarla sanat kavramının temeli oluşmaktadır. Bir bellek birikimiyle ortaya çıkan sanat eseri, sanatçının üretim kaygısının sonucunda var olan eserler bütünüdür. Geçerli kaygı dinamikleri sonucunda var olan eser sonrasında eser ve tüketici arasında oluşan bağın sonucunda anlaşılabilir ve anlamlı bir hal almaktadır. Bu durum karşılıklı ilişkinin doğru süreçlerden geçmesiyle mümkündür. Eroğlu (2016, s.37) sanat yapının anlaşılması konusunda tüketicinin kendi yargı değerleri ve doğru bakma edimlerinin önemli rol oynadığına vurgu yapmaktadır.

Bu bağlamda görsel bir iletişim aracı olan sanat eserlerinin görme edimiyle fark edilip, bakma edimiyle de algı ve anlam kazandığı söylenebilmektedir. Fizyolojik olarak görülmekte olan bir sanat eserine bakmak ya da bakmamak kişinin kendi inisiyatifine bağlı olarak değişkenlik gösterebilmektedir. Bakma faaliyetine geçen bir sanat tüketicisi öznel süreçlerden geçirmiş olduğu deneyimlerini elde etmiş olduğu bireysel hakikatlerin doğrultusunda kendi bireysel doğrusuna dönüştürmektedir. Kişiden kişiye bireysel farklılıklar gösteren bu deneyimler bir eserin birden çok doğru anlamı olmasını sağlamaktadır.

Bireysel hakikatlerin bakma edimiyle derinleşmesiyle bakış açısı kavramı daha da derin olan ‘gaze’ kavramına dönüşmektedir.

Sanat eserleri insanları düşünmeye, sorgulamaya ve eleştirel bir bakış açısı geliştirmeye teşvik etmektedir. Sanat eserlerinin yorumlanması ve anlamlandırılması, zihinsel uyarılma ve entelektüel gelişmeye yardımcı olarak bireyin düşünce yapısını geliştirebilir. Sanat tüketicisi birey resimler aracılığıyla farklı bakış açılarına ve düşünce biçimlerine maruz kalarak dünya görüşlerini genişletebilirler. Bu bağlamda devreye giren ‘gaze’ mefhumu bilinç altında biriken edimlerin sonucunda istemsiz bağ kurma faaliyetini ortaya çıkarmaktadır.

SANAT ve GAZE İLİŞKİSİ

Gaze kavramının birden çok tanımı olduğu ancak tek bir anlamda kesişmekte olan bir terim olduğu söylenebilir. Gaze terimi Oxford sözlüğünde “bakış” (-look) olarak geçmekte ve “birine / bir şeye uzun, sabit bir bakış” anlamına gelmektedir. Türk Dil Kurumu sözlüğünde bakış kelimesi olarak arandığında “bakma işi” olarak tanımlanmıştır. D. Chandler ve R. Munday (2018) ise ‘gaze’ kavramını “birine yahut bir şeye gözünü ayırmadan bakmak, doğrudan dikkatlice bakmak, diğer insanlara gözlerinin istikametinden bakmak, erkeklerin kadınları görsel yönden inceleyen bakışları, Freud’a göre kısmi özdeşleşmenin arzusuyla olan kırılğan terkibi, Lacan’a göre çocuk bakışı aynadan benliğe ilişkin tutarlı fakat yanıltıcı bir imge olarak geri yansıtır ve sezgisel olarak bakışı dikkat çeken özgürce bakmayı seçmemizden ziyade nesnenin bireyi resmetmesi, Mulvey tarafından eril bakış ile ilişkilendirilen bir izleme biçimi, Sartre’a göre birinin özgürlüğünü kısıtlayan ve onun utanmasına yol açan bakış, Foucault’ya göre iktidarda olanlar tarafından gözetletildiğin de ortaya çıkan göz hapsi, televizyonla özdeşleşen göz atma ediminden ziyade film ile özdeşleşen bakma şekli” olarak ifade etmektedir (Chandler vd, 2014, s.42).

Görmek, bakmak ve de bakış atmak fiillerinin son basamağını tamamlayan ‘gaze’ kavramı kişinin daha önceki deneyimlerine bağlı olarak zihninde canlandırmış olduğu bir imge üzerinden yeni bir kopya yaratmak olarak ifade etmek mümkündür. Altaş’a (2018, s.16) göre bu durum şu şekilde ifade edilmektedir; “bakmak bir seçme edimini, bakış ise bunun seçilmiş halidir. Seçilmiş olan şey bakış tarafından kopyalanmaktadır. Bu nedenle bakış bir kopyalama makinasıdır. Durmadan gördüğü şeyin çiftini yaratarak zihne yerleştirir. Bu açıdan bakıldığı zaman bakış, zihinde paralel bir evren yaratmaktadır.”

Gaze kavramını daha iyi tanımlamak adına bir zincir oluşturulduğunda ilk basamakta fizyolojik olarak görme edimi gerçekleşmektedir. Görme ediminin gerçekleşmesi sonucunda algılanan nesneye bilinçli olarak bakmayı tercih eden

birey bakılan nesneyi deneyimlemektedir. Deneyimler bireyin belleğine kaydedilerek hafızada bir imge oluşturmaktadır. Oluşturulan imge geçmiş yaşantılardaki anılarla birleştirilerek bireyin kendine has hakikati yaratmaktadır. Tahayyülünde eşleşen ve geçmiş yaşamıyla bağdaşan nesnenin yeni imgesi ve karşılık bulan yeni anlamıyla duygusal bağ kurarak, bireyin zihninde denkleşen bütünlük bir gaze kavramına denk düşmektedir. İnsanlar arasındaki iletişimi de destekleyen bu bağ sanat eseri ve bireyler arasında iletişim ağını destekleyen unsurlardan bir tanesidir.

Bu bağlamda 'gaze' kavramını bakmak ve görmek gibi temel kavramlardan ayırmakta olan en önemli nokta duygusal ve deneyimsel etmenlerin aktif rol oynamasıdır. Bireyin imgesel ve duygusal olarak kendi tahayyüllerine denk düşen 'gaze' toplumdaki statü, cinsiyet, kültür, zaman ve eğitim düzeyi gibi yapı taşlarının etkisiyle değişim veya dönüşüme maruz kaldığı söylenebilir. Bireyin yaşantısına göre değişkenlik gösteren imgeler kişiden kişiye farklı bir görsel ya da kavramla eşleşebilmektedir. Altaş (2018, s.16) konuyu şu şekilde açıklamaktadır; "bakış, zihnin duvarını dış dünyayı yansıtan, zihin duvarındakini de ötekine yansıtan bir tepegözdür. Bu doğrultuda bakıldığında imgelerin bakışları daima olası mesajlar barındırmaktadır. Bu mesajları olası anlam boşluklarıyla doldurmak yaklaşım biçimimizle ilgili bir durumdur. Dolayısıyla her imgenin bakışı farklı vücutlarda farklı anlam katmanlarına bürünerek bizimle iletişime geçmektedir."

İnsan merkezli bir yaratım süreci olan sanat eserleri bu konuda insanın iç dünyasına ve düşünsel/duygusal ifadelerine değer katma hususunda yol gösterici bir pusula olduğu yorumu yapılabilir. İnsan potansiyelini geliştirerek ufkunu açmaya yardımcı olan sanatın bir araç olarak kullanılması, diğer bireylerin deneyimlememiş olduğu farklı bakış açılarına ilişkin örneklerin yaygınlaşmasında da önemli rol oynamaktadır. Bu bağlamda dış dünyayı algılama sürecinde hümanist algı biçimini destekleyerek insan temelli bakış açılarının anlamlandırılmasında yapıcı etki yarattığı yönünde yorum yapılabilir.

Hümanist Gaze

İnsani değerleri üstte tutan ve insani değerlere önem vererek insan refahı için çaba sarf eden bir görüştür. "İnsanı, insani ilgi ve çıkarları temele alan kişi, disiplin ya da yaklaşım için kullanılan sıfat" olarak tabir edilmektedir (Cevizci, 2015 s. 863).

Din, dil, ırk veya cinsiyet fark etmeksizin insana karşı anlayış ve saygı gibi empati gereksinimli bir felsefi görüş olan hümanizm; eşitlik, özgürlük ve adalete teşvik etmektedir. Ancak ataerkil anlayışın benimsenmiş olduğu anlayış şekliinden ötürü cinsiyetin ve toplumsal cinsiyet rollerinin farklı biçimlerde

yorumlanması ve etkilenmesi sonucunda eril ve dişil ayrım ortaya çıkmaktadır. Bu bağlamda ise ele alınan gaze kavramını eril ve dişil olarak iki sınıfa ayırmak mümkündür.

Eril Gaze

İnsani Eril gaze ya da eril bakış olarak tanımlanmakta olan terimin ilk anlamı Laura Mulvey tarafından kullanılmıştır. Ataerkil iktidarlığın varsayımları üzerine tanımlanan eril gaze kavramı Mulvey tarafından ilk olarak ‘dikizci bakış’ olarak adlandırılmıştır. Feminist film kuramına liderlik eden Mulvey Freud’un röntgencilik (skopofilizm) kavramı üzerinden eril gaze tanımını bağdaştırmaktadır. Röntgencilik; başkalarının bedeni üzerinden nesneleştirme ve bedene bakarken haz alma olarak tanımlanmaktadır. Leppert’ın (2009) deyimiyle eril gaze “bakmanın hazzı” anlamına gelmektedir. Başta sinema kültürü olmak üzere sanatsal diğer alanlarda kadının bastırılarak erkeğin aktif rol oynadığı, erkek figürlerin kadını nesneleştirme üzerine kurulu edimlerinin erkek izleyici için heyecan verici görsel oluşturması adına tanımlanan eril gaze Mulvey’e (1975, s.9) göre “aktif erkek ve pasif kadının ilişkisine bakılarak alınan haz” olarak açıklanmaktadır.

Chandler ve Munday’in (2018) yazmış olduğu Medya ve İletişim Sözlüğünde eril bakış iki farklı çerçevede ele alınmaktadır. İlki hem günlük hem de görsel medya alanındaki temsillerinin feminist, maskülen ve hegomoniklikle ilişkilendirilerek kadın bedeninin teşhir nesnesiymiş gibi muamele görmesi adına olan bakma biçimidir. Kadının cinsel bir obje yerine konulması ve bedeninin arzu nesnesi olması gündelik yaşamda ve görsel medya kültüründe sıklıkla karşılaşılan bir durumdur. Diğer ele alınma biçimi ise sinema alanında erkek bakışının özne ve eylemin hareketçisi olduğu yönündeki tanımdır. Kadın imgesine olan bakışların iki şekilde olduğunu savunan bu görüş; dikizci, teşhir edici ve fetişist bir bakış olarak nitelendirilerek erotik detaylar üzerinden takıntılı ve hastalıklı bir odaklanmayı bakışlarda barındırmaktadır. Bu bakış açısı salt cinsel bir arzu halinden çıkarak psikotik duygularında içinde barındığı zarar verici bir halde alabilmektedir. Bu bağlamda iki farklı bakış açısının da ataerkil toplumların ve ataerkil yapıya sahip bireylerin beğeni ve değer yargılarını yansıtmakta olduğunu gösterebileceği yönünde çıkarım yapılabilir (Chandler vd 2018, s.127).

Bu bağlamda eril gaze erkeklerin cinsiyetleri üzerine ilişkilendirilmiş bir kavram olduğu, erkeklere atfedilen belirli özelliklerin, davranışlarının ve kimliklerinin bir yansıması olduğu söylenebilir. Bu kavram, toplumun erkeklikle ilgili nasıl düşündüğünü ve bu düşüncenin erkeklerin yaşamları, kimlikleri ve davranışları üzerindeki etkilerini anlamak amacıyla kullanım görmektedir. Kadınların heteroseksüel maskülenitenin bakışıyla, erkek izleyici kitlesinin zevk

ve istekleri üzerine nesneleştirip cinselleştirme davranışları olarak görüldüğü eril gazenin çoğu alanda içerik olarak aynı, biçim olarak değişkenlik gösteren bir kavram olduğu söylenebilir.

Eril gazenin oluşumunda toplumsal normlar ve toplumun dayattığı baskı önemli bir detaydır. Güçlü, bağımsız, duygusal olmayan ve egemen olmasını bekleyen kültürel normlar erkeğin uymak zorunda olduğu ve uyulmadığı takdirde dışlanmaya ve eleştiriye maruz kalma risklerinin bulunduğu ataerkil bir düzen biçimidir. Fiziksel ve toplumdaki yerlerinden ötürü elde ettiği güçle egemenliği elde tutan erkek topluluğu getirildikleri konum itibarıyla kadını baskılamakta olduğu söylenebilir. Bu bağlamda toplumsal cinsiyet eşitsizliğinin ve patriyarkal yapının bir sonucu olarak ortaya çıkan eril gaze; patriyarkal bir düzende üstünlük, güç ve hak sahibi olarak diğer cinsiyetlerin özgürlük ve haklarına sınırlandırma getirebilmektedir. Topluma dayatılmış erkeklik olgusu hegemonik erkekliğe bağlı olan soy devamlılığı sağlama iç güdüsüyle kadına olan bakışların haz ve cinsellik duygularıyla beraber güç ve gövde gösterisine dönüşmesi olarak yorumlanabilir. Berger (2002, s.57) bu duruma ilişkin şu şekilde bir yorum getirmektedir; “Devlet adamları, iş adamları böyle resimlerin (William Bouguereau – Las Oréades) altında yapıyorlardı iş tartışmalarını. İçlerinden birisi yenik düştüğünü hissettiği zaman avunmak için başını kaldırıp resimlere bakıyordu. Resimde gördükleri ona erkek olduğunu bir kez daha anımsatıyordu” sözleriyle ataerkil düşünce yapısının kadına yönelik güç gösterisi ifade edilmektedir. Bu bağlamda eril gazenin temel noktası kadına yönelik aşağılama, nesneleştirme ve baskın gelme gibi kavramların olduğunu söylemek mümkün olacaktır.

Sanat alanında da eril gazenin egemenliğinde ele alınmış olan birçok sanat eserinin olduğunu söylemek mümkündür. Kadın benini metalaştıran ve estetik bir obje olarak ele alan birçok sanat eseri bulunmaktadır. Kadın bedeninin estetik değer ve yargı biçimleriyle şekillendirilmesi veya toplumsal normlara göre kadının bulunduğu konum gibi oldukça çeşitli ancak sonucunda kadını yererek erkeklerin yüceldiği konulara rastlamak olası bir durumdur.

Édouard Manet

19. yüzyıl modernizm resim sanatının başlangıcı adına önemli figürlerinden olan Manet, empresyonizm hareketlerinin öncülerinden kabul edilmektedir. Manet'nin sanat anlayışı, teknik ve sanat felsefesi açısından resim alanında önemli dönüm noktalarından biridir. Klasik sanat anlayışının kurallarından saparak modern sanatın temellerini atan Manet, dönemde kullanılan geleneksel resim anlayışına karşı tepkili bir sanat üslubu benimsemiştir. Manet için sanat doğayı taklit etmekten ziyade, sanatçının kendi yaratıcı ifadesini ortaya koyması

olduğu yönünde inancı benimsemektedir. Bu nedenle, Manet'nin eserleri geleneksel perspektif ve kompozisyon kurallarına uymamaktadır. Manet'nin en belirgin teknik özelliklerinden biri, parlak renk kullanımı ve fırça darbelerinin belirginliğidir. Bu, resmin yüzeyini düzleştirmek ve izleyiciye resmin bir yüzey olduğunu hatırlatmak için bilinçli bir seçimdir. Ayrıca, ışık ve gölgeyi vurgulamak için kontrast renkleri kullanarak objelerin hacmini vurgulamaya çalışmaktadır (Resim 1).



Resim 1: Édouard Manet, Kııda Öğle Yemeği, 1862-1863, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 81,9 cm x 104,5 cm, Orsay Müzesi, Paris

Manet'nin sanat görüşü toplumsal ve kültürel bir eleştiri niteliğinde, sosyal ve politik sorunlara duyarlıdır. Eserlerinde bu sorunları ele alarak izleyiciye düşünmeleri için ilham vermektedir. 19. Yüzyıl Paris yaşamından kesitleri yakalayan Manet; kafeler, sokaklar veya günlük yaşamdan sahneler yakalamaktadır. Sadece estetik açıdan bir ifade aracı değil aynı zamanda toplumun yansımış biçimlerini de ele alan sanatçı sıradan bir kesitte bile düşündürücü kompozisyonlar oluşturabilmektedir. Örneğin, "Le Déjeuner sur l'herbe" (Kııda Öğle Yemeği) adlı ünlü tablosu, cinsellik, güzellik ve sınıf farklılıklarını ele alan bir eserdir. Bu tablo, geleneksel sanat normlarına meydan okuyarak modernitenin bir sembolü haline gelmiştir (Kalfa, 2023).

Ormanlık alan içerisinde dört adet figürün bulunduğu eserde çıplak bir kadın, iki adet giyinik erkek figürü bulunmaktadır. Tablonun arka planında kalan üzerinde beyaz kumaş bulunan kadın figürü ise ağaçlığın arasında bulunan gölette yıkanmak için eğilirken resmedilmiştir. Sol alt kısımda dağılan piknik sepeti ve

mavi tonlarındaki piknik örtüsü görünmektedir. Yana devrilmiş piknik sepetinin içerisinde bir kısmı yere saçılmış meyve bulunmaktadır. En sağda bulunan erkek figürü bacaklarını öne doğru uzatmakta ve sol tarafa karşısında bulunan diğer erkek figüre bakmaktadır. Başında siyah şapka bulunan, siyah pardösülü, içinde beyaz gömleğinin yakası gözükmektedir altında ise gri kumaş pantolonu ve siyah ayakkabısı olan figürün sol elinde ahşap bir baston bulunmaktadır. Figürün diğer eli tam bir şey anlatmakta yahut bir şey göstermekteymiş gibi anlık bir kadrajda resmedilmiş gibi durmaktadır. Giyiminden ötürü statü sahibi, maddi olarak durumu iyi izlenimi yaratmaktadır. Uzun sakallı, beyaz tenli olan figürün karşısındaki erkek figürü ise karşısındaki diğer erkek figürüne değil tam olarak izleyiciye doğru bakmaktadır. Kahverengi ve hâkî yeşil tonlarının bulunduğu ceketinin önü ilikli, içindeki beyaz gömleğe siyah kravat takılmış, altında beyaz pantolonu bulunan erkek figürü diğer figür gibi ekonomik durum olarak oldukça iyi olduğu izlenimi vermektedir. Hafif uzun saçlı kirli sakallı üçlü figür kompozisyonunun tam ortasına konumlanmış hafifçe tebessüm eden erkek figürünün yanında bulunan çıplak kadında izleyiciye hafif bir tebessümle bakmaktadır.

İzleyiciye bakan kadın figürünün bağdaş kurduğu arka bacağının üzerinde mavi piknik örtüsü durmaktadır. Dik konuma getirdiği diğer bacağına dayadığı koluyla çenesini tutan çıplak kadın müstehcen bir sahneye bakıldığı, izleyicinin de buna şahit olarak yakalanma hatta röntgencilik ettiği izlenimine kapılmasını sağlamaktadır.

Kadın figürün izleyiciye doğrudan bakması onun cüretkâr bir şekilde izleyici gözler önünde sergilendiğini ve çıplaklığının tabloya dahil edildiğini göstermektedir. Bu, döneminin geleneksel cinsel normlarına açık bir meydan okuma olarak kabul edilebilir. Manet, figürleri etkileyici bir şekilde yerleştirmiş ve perspektifi bozmak suretiyle geleneksel kompozisyon kurallarını ihlal etmiştir. Aynı zamanda figürleri gerçekçi bir şekilde tasvir ederken, detaylarından ziyade figürlerin çevresel ilişkilerine ve duygusal durumlarına odaklanılmıştır. "Kırda Öğle Yemeği" tablosu, sıradan bir piknik sahnesini tuval üzerinde olağandışı ve etkileyici bir deneyime dönüştürdüğünü söylemek mümkündür. Manet, geleneksel sanatın kurallarını yıkarak ve toplumsal normları sorgulayıp sanatsal özgürlüğü savunmuş olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Bu tablo, izleyicilere sanatın sınırlarını ne kadar genişletebileceğini gösterirken, aynı zamanda dönemin toplumsal ve kültürel değişimlerini de yansıtmaktadır.

Eril gaze kavramı üzerinden tablo incelendiğinde tabloda ana figür sayılabilecek olan çıplak kadın objeleştirilmiş gibi gözükmektedir. Kadın figür, izleyiciye doğru bakıyor gibi görünse de bakışı bir davet veya içsel bir güç ifadesi taşımaktan çok, daha çok sergilenmiş bir objenin bakışı gibi algılanabilir. Kadın

figürün çıplaklığı, onu izleyici için bir nesne haline getirebilir ve onun üzerinde kontrolü olmayan bir obje gibi sunulabilir. İki erkek figürünün tek bir kadının yanında oluşu erkek hakimiyetini vurgulayabilir. Erkeklerin çıplak olmaması ve oldukça özenli giyinmiş olmaları onların sosyal ve ekonomik gücünü yansıtabilir. Erkek figürlerin beden dili ve tavırları kendilerini özgür ve rahat hissettiklerini gösterirken, kadın figürünün beden dili daha pasif durduğu izlenimi yaratabilir.

Tablonun genel atmosferi, müstehcen ve cinselliğin bulunduğu eserde figürlerin ağaçlıkların arasında duruyor olması, yasak bir ilişkinin olduğuna işaret sayılabilir. Bu da sosyal statü sahibi erkeklerin yaşadığı yasak ilişkileri, cinsel arzuları ve cinsiyet ilişkilerindeki güç dinamiklerine vurgu yapıldığı yönünde yorum yapılabilir.

Peter Paul Rubens

17. yüzyıl başında yaşamış olan Rubens, Barok döneminin önde gelen ressamlarından biri olarak kabul görmüş bir ressamdır. Rubens'in sanat anlayışı, teknik becerileri ve sanat felsefesi, Rönesans ve Barok dönemlerinin etkisi altında şekillenmiştir. Doğayı yorumlama ve kullanmış olduğu figürleri dramatik bir biçimde ifade etmekte olan Rubens; kullandığı canlı renkler, dinamizm ve anlık kompozisyonlarla izleyici kesimde duygusal deneyim yaşatmayı hedeflemektedir. Teknik olarak oldukça detaycı ve gerçekçi bir üsluba sahip olan sanatçı ince ayrıntıları mükemmel bir şekilde işlemektedir. Dönemim teknik ve üslubunu benimseyen Rubens dönemin anatomi ve perspektif kurallarına göre kompozisyon oluşturmaktadır. Doğa ve figüratif kompozisyondan oluşan, birçok sanatçının da daha önceden ele aldığı "The Three Graces" (Üç Güzeller) tablosu (Resim 2) Rubens'in teknik ve konu olarak ustalığını sergileyen eserlerinden bir tanesidir (Dequeker, 2001).



Resim 2: Peter Paul Rubens, Üç Güzeller, 1635, Ahşap Üzerine Yağlı Boya, 220,5 cm x 182 cm, Museo del Prado, Madrid

Tipik bir Barok dönem tarzının örneği olan Üç Güzeller tablosunun kompozisyonu ortada konumlanan üç çıplak kadın figürü etrafında dönmektedir. Üç kadın figürü, tablonun merkezindedir ve bir üçgen oluşturmaktadırlar. Bu üçgen kompozisyonu, izleyicinin gözünü figürlere odaklar ve tablodaki hareketi dengelemek için kullanılır. İlk figür, sağ tarafta bulunur ve diğer iki figüre doğru dönmüş durumdadır. Sağ omzundan başlayarak aşağı doğru uzanıyor hissiyatı uyandıran kahverengi dalgalı saçları ve vücut hatları, kadın figürünün çekici ve zarif bir şekilde tasvir edildiğini gösterir. Kadın figürünün sağ eli, yanındaki iki figürün bulunduğu yöne doğru uzanır gibi görünmektedir. Sol eli ise ortada konumlanmış arkası dönük kadın figürünün omzuna uzattığı elini tutmaktadır.

Ortada konumlanmış diğer kadın figürünün arkası dönük başı en solda konumlanmış figüre bakmaktadır. Yan profilden yüzü görünen ortadaki kadın figürünün sağ kolu sağ taraftaki figürün omzuna, sol eli de solda duran figürün sağdaki kolunu hafifçe sıkıştırır pozisyonda durmaktadır. Ensesinde toplanıp topuz yapılmış kumral sarı saçlarının arasından inci benzeri süs bulunmaktadır. Son olarak üçüncü kadın figürü olan en solda duran kadın ortada duran figürle bakışmakta ve ona hafifçe gülümsemektedir. Uzun dalgalı saçlarının bir kısmı toplanmış bir kısmı sol omzundan aşağıya dökülmektedir. Saçlarının arasına doladığı inci aksesuara kulağına takılı olan kırmızı beyaz

renklerinde küpe eşlik etmektedir. Figürün sol eli ortadaki figürün sağ omzunu tutmakta, sağ eli ise aynı figürün sol kolunu tutmaktadır. Aynı zamanda sağ elinin arasında beyaz, uzun ve şeffaf tül benzeri bir kumaş tutmaktadır. Bu kumaş ortadaki figürün arkasından doğru, bacaklarının arasından ön tarafa uzanmaktadır. Kumaşın diğer ucu ise en sağda duran figürün bacaklarına dolandığı görülmektedir.

Tablonun arka planında ise bir manzara, Yunan mitolojisine ait gibi duran altın tonlarında bir bebek heykel figürü, dal parçasında asılı duran beyaz bir kumaş parçası, ortada konumlanan üç figürün üst tarafında dala asılı gül sarmaşığı bulunmaktadır. En arkada ise manzaranın içerisinde ağaçlar ve üç adet ceylan görülmektedir.

Bu bağlamda eril gaze açısından Üç Güzeller tablosu incelendiğinde kadın bedeninin o günün şartlarına göre olan estetik beğeniye bağlı biçimlendirilmesi, kadınların çıplak olması izleyiciye açık bir şekilde kadın bedeninin nesneleştirilerek sunulması kadını metalaştırmak olarak yorumlanabilir. Fiziksel çekicilik ve bir arzu nesnesi olarak yansıtılan kadınlar hareketli görülse de daha statik ve zarafete zorlanmış gibi duran bir hareketlilik içerisinde olduğu yorumu yapılabilir.

İzleyiciye doğrudan bakmayan figürler bu nedenden dolayı izleyicinin kendisine baktığından habersiz, sanki gizlice bakılan bir pencere olduğu hissiyatını uyandırabilir. Arka planda bulunan ceylanlardan dolayı yerleşke mekânında olmadığını düşündüren mekân, bu nedenden ötürü gizli bir sahnenin teşhir olduğu duygusunu kapılmayı sağlayabilir.

Pierre Auguste Renoir

Pierre Auguste Renoir, 19. yüzyılın sonlarına doğru Fransız sanatının en önemli figürlerinden biri olarak kabul edilen bir ressamdır. Emprestyonizm akımının önde gelen sanatçılarından olan Renoir, izleyicilere 19. yüzyıl Fransız toplumunun yaşam tarzını, güzellik anlayışını ve günlük yaşamın sıcak anlarını gösteren bir pencere sunar. Renoir'in resimlerinin en dikkat çekici özelliklerinden biri, onun olağanüstü bir renk ve ışık kullanımınıdır. İzlenimcilik akımının temsilcilerinden biri olarak, doğanın anlık ve değişken etkilerini yakalamak için renklerin ve ışığın oyununu ustalıklı kullanmaktadır. Renoir, tuvaline yoğun renk paletiyle dokunurken, izlenimcilik hareketinin özüne sadık kalarak, bir manzaranın ya da bir sahnenin farklı anlarını yakalama amacındadır. Birçok izlenimci gibi açık hava resmi kullanarak resimlerinde canlılık ve enerji yansımalarını görmek mümkündür (Da Mota vd. 2012).

Özellikle figürlere odaklanan Renoir; güzellik, neşe ve zarafet gibi temaları sıklıkla kullanmaktadır. Genellikle Fransız toplumunun üst sınıfından kişileri,

aileleri ve çocukları betimleyen sanatçı sıradan ve günlük yaşamdan kesitlerde kullanmaktadır. Renoir'in eserlerinde sıcak yaz günlerinin pikniklerini, dans partilerini ve parkta geçirilen zamana ait anlarda görülmektedir. (Zeidler, 2012) Bu anlara örnek olarak “Bather” (Yıkananlar) isimli tablosu örnek gösterilebilir (Resim 3).



Resim 3: Pierre-Auguste Renoir, Yıkananlar, 1879, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 48,2 cm x 38,4 cm, Özel Koleksiyon

Renoir'in Yıkananlar isimli eseri, izleyiciyi tıpkı bir yaz gününün sıcaklığını ve neşesini hissettiren canlı bir manzara gibi karşılamaktadır. İlk bakışta bir gölün kenarında doğanın içinde yıkanmak üzere olan arkası dönük bir kadın görülmektedir. Arka fonda kahverengi ve yeşilin tonlarının hakimiyetinde bir manzara bulunmaktadır. Açık havada bulunduğundan güneşin aydınlattığı kadın figürünün bedeni sıcak tonlarda, açık renkte bir ten rengine sahiptir. İnce uzun kolları ve belden aşağısını örten beyaz kumaşın altındaki bedeni, denge ve zarafet duygusu yaratmaktadır. Başının üstünde topladığı kızıl kahve tonlarında saçları başının arkasında toplanmış ve hafifçe dağılmış nemli görünür, bu da yüzme sonrası haliyle uyumlu bir izlenim bırakmaktadır. Arkası izleyiciye dönük olan çıplak kadın figürü önünde muhtemelen yıkandığı göle doğru bakmaktadır.

Eril gaze çerçevesinde yorumlandığında kadın figürü merkezli eser odak noktasıdır. Betimlenen kadın salt figürün hakimiyetinde bir çerçeveden resmedildiği için eril bakışların gözdesi gibi durmakta ve güzellikle zarafetin o güne ait standartlarını yansıtmaktadır. Su kenarında duran figürün aktif olarak bir

eylemde bulunmuyor olması kadının normal yaşantıda olan pasif rolüne atıf olarak yorumlanabilir. Aynı zamanda bu dinginlik izleyicinin estetik bir nesne olarak sunulduğu şeklinde de düşündürebilir.

Tabloyu izleyen kişi gözlemci pozisyonundadır. Kadının her şeyden habersiz arkası dönük izleyiciyi görmüyor oluşu izleyici kişinin röntgencilik yaptığına dair bir hissiyat yaratmaktadır. Bu tür bir izleme deneyimi, kadının gözlenen ve nesneleştirilen bir varlık olarak konumlandırılmasını yansıtmaktadır.

Franz von Stuck

Franz von Stuck, 19. ve 20. yüzyılın başlarında Alman sanat dünyasının önde gelen figürlerinden biridir. Sembolizm ve Jugendstil hareketlerinin örneklerini sergileyen Stuck, dikkat çekici detay zenginliği, gerçekçi bir yaklaşım ve simgesel anlamların yüklü olduğu eserler üretmektedir. İnsan figürleri, mitolojik ve alegorik temalar Stuck'un kendini ifade etme araçları arasındadır. İnsanın iç dünyasını ve ruhsal deneyimlerini yansıtmaya yönelik bir yaklaşım benimsemiştir. Kadın figürleri, doğa ve insan arasındaki ilişki, yaşamın geçiciliği gibi konular, onun eserlerinde sıkça ele aldığı konulardır. Aynı zamanda, Stuck'un portreleri de insan psikolojisinin derinliklerine odaklanır ve kişinin iç dünyasını yansıtan karakteristik bir özellik taşır (Kleine, 2014).

“The Sin” (Günah) isimli eseri kadın üzerinden alegorik anlatım yaptığı eserlerindedir (Resim 4). Tablo, izleyiciye derin bir içsel düşünce ve sembolizmin büyüdü dünyasına bir pencere açmaktadır. Karanlık yeşil, mavi ve siyah tonlu arka planın sağ üst köşesinden bir ışık hüzmeleri gibi duran sarı parlak bir alan vardır. Bunun dışında sıcak tonda ve aydınlık bir alan bulunmayan tablonun merkezinde bir kadın ve onun boynuna dolanmış büyük bir yılan vardır. Kasvetli ve soğuk tonların hakimiyeti kadının bedenine de yansırken, büyük yıkan kadının çıplak bedeninin çoğunluğunu gizlemektedir. Gölgelemin altında kalan kadının yüzü gizemli ve ürkütücü bir aura katmaktadır. Koyu kâküllü uzun saçları sağda kalan göğsünün bir kısmını kapatmaktadır. Yay gibi kaşları, kemerli uzun burnu, çekik ve siyah gözleri, zorla tebessüm eden dudakları olan kadın izleyiciye direkt temas etmektedir. Kadına dolanmış olan kalın ve uzun yılan bir piton yılanını andırmaktadır. Siyah ve mavi tonları olan derisi, baş kısmının iki yanında parlayan mavi parlak alan, sarı kısık gözleri ürkütücü bir izlenim yaratmaktadır. Kadın figürünün doğrudan izleyiciye baktığı gibi yılan da doğrudan izleyiciye bakmaktadır.



Resim 4: Franz von Stuck, Günah, 1908, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 128,9 cm x 209,6 cm, Münih

Eril gaze üzerinden tablo incelendiğinde tablodaki kadın günah ve arzu arasındaki bir ilişkiyi temsil ettiği izlenimi yaratmaktadır. Yılanın ilk günahı ve şeytanı temsil ediyor oluşu, bu günahın ve şeytanın kadının çıplak bedenini sarmalaması kadının bu kavramlarla olan ilişkisini desteklemektedir. Kadının çıplak oluşu kadını cinsel bir nesne olarak görmeyi, bu cinsel nesnenin günaha yönlendiren, yanlış yollara saptıran bir şeytan oluşuna atıfta olduğu yorumu çıkartılabilir. Yılanın ve kadının izleyiciye direkt olarak bakışı, ağına aldığı izleyiciyi bu günaha ve yanlışta sürüklenme hissiyatı uyandırabilir. Bu durum Âdem ve Havva hikayesinde olduğu gibi günahın ilk tohumunu atan Havva ve yılan gibi izleyiciye bakan yılan ve kadının suçudur.

İnsan oğlunun yaratılış hikayesinde olduğu gibi kadın, erkeği cezbederek onu yanlışta sürükleyen sonucunda ceza ve günaha sebebiyet veren bir figürandır. Bu sonucun en önemli nedeninin başından beri kadın olması, erkeği haklı kılarken kadını yanlış ve kusurlu yapmaktadır.

Dişil Gaze

Kadınların ve dişil kimliklerin bakış açısından toplumda nasıl konumlandığı, nasıl temsil edildiği ve algılandıklarının bütünü olarak tanımlanan dişil gaze, eril gazenin aksine daha geniş ve kapsamlı olduğu söylenebilir. Kadının kendini nasıl gördüğü, başka kadını nasıl gördüğü, başka bireylerin kendisini nasıl görebileceğine dair kendi yorumlarına göre nasıl bir bakış açısı sağladığı, kültürel normların kadını konumlandığı statü gibi geniş bir yelpazeden incelenebilir. Kadınların toplumsal cinsiyet rolleri, güzellik idealleri ve özgürlükleri gibi etkilerin dişil gazeye etken olduğu söylenebilir. Kadınların arzu nesnesi olarak görüldüğü eril gaze terimine karşıt bir kavram olarak kullanılmaya başlayan dişil gaze, Laura Mulvey tarafından toplumu temaşa eden kalıplarının ataerki sisteminin içerisinde kurulu erkek bakışlarıyla yönetildiği, erkek perspektifinin olabildiğince azınlığa indirilerek kadını yukarı çeken bakış açılarının çoğunlukta olduğu bir görüş olduğu söylenebilir (Tatsenko vd., 2022, s. 5).

Chandler ve Munday'a (2018, s.23) göre dişil gaze kavramının tanımı şu şekildedir; "...klasik Hollywood filmlerinde kurulan geleneklerin, cinsiyetlerine bakılmaksızın tüm izleyicilerin erkek kahramanla özdeşleşmesini ve bu tür filmlerin etrafında tutulduğu kontrolcü erkek bakışını benimsemesini gerektirdiği iddialarına yanıt olarak feministler tarafından türetilen bir terim." Dişil gaze eril gazenin aksine kadının baş rolde olduğu, bir birey olarak kendine özgün karakterize özelliklerle tanım görmesiyle başladığı söylenebilir. Fiziksel görünümünün ya da cinsel arzuların dürtülerine göre konu barındırmayan, materyalist bir bakış açısından ziyade bireyin kendisi veya başka bireylerle beraber karşılıklı ilişkilere odaklanan bir çerçeveyi benimsemektedir.

Aynı zamanda kadına toplumsal normların getirmiş olduğu atfedilen kimliklerin de dişil gazenin şekillenmesinde önemli unsurlardan olduğu söylenebilmektedir. Kültürel etkilerinde içerisinde bulunduğu birçok faktörün ortak noktası duygusal nüanslarla ilişkilendirilebilir. Eril gaze ve dişil gaze de cinsiyet haricindeki ayrımın en temel noktalarından birisi olan duygusal etkiler yüzeysel düşüncenin yerine kendisini derin anlamların olduğu daha sorgulayıcı ve daha karmaşık bir bakış açısının benimsenmiş olduğunu görmek mümkündür. Belirli kalıplar ve sistematik bir düzenin içerisinde kurulu yaşamda kadınlarında yargılayıcı eril bakış perspektifinden düşünüyor olması da olasıdır. Dayatılmış olan baskılar ve sosyal yaşamın yazılı olmayan kurallarından dolayı bireyin kendine uygulamış olduğu otokontrol, özel alanında olmasına rağmen bu düşünce normlarının baskısı nedeniyle kendini gösterebilmektedir. Bartky (1998, s.7) bu otokontrol durumu şu şekilde açıklanmaktadır; "Çağdaş ataerki kültürde, panoptik bir erkek çoğu kadının bilincinde bulunur: Onlar sürekli olarak onun bakışlarının önünde ve yargısı altında dururlar. Kadın, bedenini bir başkası

tarafından, anonim bir ataerki Öteki tarafından görüldüğü gibi yaşar.” Bu bağlamda kadınların dişil gaze oluşturma sürecinde dış etkenlere de bağlı olarak daha itinalı bir bakış açısı benimsemiş olduğu söylenebilir.

Dişil gaze aynı zamanda da kadının çok farklı pencereden bakıyor olmasından kaynaklı olarak birçok açıdan şekillenmektedir. Yaşam tarzına ve düşüncelerine yön vererek baş kaldırma ve boyun eğme gibi birden çok tavır sergilendiği yönünde çıkarım yapmak mümkündür. Bu çıkarıma dayanarak dişil gaze başlığı adı altında birçok alt başlık olması olasıdır. Sanat alanında da dişil gaze kavramı birçok eser üzerinde izler barındırmaktadır. Kadının birçok yönünün sanat eserlerine eril gaze ve dişil gaze olarak her iki taraftan ele alınmış yansıyış biçimlerini görmek mümkündür. Kadına yüklenen kimlikler veya cinsiyetçi düşünce tarzına yönelik sanat eserleri sanatçılar tarafından ele alınan konular arasındadır.

Frida Kahlo

Frida Kahlo; 20. yüzyılın etkileyici ve özgün kadın sanatçılarından biri olarak kabul edilebilir. Hayatının birçok döneminde yaşadığı problemler sanat anlayışında yadsınamaz etkiler bırakan Kahlo; kendine has geliştirdiği teknik üslup ve özgün konularıyla resim alanına etkili eserler bırakmaktadır. Genellikle kendini resmetmeyi ya da kendi portresini bir şekilde konumlandırmayı tercih eden sanatçı; yüz ifadesi, duygusal durumları ve içsel çatışmalarını izleyiciye aktarmaktadır (Mulvey, 1989). Ele aldığı oto portrelerde geleneksel Avrupa portrelerinden farklı olarak kendi kültürü olan Meksika kültürüne vurgu yapmaktadır. Kahlo'nun resimlerinde parlak renkler, semboller ve sembolizm sıkça kullanılır. Bu semboller, Meksika'nın folkloru, mitolojisi ve tarihinden esinlenmektedir (Kozloff, 1978). Sanatının temaları, acı, çile, kimlik ve özgürlüğe olan özlem gibi derin duygusal içeriklere odaklanmaktadır. Aynı zamanda kadınlık, cinsellik ve toplumsal cinsiyet rolleri gibi konuları ele alarak feminist bir perspektif sunar (Resim 5).



Resim 5: Frida Kahlo, İki Frida, 1939, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 173,5 x 173 cm, Modern Sanat Müzesi, Meksika

Bu temalar, Kahlo'nun kendi travmatik deneyimleriyle ve dönemin toplumsal normlarıyla mücadelesiyle yakından ilişkilidir. Frida Kahlo'nun sanat görüşü ve felsefesi, gerçekçilik ve suretten çok daha fazlasını ifade etmekte ilgilidir. Ressam, resimlerinde gerçeği tahrif ederek, içsel dünyasını ve hislerini ifade etmeye çalışmaktadır. Bu nedenle, onun sanatı sadece görsel bir ifade değil, aynı zamanda bir özdeşleşme ve kişisel bir manifesto olarak görülebilir. Derin duygu katmanlarına sahip olan eserleri dışı gaze kavramı için iyi bir örnek teşkil etmektedir.

“Las dos Fridas” (İki Frida) tablosu özgün ve duygusal üslubunun iyi örneklerinden biridir. Bu tablo kişisel yaşamındaki karmaşıklığı ve içsel çatışmalarını yansıtan bir eser olarak ortaya çıktığı bilinmektedir. Tabloda iki Frida figürü bulunmaktadır. İkisi de birbirine benzer ancak aynı zamanda birbirlerinden oldukça farklıdır. Bu iki Frida, sanatçının kendisini iki farklı kimlikle ifade etme arzusunu sembolize eder. Sağda durmakta olan Frida geleneksel Meksika kıyafetleri içindedir. Diğer Fridaya bağlı olan bir kan damarı sol kolundan elinde duran minyatür tabloya bağlanmaktadır. Bu minyatür tabloda Diego Rivera'nın resmi yer almaktadır. Kan damarının bu minik tabloya bağlı oluşu Kahlo'nun ilişkisini ve evliliğini vurgular. İkinci Frida ise, Avrupalı bir kıyafet içindedir. Aynı zamanda beyaz oluşu bir gelinliği de anımsatmaktadır. Bu da Frida'nın içsel çatışmasını ulusal kimliği ve kişisel özgürlüğü arasındaki gerilimi yansıtmaktadır. Aynı şekilde kıyafetinin yırtılmış yerinden büyük bir yürek gözükmektedir. Bu diğer kalpten biraz farklıdır. Birçok yerinden kanayan kalbin içi boştur. Bu yürek, Frida'nın fiziksel ve duygusal acılarını temsili olarak yorumlanabilir. Sağ elinde tuttuğu pens, kanayan kan damarının ucunu tutmaktadır. İki Frida'nın el ele tutuşuyor olması ise iki karakterin birbirine olan desteği olarak yorumlanabilir.

Arka planda, gökyüzü bulutlarla kaplıdır ve bu atmosfer tabloya bir belirsizlik ve melankoli hissi katmaktadır. Kahlo'nun başka eserlerinde de sıkça rastlanan bu gökyüzü, insanın iç dünyasının karmaşıklığını ve bilinmezliğini yansıtır. Kirliliği ve donuk renklerin kullanılması da bu melankoli ve içsel karmaşaya dair kanıt niteliği taşımaktadır.

“İki Frida” adlı eseri dişil gaze kavramı penceresinden incelendiğinde bir kadının aşk hayatındaki acı ve travmalarının yansıması olarak yorumlanabilir. Solda duran Frida'nın beyaz kıyafetler içinde oluşu evlilik dönemine ait Frida izlenimi vermektedir. Kötü giden evliliğinin içi boşalmış sevgisi belki de saygısına ait olan kalbin yarası üzerini kirletmektedir. Elinde tuttuğu pens kanayan damarın durmasını engelleyememiş eteğine damlamaktadır. Bu da Frida'nın evlilikte olan problemlerini çözemediğini işaret eder. Damarın diğer ucunun sağdaki Frida'ya bağlı olması asıl benliğinin hala soldaki Frida'yla da bağlantılı olduğuna dair bir ipucu vermektedir.

Sağdaki geleneksel Meksika kıyafeti içerisinde bulunan Frida ise diğer Frida'nın aksine üzeri kanla kirlenmemiş oturmaktadır. Bu da kirlenmemiş ve sağlam duran özüne ithaf olarak yorumlanabilir. Sağlam duran kalbi kadının güçlü duruşuna yorumlanırken, diğer Frida'dan gelen kan damarının ucunun sağdaki Frida'nın elinde duran Diego'nun resmine bağlanması aşkına ve evliliğine hala daha sadakat duymasına dair bir işaret olabilir.

Bu bağlamda Frida Kahlo'nun iki karakterini yansıttığı eserde bir kadın olarak yaşamış olduğu evlilik travmalarını ve içselleştirdiği duyguların birer yansıması olarak resmedilmiş olduğu görülmektedir.

Mary Cassatt

Cassatt; 19. yüzyılın sonlarından 20. yüzyılın başlarına kadar uzanan dönemin önde gelen Amerikalı ressamlarından biridir. Özellikle kadınların günlük yaşamlarını, anneliği ve çocukları konu alan eserleri ile tanınmaktadır. Cassatt'ın sanatsal üslubu renk, ışık ve dokuya önem veren empresyonist akımından izler taşımaktadır. Empresyonizm akımında olduğu gibi daha anlık ve duygusal etkilerin olduğu kareler yakalayan Cassatt; özellikle aile temalı sahneler seçmektedir. Mary Cassatt'ın eserlerinin ana teması, kadınların günlük yaşamlarıdır. Özellikle annelik, çocuklar ve aile yaşamı, resimlerinin merkezinde yer vermektedir (Resim 6).



Resim 6: Mary Cassatt, Çocuğun Banyosu, 1893, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 100,3 x 66,1 cm, Chicago Sanat Enstitüsü, Chicago

Bu temalar, Cassatt'ın kendi yaşamı ve deneyimlerinden beslenerek işlenmiş olduğunu söylemek mümkündür. Aynı zamanda, kadınların toplumsal rolleri ve kadınların gücü gibi feminist temalar da eserlerinde sıkça işlenmektedir (Havemeyer, 1927). İşlenmiş olduğu kadın ve aile figürlerinin barındığı eserler arasından “The Child’s Bath” (Çocuğun Banyosu) isimli eseri örnek olarak verilebilir.

Tablonun merkezinde, büyük boyutlu bir kadın figürü bulunmaktadır. Bu kadın, nazik bir şekilde içinde su bulunan küçük leğende dizine oturttuğu kız çocuğunun ayaklarını yıkamaktadır. Cassatt, tablosunda ışık ve gölgeyi ustalıkla kullanmıştır. Odayı aydınlatan ışık kadının ve çocuğun vücutlarını hafifçe aydınlatırken, diğer köşelerdeki loş gölgeler odaya derinlik katmaktadır. Bu kontrast, sahnenin gerçekçiliğini artırırken, duygusal bir yoğunluk yaratır. Kadının giymiş olduğu uzun dikey çizgili, beyaz, pembe ve yeşil renklerdeki ev kıyafeti, dağılmış siyah topuzu, eskimiş halı ve koltuk, ön planda duran beyaz çiçekli sürahi ve ayakları yıkanan kaküllü kız çocuğun meraklı bakışları bakılan karenin doğallığını izleyiciye hissettirmektedir. Özellikle çocuğun yüzündeki ifade, merak, rahatlama ve sevgi gibi birçok duyguyu yansıtmaktadır. Annenin eli çocuğun belinden nazikçe tutarken bu ayrıntı annelik ve sevgi bağını ifade etmektedir.

Bu eser dışıl gaze açısından değerlendirildiğinde kadına yönelik atfedilen kimliklerden birisi olan anneliğe ait olduğu görülmektedir. Cassatt'ın kadın deneyimini ve kadınların günlük yaşamlarındaki kritik rollerini sanatsal bir açıdan ele almasını yansıtmaktadır. Çocuğunu yıkayan annenin çocuğunu dizine oturtması, kadının ailesine karşın olan bağlarına dair bir detay niteliğindedir. Kadının yüzündeki huzur, sevgi ve dikkat, annelik deneyimini ve çocuğuna yönelik derin sevgiyi yansıtmaktadır. Bu ifade, anneliğin karmaşıklığını ve güzelliklerini izleyiciye aktarmaktadır. Kadının elleriyle çocuğunu nazikçe yıkaması, bu dışıl eylemin zarif bir temsili olarak görülebilir. Ayrıca, çocuğun bakış açısından, bir kadının annelik rolüne girişini ve bu rolü nasıl kutsal bir şekilde yerine getirdiğini gözlemlemesi, dışıl perspektiften güçlü bir bağ kurmaktadır. Bu bağlamda izleyiciye kadının üstlendiği kimliklerin kutsallığı ve naifliğine dair bir düşünce bırakmaktadır.

Artemisia Gentileschi

Artemisia Gentileschi, Rönesans dönemi İtalyan sanatının en önemli kadın ressamlarından biridir. 17. yüzyılın başlarında yaşayan Gentileschi hem sanatsal üslubu hem de hayat hikayesiyle çağının ötesine geçen bir figürdür. Sanat tarihindeki yerinin yanı sıra, feminist bakış açısı, resimlerinin dramatik anlatıları ve güçlü kadın figürlerine verdiği önemle de tanınmaktadır. Artemisia Gentileschi'nin resimlerinin teknik üslubu ve dramatik aydınlatma ile öne çıkmaktadır. Bu, onun Caravaggio'nun etkisi altında yetiştiğinin bir göstergesidir. Caravaggio'nun çalışmalarından etkilenerek, Gentileschi, resimlerinde güçlü kontrastlar ve gölgeleri kullanarak sahnelerini vurgulamaktadır (Barker, 2018).

Sanatının ana teması, mitoloji, dini olaylar ve tarihi hikayeler gibi çeşitli konularda kadınların güç ve direncini vurgulamaktır. Gentileschi'nin eserlerinin önemli bir kısmı, kadın kahramanların zaferini veya trajedisini konu alır (Resim 7). Özellikle Judith'un Holofernes'in başını kesmesini tasvir ettiği "Judith Beheading Holofernes" (Judith Holofernes'i Katlediyor) adlı eseri, bu tema üzerine en etkileyici örneklerden biridir. Bu resim, kadınların erkek egemen toplumda dirençlerini sembolize eder. Kadınların gücünü ve özgürlüğünü vurgulayan bir perspektife dayanan eserleri kadınların sadece zayıf ve savunmasız değil, aynı zamanda güçlü ve kararlı olduğunu göstermektedir bu, sanatçının kendi yaşam deneyimleriyle de yakından ilişkilendirilebilir (Impallaria, vd. 2019).



Resim 7: Artemisia Gentileschi, Judith Holofernes'i Katlediyor, 1612-1613, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 158,8 x 125,5 cm, İtalya, Napoli

Bu tabloya ilk bakıldığı anda siyah bir fonun önünde duran üç figür bulunmaktadır. Bu üç ana karakter; Judith, hizmetçisi Abra ve düşmanlarından biri olan Holofernes'tir. Judith, sağ elini kuvvetle yukarı kaldırmış, elinde keskin bir kılıç vardır. Yüz ifadesi kararlılıkla doludur ve bu kararlılık gözlerinden okunmaktadır. Hardal tonları kıyafetinin içinde, saçları dağılmış, sanki bir mücadele içindedir. Judith, Holofernes'in boynuna odaklanmıştır ve bu etkileyici sahnede, kesme eylemi hızla gerçekleşmek üzeredir. Holofernes, yatağın üstünde yüz üstü yatmış bir halde görülmektedir. Çıplak bedenini kırmızı tonlarında bir örtü örtmektedir. Yüzü acı içindedir ve kolları çaresizce yanlara uzanmıştır. Kanlar içindeki yorganın altına gömülmüş gibidir ve yaşam mücadelesi verirken son nefesini vermeye yakın gibi görünmektedir. Judith'in hizmetçisi Abra, tablonun sol köşesinde yer alır. Lacivert bir elbise giymiş, tedirgin ve endişeli bir ifadeyle Judith'i izlemektedir. Tablo, yoğun dramatik aydınlatma kullanımıyla karakterlerin yüzlerini, vücutlarını ve duygusal ifadelerini güçlendirmektedir. Kuvvetli gölgeler, sahnenin gerilimini artırırken, Judith'in güçlü iradesini ve kararlılığını daha da belirginleştirmektedir.

Dişil gaze bağlamında tablo incelendiğinde Artemisia Gentileschi'nin yaşamış olduğu adaletsizlik ve fiziksel gücünü kanıtlama niteliği taşıdığı izlenimi vermektedir. Judith'in gücü ve kararlılığı, tabloyu izleyen bireylere kadınların fiziksel ve duygusal gücünü göstermektedir. Aynı zamanda, Judith'in

Holofernes'i keserken ki yoğun ifadesi ve çaresizliği, erkek şiddetinin yıkıcı sonuçlarını ve kadınların bu şiddete karşı dirençlerine dair bir ifade yansıtmaktadır. Artemisia Gentileschi, bu eseriyle kadın kahramanın güçlü bir şekilde temsilini sağlarken, aynı zamanda kadınların tarihsel olarak susturulmuş ve göz ardı edilmiş seslerini yüceltmektedir. Kadınların kendi hikayelerini anlatma ve erkek egemen toplumda var olma mücadelesini simgeleyen bu eser kadınlara cesaretin ve gücün yolunu çizmektedir.

Tamara de Lempicka

Lempicka, 20. yüzyılın önemli sanatçılarından birisidir. Art Deco üslubunun önde gelen temsilcilerinden biri olarak tanınmakta olan Lempicka; sanat dünyasına özgün bir bakış açısı getirmiş ve kendine has bir tarz geliştirmiştir. Teknik üslubu açısından Lempicka'nın tabloları keskin hatları, belirgin geometrik şekilleri ve parlak renkleriyle dikkat çekmektedir. Portreleri, sadece fiziksel benzerlikleri yansıtmakla kalmaz, aynı zamanda karakterlerinin derinliklerini de yansıtır. Sanatçı, birçok eserinde güçlü, bağımsız ve özgüveni yüksek kadın figürlerini ele almaktadır. Aynı zamanda, cinsiyet rollerini sorgular ve kadınları güçlü ve bağımsız figürler olarak tasvir ederek feminizme bir katkı sağlamaktadır. Bu kadınlar, döneminin modernite ve özgürlük anlayışını temsil etmektedirler. Lempicka'nın eserlerinde sıkça rastlanan temalardan biri lüks ve zenginlikle ilişkilendirilen yaşam tarzıdır. Art Deco döneminin etkisiyle, sanatçının tabloları lüks otomobiller, lüks malikaneler ve modayla dikkat çeken figürlerle doludur. Bu, onun toplumun üst sınıflarının yaşam tarzını ele almasının bir yansımasıdır. Lempicka, bu görüntüleri çağının ruhunu yansıtmak ve aynı zamanda eleştirmek amacıyla kullanmıştır (Birnbaum, 2012). Lempicka'nın önemli eserlerinden olan "Tamara in a Green Bugatti" (Yeşil Bugatti'deki Tamara) ilk bakışta tabloya adını veren yeşil bir araba ve sanatçının kendi oto portresinin olduğu bir kadın figürü görülmektedir (Resim 8).



Resim 8: Tamara de Lempicka, Yeşil Bugatti'deki Tamara, 1928, Tuval
Üzerine Yağlı Boya, 35 cm x 27 cm, Özel Koleksiyon, İsviçre

Bir lüks simgesi olan otomobil göz alıcı yeşil rengiyle izleyiciye maddi bir izlenim yansıtmaktadır. Lüks, hız ve güç sembolü olarak kullanılan arabanın içinde bulunan bir kadın figürü görülmektedir. Bu kadın figürü oldukça zarif ve cazibeli bakmaktadır. Yay gibi kaşlarının altından buz mavisi kısık gözlerle izleyiciye bakmaktadır. Kemerli zarif burnu, dikkat çekici dolgun kırmızı ruj sürülmüş dudakları olan kadın beyaz teniyle oldukça dikkat çekicidir. Başında gri tonlarında kask benzeri nesnenin arasından sarı saçları gözükmekte olan kadının boynunda aynı tonlarda arabanın içini kaplayan bir kumaş sarmaktadır. Bu kumaş arabanın hızından ötürü uçuşmakta olduğuna dair bir izlenim vermektedir. Koyu gri tonlarında kıyafetin kol kısmında bulunan turuncu şeridin içinden uzun parmaklı zarif elleri arabanın direksiyonunu kibar bir şekilde tutmaktadır.

Bu eser dişil gaze bağlamında yorumlandığında feminist bir çerçeveden ele alındığı söylenebilir. Eril bakış açısına bir tepki olarak kadının güçlü ve özgüven sahibi bir şekilde Bugatti'nin içeresine konumlandırılan sanatçı; ataerkil düşünce yapısına göre erkeğe ait olan hız ve gücü bir kadın figürüne vermektedir. Kadının kendinden emin bakışlarla izleyiciye doğrudan bakması kadının özgür, bağımsız, güçlü ve kararlılığını sembolize etmektedir. Bu bağlamda kadının güzelliği ve gücünün eril sembollerle meç ederek kadın ve erkek ayrımına yönelik atıfta bulunmaktadır.

SONUÇ

Sanat ve gaze mefhumları birbirleriyle bağlantısı olan iki karmaşık kavramdır. Gaze görsel deneyimlerin bireysel algısını ifade etmekteyken sanat bu görsel deneyimleri aktarma yolunda bir aracı vazifesi görmektedir. Gaze oluşturma aşamasında sanatla etkileşime giren izleyici eseri incelerken deneyimin aktif bir parçası haline gelmektedir. İzleyicinin gözleri, resmin sunulan farklı öğelerini, dokularını, renklerini ve kompozisyonlarını keşfetmek için görsel bir diyaloga çekilir ve görsel ayırım yeteneğini geliştirir. Bu bağlamda gaze; sanatla arasındaki bağ ile bireyi içsel sorgulamaya yönlendirerek empati kurmasına imkân tanıyan, bu sayede yeni zihinsel imgeler oluşturarak kişisel gerçekliklerini keşfetmeye yardımcı olmaktadır.

Sanat üretimi aşamasında ise sanatçılar eserlerine kendi gaze kavramlarını yansıtmaktadırlar. Yansıtmış oldukları gaze çerçevesinde niyet ve anlam eseri yapma nedenleri kompozisyon, konu ve üslup gibi unsurlarla gaze kavramının temsillerini yansıtmaktadırlar. Sanatçının dönemi, yaşantısı ve sanatsal görüşü, ortaya çıkan eserin ve de eseri tüketen bireylerin eğitim düzeyine, kültürel birikimine ve yaşantılarına bağlı faktörlerle sanat eserine yönelik bakışı etkileyen bir dizi bağlantının parçalarını oluşturmaktadır. Bu bağlamda üretilmiş olan eserlerin insanların iç dünyalarını keşfetmelerine, duygusal deneyimlerini ifade etmelerine ve düşünsel olarak büyümelerine katkıda bulunduğu söylenebilmektedir.

Sonuç olarak sanat, insanların duygusal zenginliğini ve düşünsel derinliğini ifade etmelerine olanak tanıırken, eril ve dişil gaze gibi kavramlar da sanatın içinde toplumsal cinsiyet normlarının nasıl yansıdığını göstermektedir. Bu bağlamda sanatın sadece estetik bir ifade aracı olmanın ötesinde toplumsal sorunların ve değer yargılarının da önemli bir yansıması olduğu görülmektedir. Eril ve dişil gaze olarak ayrılan bu kavramlar sanat eserlerinin yaratıcıları ve tüketicileri üzerindeki etkilerinin anlaşılmasında yardımcı olmaktadır. Bu nedenle sanatçının cinsel kimliğinin de sanat eseri oluşturma ve anlamlandırma aşamasında oldukça önemli olduğu yorumu yapılabilir. Sanat eserinde ele alınan konunun, biçim ve içerik olarak aktarılan kompozisyonun kişisel deneyimlere bağlı bireysel gaze bağlamında eril ve dişil bakış açısına göre yansıyabilmektedir. Eril ve dişil gazenin esere yansımaları da bireysel açıdan görsel algı oluşturarak yeni bir perspektif sunmaktadır. Sanatın gücüyle ve gaze kavramının bireye kattığı farklı deneyim ve düşünce tarzı ile insan yaşamındaki önemi yadsınamayacak kadar kıymetlidir. Özellikle cinsiyet eşitsizliği gibi toplumsal sorunların farkındalık yaratması açısından sanatçıların ve tüketici bireylerin düşünsel olarak şekillenmesi, sanatın toplumsal cinsiyet dinamiklerini dönüştürmesi açısından yeni pencereler açması sanat ve toplum açısından faydalı

olmaktadır. Bu bağlamda sanat ve gaze arasında olan bağın daha ayrıntılı incelenmesi ve anlaşılması toplum yaşantısı için olan önemini ve etkisini kavramada yardımcı olacaktır

REFERANSLAR

- Barker, S. (2018). The first biography of artemisia gentileschi. *Mitteilungen Des Kunsthistorischen Institutes in Florenz*, 60(H. 3), 404-435.
- Bartky, S. L. (1998). Foucault, femininity, and the modernization of patriarchal power. In R. Weitz (Ed.), *The Politics of Women's Bodies: Sexuality, Appearance, and Behavior* (pp. 25-45). Oxford: Oxford University Press.
- Berger, J. (2002). *Görme Biçimleri*. Metis Yayınları.
- Birnbaum, P. J. (2012). Tamara de Lempicka: The modern woman personified. *Polona, Warschau: The National Library*, 116-126.
- Cevizci, A. (2015). *Paradigma Felsefe Sözlüğü*. Paradigma Yayıncılık.
- Chandler, D., & Munday, R., (2018). *Medya ve İletişim Sözlüğü*. (Çev. B. Taşdemir). İletişim Yayınları.
- Çağlayan, N. (2021). *Kültürel Mirasın Aktarımında Görsel Sanatlar Dersinin Yeri ve Önemi* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Karabük Üniversitesi.
- Da Mota, L. M. H., Neubarth, F., Diniz, L. R., de Carvalho, J. F., & dos Santos Neto, L. L. (2012). Pierre-Auguste Renoir (1841–1919) and rheumatoid arthritis. *Journal of Medical Biography*, 20(2), 91-92.
- Dequeker, J. (2001). Benign Familial Hypermobility Syndrome and Trendelenburg Sign in a Painting “The Three Graces” by Peter Paul Rubens (1577–1640). *Annals of the rheumatic diseases*, 60(9), 894-895.
- Eroğlu, Ö. (2016). *Bir Resme Nasıl Bakmalıyız*. Tekhne Yayınları.
- Havemeyer, L. W. (1927). Mary Cassatt. *The Pennsylvania Museum Bulletin*, 377-382.
- Impallaria, A., Petrucci, F., & Bruno, S. (2019). Judith and Holofernes: reconstructing the history of a painting attributed to Artemisia Gentileschi. *Heritage*, 2(3), 2183-2192.
- Kalfa, Z. (2023). Reddedilmiş Çalışmalar-Bir Seçki. *Ankara Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Dergisi*, 5(1), 379-393.
- Kleine-Gunk, B. (2014). Ich schau Dir in die Augen, Kleiner: Franz von Stuck. *gynäkologie+ geburtshilfe*, 19(1), 69-69.
- Kozloff, J. (1978). Frida Kahlo. *Women's Studies: An Interdisciplinary Journal*, 6(1), 43-59.
- Leppert, R. (2009). *Sanatta Anlamın Görüntüsü İmgelerin Toplumsal İşlevi*. (Çev. İ. Türkmen). Ayrıntı Yayınları.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 9.
- Mulvey, L. (1989). Frida Kahlo and Tina Modotti. In *Visual and Other Pleasures* (pp. 81-107). London: Palgrave Macmillan UK.

Tatsenko P., Tatsenko N. A journey through the female gaze: media and art perspective. *British and American Studies. A Journal of Romanian Society of English and American Studies. The Department of English Language and Literature, University of Timișoara* [online]. 2022, vol. 28. P. 2.

Zeidler, H. (2012). Great artists with rheumatoid arthritis: what did their disease and coping teach? Part I. Pierre-Auguste Renoir and Alexej von Jawlensky. *JCR: Journal of Clinical Rheumatology*, 18(7), 376-381.

Görsel Kaynakça

Resim 1: Édouard Manet, Kııda Öğle Yemeği

https://tr.wikipedia.org/wiki/K%C4%B1rda_%C3%96%C4%9Flu_Yeme%C4%9Fi#/media/Dosya:Edouard_Manet_-_Luncheon_on_the_Grass_-_Google_Art_Project.jpg

Resim 2: Peter Paul Rubens, Üç Güzeller

<https://www.wikiart.org/en/peter-paul-rubens/the-three-graces-1639>

Resim 3: Pierre-Auguste Renoir, Yıkanaanlar

<https://fineartamerica.com/featured/bather-1879-by-renoir-pierre-auguste-renoir.html>

Resim 4: Franz von Stuck, Günah

<https://artsandculture.google.com/asset/the-sin-franz-von-stuck/SgEvWSLKCHrJA>

Resim 5: Frida Kahlo, İki Frida

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Two_Fridas#/media/File:The_Two_Fridas.jpg

Resim 6: Mary Cassatt, Çocukun Banyosu

<https://artsandculture.google.com/asset/the-child-s-bath/FQGpjinFFEcMyw?hl=tr>

Resim 7: Artemisia Gentileschi, Judith Holofernes'i Katlediyor

https://en.wikipedia.org/wiki/Judith_Slaying_Holofernes_%28Artemisia_Gentileschi,_Florence%29

Resim 8: Tamara de Lempicka, Yeşil Bugatti'deki Tamara

[https://en.wikipedia.org/wiki/File:Tamara_de_Lempicka,_Autoportrait_\(Tamar_a_in_a_Green_Bugatti\).jpeg](https://en.wikipedia.org/wiki/File:Tamara_de_Lempicka,_Autoportrait_(Tamar_a_in_a_Green_Bugatti).jpeg)

Bölüm 3

Müzecilik Faaliyetleri, Küratörlük ve Markalaşmanın Sanat Pazarlamasına Etkileri

Gültekin AKENGİN¹, Tuncay UMay²

¹ Prof. Dr., Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Bileşik Sanatlar Anabilim Dalı. gultekin.akengin@hbv.edu.tr Orcid: 0000-0002-5399-2731

² Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi, Lisansüstü Eğitim Enstitüsü, Bileşik Sanatlar Anabilim Dalı Yüksek Lisans Öğrencisi. tuncay.umay@hbv.edu.tr Orcid: 0009-0008-1217-1612

GİRİŞ

Tüketim artık hayatımızın her yerine konumlanmış, rahatsızlık veren bir kelimedir. İnsanı odak noktasına alan tüketim çılgınlığı, kimi zaman bir yeryüzü parçasının, kimi zaman hizmet sektörünün, kimi zaman endüstriyel ürünlerin, kimi zamanda bir sanat eserinin tüketilmesi olarak karşımıza çıkmaktadır. Tüketiminin olduğu her yerde ise alıcı ve satıcı bulunmaktadır. Alıcı ve satıcılar karşılıklı çıkar ilişkisi ile bir araya gelip, ihtiyaca cevap bulabilseler de, çoğu zaman bu alıcı ve satıcı arasında köprü görevi gören bir üçüncü kişinin varlığı da hepimizin bildiği bir gerçektir. Simsar, pazarlamacı, aracı gibi isimlerle anılan bu üçüncü kişiler, hiç şüphesiz ki günümüzde neredeyse her alışverişte karşımıza çıkmaktadır. Sanatta bu alışveriş çarkının içerisinde çok eski zamanlardan beri var olan, estetik değerleri barındıran bir yapı olarak değerlendirilebilir.

Sermayenin her alanda kendini göstermesi, sanata da değer biçilmesine sebep olmuştur. Sanatçının duygu ve düşüncelerinin somut yansımalarının, başka bir insanda karşılık bularak ortaya çıkan esere sahip olma durumunun her ne kadar sanatın seçkinliğine gölge düşürdüğü söylene de, sanatın da bir ederinin olması günümüzde kaçınılmaz olandır. Sanatı ortaya koyan kişilerin yaşadıkları hazzı, maddi çıkar amacıyla paylaşma durumu, neredeyse her sanatçının yaşadığı bir durumdur. Sanatçının sıradan, sadece bir el işçisi gibi görüldüğü dönemlerden, modern dönemlere, sanat ve sanatçı kavramlarının biraz daha değer kazandığını görüyoruz. Özgürleşme yolunda atılan cesur adımlar, sanatı özel kılmıştır. Sanat eserine sahip olmak ise bir prestij olarak görülmüştür. Günümüze doğru yaklaştığımızda ise sanat eseri prestijin yanında bir yatırım aracı olarak da görülmeye başlanmıştır.

‘İlk zamanlar belli hedef kitleye hitap eden veya sermayenin egemenliği altında bulunan sanat eserleri ve sanatçılar günümüzde toplumun birçok kesimine hitap edebilecek şekilde alanını genişletmiştir. Sanatçılar da uygun hedef kitlenin seçimi ile birlikte ona uygun geliştirilen stratejilerle sanat pazarına eserleri ile dahil olmuşlardır’ (Alabay, 2010, s191.). Eserlerin alıcılarla buluşma sürecinde geçmişten gelen müzecilik faaliyetlerine, günümüzde özel sermayelerin açtıkları müzelerde eklenince sanatın ulaşılabilirliği artmıştır. Bunun yanında çeşitli özel sanat galerileri, sanat fuarları, bienaller gibi oluşumlar da sanatı ve sanatçıları aynı çatı altında toplama girişimlerini zenginleştirmiştir. Diğer bir sanat organizasyonu olarak da çeşitli galeri, resmi kurum, akademik camia ve kişisel teşebbüsler yoluyla düzenlenen sergiler artık tüm toplumu etkisi altına alabilmektedir. Günümüzde neredeyse insanların faydalandığı kamusal alanların hepsinde düzenlenen sergilere rastlamaktayız. Bir avm ortak alanı, bir resmi kurumun koridoru, hatta

açık alanlar dahi sergilere ev sahipliği yapmaktadır. Tüm bu gelişmeler ışığında insanların maddi imkânları ne olursa olsun bir sanat eserine ulaşabilmektedirler.

Bu gelişmeler ışığında sanatın tanıtımı, insanlara ulaştırılması ve pazarlanması da ayrıca ele alınması gereken bir sektör, ortaya çıkan eserlerin piyasa da yer edinebilmesi de başlı başına küratörlük faaliyetlerinin bir alanı haline gelmiştir. Sanatın geçmişten günümüze seyri düşünüldüğünde bu günkü konumuna elbet kolay gelmemiştir. Birçok çalkantılı dönemi yaşayan sanat, sürekli bir devinim halinde olmuştur. Son ulaştığı noktada ise kendi kuralları olan, alınıp satılırken bile sanatçı odaklı bir pazarlama anlayışı oluşmuştur. Pazarlama tanımına her ne kadar sanat camiası sıcak bakmasa da, sanat piyasası içerisinde artan rekabet, değer kazanıp satılma ihtiyacı, pazarlama yöntemlerinin de sanat için uyarlanması ihtiyacını doğurmuştur.

Bu araştırmada sanatın özerlik durumu ile pazarlamanın tarihi süreçteki gelişimi de dikkate alınarak, pazarlama disiplini ile sanatın uyum veya ayrılan yönleri kaynak tarama modeliyle tamamlanmıştır. Bu veriler, betimsel ve içerik analizi yöntemleriyle irdelenip, ortaya konulmuştur.

Pazarlama Tanım ve Tarihçesi

Amerikan Pazarlama Birliği (AMA) pazarlamanın bugün ki tanımına ulaşması için yoğun bir çabagöstermiştir, günümüzde pazarlama teriminin en önemli savunucusu konumunda görülmektedir. Günümüze kadar değişim halinde olan pazarlama, teknolojik ve sosyo kültürel değişimlere bağlı olarak değişim gösteren dinamik bir konudur. İlk tanımını 1935 de yapan AMA, pazarlamayı “üreticiden tüketiciye doğru, malların ve hizmetlerin akışını sağlayan işletme faaliyetidir” diye tanımlamıştır. Bir sonraki tanımını 1948 yılında ‘üreticiden tüketici veya kullanıcıya doğru yönlendirilen işletme faaliyetlerinin yerine getirilmesi ve malların ve hizmetlerin akışını sağlayan olaylardır’ şeklinde yapmıştır. 1960 da 1948 dekine benzer küçük bir değişik yapılmış. 1985 yılında ‘pazarlama, kişisel ve örgütsel amaçlara ulaşmayı sağlayacak değişimi meydana çıkarabilmek için mal, hizmet ve fikirlerin geliştirilmesi, fiyatlandırılması, dağıtımı ve tutundurulmasına yönelik planlama ve uygulama sürecidir’ şeklinde tanımlanmıştır (İrem, 2017). Amerikan Pazarlama Derneği aradan uzun bir süre geçtikten sonra 2005 yılında yeni bir tanım yapma gereği duymuştur. Bu yeni tanıma göre ‘pazarlama, müşteriler için değer yaratmaya, iletmeye ve sunmaya, örgüte ve hissedarlara kazanç getirecek bir şekilde müşteri ilişkileri kurmaya yönelik bir süreçler dizisi ve örgütsel işlemdir” denilmiştir (Öztürk, 2017,s.2-3).

Dikkat edildiğinde son pazarlama tanımların da işletme kavramının olmadığını görmekteyiz. Günümüzde pazarlama sadece şirketlerin değil tüm

insanların artık başvurduğu satış işlemi de olabilmektedir. Kısacası pazarlama tanımı farklı zamanlarda, değişen zaman ve gelişen toplumsal düzene bağlı olarak sürekli bir değişime uğramaktadır. Öztürk ise pazarlamayı “Pazarlama, üretim öncesinden başlayıp, satış sonrası da devam eden ve bu arada mal, hizmet ve fikirlerin üretilmesi, fiyatlandırılması, tutundurulması ve dağıtımını içeren, müşteri odaklı, çok çeşitli ve kapsamlı bir faaliyetler bütünüdür” diye tanımlamıştır (Öztürk, 2017, s.2-3). Bu değişen ve kapsama alanı genişleyen tanımlar, ileriki dönemlerde çok daha farklı boyutlarda tanımları da beraberinde getirecektir. Özellikle yaşadığımız internet çağında birbiri ardına çıkan internet sitelerinde insanlar, kendi ürettiği veya kullanmadığı ürünleri hiçbir aracı olmadan pazarlamasını yapabilmektedir. Dijital dönüşüm, değer yaratmak amacıyla insanların farklı yönlerini etkilemek için dijital imkân ve teknolojilerin kullanılmasını içerirken, imkânlarla eşleştirilen farklı dijital teknoloji türlerinin kuruluşun belirli yönlerini nasıl etkilediğini anlamak dijital dönüşüm sürecini görmek açısından önemlidir (Garakhanova, 2023).

İnsanoğlunun yerleşik hayata geçmesi ile birlikte ürettiğini satma veya ihtiyacı olan ürünleri satın alma durumu bu gün ki ticaretin temellerini atmıştır. “Pazarlama kavramı ilk olarak 1450’de yazılı reklam kavramının meydana çıkmasıyla başladı. Aynı yıl Gutenberg “movable type” seri baskı makinesini icad etti. 1730’de ilk dergi çıktı ve ilk reklam yayımlandı. 1839’de ilk poster reklamlar yapılmaya başladı. 1867’de billboardlar meydana geldi. 1922’den itibaren radyo reklamcılığı, 1941’den ise ilk defa TV reklamlarına başlandı. 1970’de tele marketing (telefonla pazarlama) kavramı ortaya çıktı. 1973 yılından itibaren dijital çağ başladı. 1984’de Apple, dünyaca ünlü Süper Bowl reklamını yaptı. 1985’de basılı reklamlar popüler olmaya başladı. 1990’da SMS pazarlaması, 1998 yılında Google çıktı. 2000 yılından itibaren internet artık her kes tarafından kullanılmaya başladı ve bu yeniçağın başlamasına sebep oldu. 2003 yılından itibaren sosyal medya platformları, dijital dünyanın dengelerinde büyük değişiklikler yarattı. 2012 itibariyle tüketiciler akıllı cihazlardan alışveriş yapmayı alışkanlık haline getirdiler’(Shahverdiyev, 2017) .

Dünyada sanayileşme ile birlikte ortaya çıkan üretim kapasitelerinin artması ve ürün çeşitliliği, rekabeti de beraberinde getirdi. Rekabetle birlikte ortaya çıkan pazar payı arttırmak suretiyle kar marjlarını yükseltmek, firmalar için kaçınılmaz bir durum haline geldi. Sadece firmalar ile sınırlı olmayan üretilenlerin metalaşma durumu, toplumların yapısını, sosyolojik, ekonomik ve daha birçok alanda etkileyerek devletleri bile bu rekabetin içerisine çekti. Tüm bu ürünlere pazar bulma arayışı pazarlama disiplininin günümüze kadar gelişimini sağladı. Bu gelişim ve değişim sürecinde pazarlama, birçok ürünün pazarlanması, tanıtımı, satılmasının, meta olarak görülen değerlerin dışında

toplumların, ulusların, bireylerinde değer yargılarını benliklerini, başka toplumlara uluslara bireylere kabul ettirme yarışına girildiği görülmektedir. Mutlu insanlar ülkesi, tebessüm şehri gibi insanların manevi duygularına da hitap eden bir tanıtım anlayışı günümüzde sıkça kullanılmaktadır.

Her ne kadar pazarlama işlemi satış gibi algılsa da aslında ikisi birbirinden farklı kavramlardır. Satış bir ürünün ortaya çıktığı anda başlayıp, satışı ile son bulsa da pazarlama bir ürünün henüz müşteride yani hedef kitlenin istekleri doğrultuda planlamasından, bu ürünün satışı sonrası, memnuniyet süreçlerinin hepsini içine alan uzunca tatmin içeren bir süreçtir. Bu, süreç zorlu olsa da, bir ürünün, firmanın, hizmetin piyasada daha uzun süre tutunabilmesi, bu sürecin, bütün elemanlarının birbiri ile uyumlu ve etkin iş birliği ile gerçekleşmesine bağlıdır. Satış ise bu sürecin sadece bir bölümünü içermektedir. Öztürk pazarlamanın amacını su şekilde ifade etmektedir “potansiyel müşterilerin gerçek ihtiyaçlarını keşfedip, kar elde etme amacı vardır. Pazarlama, müşterilere firmaların kendi istekleri doğrultusunda üretilmiş ürünleri satmaya çalışmak değil, onlara isteyerek satın alacakları ürünleri veya hizmetleri sağlama sürecidir” (Öztürk, 2017, s.5). Kotler’den (2000) den aktaran Alabay ise benzer bir ifadeyle “Artan rekabet pazarlama sistemini değiştirmiştir. Pazarlamanın amacındaki değişiklik ise müşterilerin isteklerine en uygun ürünü üretmek, müşterilere sunmak ve böylece kâr elde etmek şeklindedir. Diğer taraftan pazarlama, bir işletmenin en önemli departmanı haline gelmiş olup, bütünleşik pazarlama anlayışıyla birlikte pazarlama, işletmede farklı birimlerde sorumlulukları olan her çalışanın da, sorumlu olduğu bir alan haline gelmiştir” (Kotler, 2000) aktaran (Alabay, 2010, s223).

Sanat pazarlaması ise bu durumun tam tersi ile ürün pazarlamasından ayrılmaktadır. Sanat pazarlamasındaki süreçte sanatçıyı bir üretici olarak düşündüğümüzde, biraz daha özgür yol aldığını görmekteyiz. Sanatçı kendi duygu, düşüncelerini, birikimlerini, sorunlarını, problemlerini sanatı ile ortaya koyduktan sonra, bu hislerin alıcıdaki karşılığının oluşması ile gerçekleşen süreci yönetir. Yani sanatçı ortaya koyduğu eser ile tüketicinin isteklerini değil, bireysel serüveninin ikinci kişilerdeki karşılığını ortaya koyar diyebiliriz. Bu durumu Alagöz ve Ekici şu şekilde ifade etmektedir. “Sanat pazarlaması ile geleneksel pazarlama arasındaki en önemli fark, üretim ve hedef belirleme sürecindedir. Geleneksel pazarlamada işletmeler, tüketici ihtiyaçlarına uygun ürün üretirken, sanat pazarlamasında üretilmiş olan ürüne uygun hedefe ulaşılmaya çalışılmaktadır” (Alagöz ve Ekici, 2016. s192). Ayrıca sanat pazarlamasının bir diğer amacı, “Farklı sosyal çevre, ekonomik durum ve yaş aralığındaki alıcı insanlarla, sanatçıları aynı ortak zeminde birleştirmesi gerekmektedir. Sanat pazarlaması bunu yaparken her iki tarafında en iyi

finansal çıktıya ulaşmasını sağlamalıdır. (Diggle, 1994, Aktaran: İzmir, 2017, s32).

Nadire Kabinelerinden, Günümüz Müzelerine Tarihi Süreç

Tarih sahnesinin de geriye doğru gittiğimizde, sömürgecilik faaliyetlerinin 15. yüzyıl sonlarında deniz aşırı yolculuklar ile güçlü devletlerin, zayıf devlet veya toplulukların değerli eşyalarına, madenlerine el koymaları şeklinde gerçekleşmiştir. Bu durumu sanat açıdan incelediğimizde nadir bulunan eşyaların yanında, sanat eseri sayılabilecek değerli el yapımı nesnelere de değinmek mümkündür. Bunların bir evin odasında sergilenmesi ise Nadire Kabineleri ismi ile adlandırılmıştır. ‘15. Yy da gezginlerin ve deniz aşırı giden, savaş ganimeti biriktiren generallerin, kişisel hobileri olan kabineler, 16. ve 17. Yy da kapsam ve hacim olarak büyümüş, artık krallar ve imparatorların erkeklerin sembolü olan kraliyet veya imparatorluk koleksiyonlarına dönüşmüştür. Bir Nadire kabinesi ne kadar çok çeşitli ve eser sayısı bakımından zenginse, sahip olanın evren bilgisinin o derece çok olduğu anlamına gelmekteydi’ (Aydın, 2017, s185).

Bu ilk sergileme örnekleri sahibi için ne kadar önemli ise, sanat tarihi açısından da önemlidir. Müzeciliğin ilk adımı sayılan Nadire kabinelerinin niteliğini Yurdakul’da (2015) şu şekilde ifade etmektedir ‘‘Nadire kabinelerini oluşturan koleksiyonlar dünya üzerindeki insanlığın varoluşu temsilini, çeşitliliği tasvir etmek, dünyayı anlamlandırmak ve bilinmeyene ulaşmak amacı ile oluşturulmuşlardır. İlginç olan her türlü canlı ve nesneden toplama düşüncesi ile oluşmaktadır. Göze hitap eden, şaşkınlık uyandıran her şey bu koleksiyonun parçası olmuştur. Bulunabilen en güzel en nadir, en sıra dışı nesne nelerin bir araya getirilmesi, bu kabinelere sahip olanların koleksiyonculuk anlayışını oluşturmaktadır. Doğal ve yapay malzemeler tek bir odada bir evreni yansıtmaktadır. Bu durum sonraki dönemlerde doğa bilimlerinin ve bilimsel diğer birçok alana yardımcı olmuştur’’ (Yurdakul, 2015, s14). Nadire kabineleri ile başlayan bu güç gösterisi, prestij serüveni, toplanan eserlerin çoğalması ile ilk müzeciliği oluşturup, insanların sanata karşı ilgisinin başlamasına sebep olduğu söylenebilir.

‘‘Yüzyıllar boyunca sanatın koruyucusu olan hükümdarlar, prensler ve soylular bu koruyuculuğu sadece prestij için yapmışlardır. Özellikle Avrupa’da bu koruyuculuk uzun bir sürecin gelenekleşmiş halidir. Sanatçıyı ve yaptıkları eserleri koruyan kişilere mesen adı verilmiş, yapılan korumacılık işine de mesenlik denilmiştir’’ (Okay, 2012, s169). Mesenliğin yaygın olduğu yıllarda da günümüzden çok farkı bir sistem yoktur. Bu mesenler keşfettiği yetenekli

sanatçıları parasal yönlerden ve tanınması açısından destelemiş, bunun sonucunda da meseninde aynı oranda şöhret kazandığı görülmüştür.

Rönesans öncesi dönemde kiliselere hizmet eden sanatçılar, koruyucu ailelerinde desteklerini almışlardır. Öyle ki bu soylu aileler ve mesenler, destekçisi oldukları sanatçı ve eserleri üzerinden bile sürekli rekabet halinde olmuşlardır. “İtalya’da yaşayan Medici ve Sforza aileleri, sanata katkı sunan ailelerden en tanınmışlarıdır” (Beteş, 2016, s 10). “Bu ailelerden medicilerin isim anlamı İtalya’da hekim anlamı taşısa da 14.yy ikinci yarısından sonra bankacılık ile uğraşıyorlardı.

Kiliselerin tefeciliği yasaklaması sebebi ile mediciler yüksek vergi ücretlerini toplum yararına olan işlere yatırıyorlardı. Hatta Floransa’da günümüzde bile ayakta kalan birçok kamu yararına olan binalarda medici ailesinin arması ve bina maliyetleri yazılıdır. Osmanlı döneminde de Avrupa’daki bu desteklerin benzerini görmekteyiz. “Osmanlı padişahları hiçbir menfaat beklentisine girmeden yetenekli kütür ve sanat erbabı kişileri saraylarına almışlar ve bunları hassa adını vermişlerdir”. Hassalar ile zanaatçılarda bu dönemde saray içerisinde ve saray dışında padişah tarafından koruma altına alınmıştır” (Okay, 2012, s177).

Avrupa’da mesenlik faaliyeti ve soylu ailelerin sanat koruyuculuğu, Osmanlı da padişahın sanat koruyuculuğu gibi hiçbir menfaat beklentisi olamadan devam eden tarihi süreçte, sanayii devrimi sonrasında kapitalizm etkisi altına giren ülkelerde, çıkarlar ön plana geçmeye başlıyor. Bu durumu Reutter (2001) “Kapitalizm uzun bir süre kuşkulu, saçma karanlık bir şeymiş gözüyle baktı sanata. Para getirmiyordu sanat. Kapitalizm öncesi toplumlar har vurup harman savurma, gösterişli eğlenceler düzenleme ve sanatın desteklenmesi eğilimindeydi. Kapitalizm ise her şeyin titizlikle, başka bir şey görmezcesine hesaplanması demektir. Kapitalizm öncesi dönemde değişmeye, yayılmaya elverişli bir özelliği vardı zenginliğin; kapitalist zenginliğin ise durmadan birikmesi, yoğunlaşması, durmadan kendini çoğaltması gerekiyordu”(Reutter, 2001, s50). şeklinde anlatmıştır. Sanat gibi alanlarda, sanayi kuruluşları, kendilerini ve kurum kimliklerini ön plana çıkarabilmek için sponsor olmak şartı ile sanat desteklerine devam etmişlerdir.

Günümüze doğru yaklaştığımızda ise sanat piyasası simsarların egemenliği altına girmiştir. Hatta sanat eserlerinin varlıklı ailelere, tüccarlara kısacası koleksiyonerlere tanıtımını ve satışını yapan simsarlardan bazılarının bir hayli ünlü oldukları bilinmektedir. Bu da sanatın satılabilen bir nesne olmasının karşılık bulduğunun göstergesi olmuş, yaşadığımız çağda ise bu sanat ürünleri alınıp satılabilen her ürün gibi kendi pazarını bulmuştur. Beteş’in (2016) de belirttiği gibi, “Pazarlama kavramı yaşadığımız zamanın sanat çevresi

içerisinde kabul edilebilir bir durum haline gelmiştir” (Beteş, 2016, s10). 1993 den günümüze doğru geldiğimizde tüm bilimlerden ve disiplinlerden ayrı kulvarda hareket eden sanatın, diğer piyasası olan değerlerle de farklı metotlarla piyasaya dahil olma süreci de oldukça yenilikçi ve benzersizdir. Bu açıdan bakıldığında küresel kapital sistemin yeni evrimi ile de uyum içinde olduğunu Gen (2016) şu şekilde ifade etmektedir: “20. yüzyıl boyunca sanatın özerkliği idealinin, yani sanatın sadece kendi belirlediği hedeflere uyması ve kendi dışında kurallarla sınırlanmaması fikrinin, bugünlerde çok tartışılan “kapitalizmin yeni ruhuyla mükemmelen uyuşan ve daha geniş bir toplumsal-politik bağlama uyarlanabilecek bir model olduğu görüldü. Sosyologlar Luc Boltanski ile Ève Chiapello’nun öne sürdüğü üzere, “kapitalizmin yeni ruhu” da kendi kendini belirleme ve kendinden sorumlu olma ilkelerini ekonomik birer erdem olarak görüyor. Yani sanatsal özerklik ideali artık sadece eserin pazarlanabilir olmasını kolaylaştırmakla kalmıyor, bundan da önemlisi, yeni bir ekonominin değerleriyle örtüşüyor” (Gen, 2016).

Pazarlamanın kapsamı bu kadar genişledikçe sanatında bu alandan kendisine pay çıkarmaya başlaması, son 60-70 yıllık süreç içerisinde özellikle postmodernizm ile birlikte etkin görülmektedir. Pazarlama sürecine dâhil olan sanat eserinin ilk ortaya çıkışı, üreticisinin iç dünyasının, duygu ve düşüncelerinin ürünüdür. Ortaya çıkan ürün müşteri odaklı olmayıp, sanat ürünü ve sanatçısı odaklıdır. Bu bağlamda klasik pazarlama stratejilerden ayrılmaktadır. Diğer taraftan sanat eserinin bir meta haline getirilip, pazarlama disiplini çerçevesinde görülmesi, günümüze kadar devam eden bir sorunu teşkil etmekte, eleştirilerinde odağında yer almaktadır.

Özellikle 1990 lı yıllarda tüm dünyada olduğu gibi Türkiye de de sanat farklı bir kulvar da varlığını sürdürmeye başladı. Bu dönemde sanat, farklı disiplinlerle ilişki kurmaya başlamıştır. Uluslararası Plastik Sanatçılar Derneğinin özverisiyle, sanat oluşumları, resmi kurumların karşısında varlığını göstermeye başlamış, tıpkı bir sendika gibi sanatçıların haklarını gözeten bir oluşum hâlini almıştır. 1990’larda küresel sermayenin her alanda kendini göstermeye başlaması sayesinde sanatta bu alandan kendine düşen payı almış, sanat yatırımları teşvik edilmiş, sanatı özendirme faaliyetleri artmıştır. Artan ulusal ve uluslararası sergiler sayesinde, genç sanatçılar kamuoyuna tanıtılıyor, plastik sanatlarda çeşitlik artıyor bu da sermaye sahiplerini kültür endüstrisinin içerisinde eser almaya teşvik eder hale geliyor (Sülün, 2020, s436). 1990’larda bireysel anlamda koleksiyonerlik Türkiye’de artış gösterirken, sermaye sahibi büyük holdingler zaman içerisinde edindikleri eserleri, toplum içerisinde sergileme eğilimi göstermişlerdir. Yurt dışı ile bağlantıda olan büyük şirketler Türkiye sanat alanındaki eksikliğin farkına varıp, bu durumu maddi çıkara

dönüştürmek için kendi kurumsal kimliklerini sanat ile pekiştirmek suretiyle özel müzeler açmışlardır. Diğer taraftan ise kültür endüstrisinin bir ürünü olan özel galerilerin vücut bulmaya başladığı dönemdir.

Yine bu dönemde gelişimine devam eden sanatsal faaliyetler doğrudan veya dolaylı olarak büyük bir kazanç kapısı haline gelmesi, genç yetenekleri arama faaliyetine dönüşmüştür. Gerek sponsorluk gerekse kurumsal faaliyetlerinin içerisinde çeşitli sanat yarışmaları düzenlenmiş, sergiler organize edilmiş, toplumun sermaye sahiplerini yatırım amaçlı bu alana çekme girişimlerine sahne olmuştur. “1990’lı yıllarda artan projeler ve tanıtım faaliyetleri Türkiye’de geniş bir fuar alanı ihtiyacını doğurmuştur. 1991 yılında Plastik Sanatlar Derneği tarafından İstanbul’da ‘Tüyap 1. İstanbul Sanat Fuarı’ düzenlenmiştir. Bu dönemde Uluslararası Plastik Sanatlar Derneğinin sanat piyasasına yön vermesi, küresel ağını genişletmesi, yabancı sanat danışmanları ile işbirliğinin artması ve Türk sanatı ve sanatçıların dünyaya açılması bağlamında önemli bir misyon üstlenmiştir” (Sülün, 2020, s437).

Daha önce sadece belli kitlelere hitap eden, bu kitlelere dışındaki oluşumlara sıcak bakmayan sanat ve sanatçılar, günümüzde bu sorunları çözmüştür. Daha geniş kitlelere hitap eden sanatçılar ve eserler, uygun piyasa koşulları ve stratejileri ile pazarlara sunulmaktadır (Alagöz ve Ekici, 2016, s191). Sanat ve sanatçıların toplumun her kesimi ile karşılaşmasını, pazarlamanın gerekliliği olarak gören Çildir ve Fettahoğlu “İnsan yaşamını anlamlandıran, yaşama ve hayata bakış açısına değer katan sanatın, zaman içerisinde yaşadığı sorunları, çelişkileri, iniş ve çıkışlarını anlamalı, pazarlama ile ilişkisini yakından tanımalıdır demiştir (Çildir ve Fettahloğlu (2019, s.47).

Sanatın bu pazarlama ilişkisindeki değişimi ve gelişimi teknolojik imkânlardaki gelişmeye bağlıdır. Günümüzde artık hızla ortaya çıkan teknolojik gelişmeler beraberinde sanatı ve sanat eserlerini de kendi etkisi altına alıp geliştirmiştir. Dijital sanat eserleri gerek teknolojinin hızla gelişmesine bağlı olarak gerekse sosyal medyanın bu denli hızla yaygınlık göstermesiyle tüm dünyada yayılım göstermiştir (Garakhanova, 2023). Öyle ki hayatımızın ve teknolojinin bir parçası olan bilgisayar ve internet erişimi dünyayı tek çatı altında toplayan korkutucu, bir o kadar da vazgeçemediğimiz bir platformdur. Aksoy (2006) bu durumu şöyle ifade etmiştir: ‘İnternetin nasıl bir dönüşüm içerisinde hayat sürdüğünü anlamak için geleceğe bakmak gerekir. Bundan 10 yıl önce pazarlama etkisi ne olabilir gibi sorulsa, herkes sınırlı bir bilgi veya öngörü de bulunabilirdi. Diğer teknolojik gelişmelerle kıyaslandığında tehlike ve fırsatları sunacağı daha iyi anlaşılmaktadır. Geleneksel satış, pazarlama yöntemlerini kullananlar için durum daha karanlık iken, internet ortamını kullanarak pazarlama imkanlarını geliştirenler bu konuda daha şanslı olacaktır

(Aksoy, 2006, s1-2). Bu düşüncenin belirtildiği tarih olan 2006 dan günümüze gelişen ve değişen piyasaya baktığımızda birçok kurumsal işletmenin, sektörün internetin imkânlarını en üst düzeyde kullanarak başarıya ulaştığını görmekteyiz. Artık günümüzde her ürün çeşitliliği birçok platformlarda veya aracı internet sitelerinde kendilerine pazar bulur durumdadır. Bu imkânlardan uzak geleneksel firmalar ise piyasadandan silinip gitmişlerdir. İnternetin faydasını sanat pazarlaması açısından düşündüğümüzde bir çok galeri, online sergiler ve müzayede seansları düzenlemekte, bir çok müze tanıtımlarını internet ortamından paylaşmakta. Öyle ki bir kesime ulaşabilen küçük ve yerel sergiler dahi, sanata ilgi duyan farklı coğrafyalara da sosyal medya ile ulaşılabilir.

Sanatın Meta Olma Sorunsalı

1960'larda süre gelen sanata karşı getirilen eleştiriler içinde 'sanat yapıtının bir meta olarak alınıp satılması' konusu önemli bir yer işgal ediyordu. Eğer bir sanat yapıtı, endüstriyel olarak üretilmiş bir ürün gibi fiyatlandırılarak piyasanın arz talep sistemine sokuluyorsa sanat değil, kapitalist üretim-tüketim zinciri içinde yer alan bir metadır. Bu yaklaşım günümüzde de bazı kesimler tarafından tartışılmaya devam etmektedir. Öyle ki modernizm önceki dönemlerden başlamak üzere sanat, kilisenin, kralların ve üst sınıfların istekleri doğrultusunda varlığını devam ettirmekteydi. Özel istekler, siparişler üzerine yapılan resimler, sanatı bir maddi karşılık içerisinde gösterdi. Rönesans sanatçısı olan Leonardo Vincinin bir çalışması için yapmış olduğu kontratta çalışmanın bütün detaylarının yazılı olması, sanatın ve sanatçının yeteri kadar özgür olmadığı bir örneğidir. Sanatın metalaşma ve sipariş usulünü Shiner (2017), şöyle ifade etmiştir: 'Bu bağlamda daha çok zenginlerin önemseydiği sanat sipariş usulü olarak örneğin ev eşyası olarak sipariş ediliyordu ve sanatçılara renk ve desen konusunda istekler anlatılıyordu (Shiner, 2017). Bu doğrultuda Leonardo da Vinci'nin "Kayalıktaki Meryem" tablosunun sözleşmesinde tüm ayrıntılar yer almaktadır. Ürün teslim tarihi, renkler, onarım garantisi vs hepsi bulunmaktadır (Eti ve Erdiren, 2021, s20). Bu durum sanatçının özgürlüğünü sorgulatan ve sınırlayan bir durum olarak görünmektedir.

Osmanlı döneminde de saray ressamı varlığını devam ettirmiştir. Cumhuriyet döneminde, sanatçılara vatan ve kurtuluş mücadelesi misyonu gibi görevler yüklenilerek ihtiyaçları devlet tarafından karşılanmıştır. Günümüzde özel müzeler, büyük galeriler, bienaller, müzayedeler derken sanat artık kültür endüstrisinin bir parçası haline gelip, tanıtımı reklamı ve pazarlaması yapılan

bir ürün haline gelmiştir. Bu da sanatı eser olma niteliğinin yanında satılabilirlik yani meta olma durumuna göre de değerlendirmeyi gerekli kılmıştır.

Sanat yapıtı, sanatçının düş dünyasında şekillenen, izleyicinin katılımı ile devam eden bazen de teknolojik oluşumlarla süren, değışebilen, sonlanan ya da sonsuz bir süreç de varlığını devam ettiren bir süreci kapsamaktadır (Aypek Arslan ve Çakmak, 2023). Öyle ki sanat eserleri üretim sürecinde, sanatçısının izlerini taşısa da, aslında sanatçı eserlerini oluştururken yaşanmışlıkları, toplumun değer ve yargılarını, sorunlarını öznel bir bakış açısı ile yansıtıp, yine aynı toplumdan beslenen bireylerin kendilerinden bir şeyler bulma durumudur denilebilir. Görüldüğü üzere toplum kendi içerisinde çıkan dolaylı olarak da olsa üretilmesine sebep olduğu eserin, biriciklik, teklilik durumunun, o eseri satın alan bir kişiye ait olması da eleştirilmektedir. Bu eleştiriler her ne kadar günümüzde biraz daha azalsa da, azaldığı hızdan daha fazla sanat pazarlaması, ticari oluşumuna devam etmektedir.

Eleştirilerle karşılaşan sanatın ticarileşme durumu sonucunda, sanatın estetik olma durumuna zarar verebilir mi sorusunu da gündeme getirmiştir. Tamda burada pazarlama disiplini çok geniş ve kapsayıcı rolü ile sanatın ve sanatçının yanında olup, satış düşüncesinden daha makul seviyelere getirilmesini Alagöz ve Ekici (2016) şu şekilde bir ifade ile desteklemektedir “Sanat eserinin metalaştırılması ve bu meta olma durumun sanatçının üretim aşamasında kaygı ile karşılaşması ile sanat yapamaz hale gelmesi yatmaktadır. Bu kaygı durumun ortadan kaldırılması aşamasında sanatın geliştirilmesi, toplumun daha geniş kısmına hitap etmesi, tanıtılması ve varlığını koruyabilmesi aşamasında pazarlamanın fayda ve sonuçları önem kazanmıştır” (Alagöz ve Ekici, 2016, s191).

Sanatta Galerıcılık ve Küratörlük Faaliyetleri

Kapitalizm o kadar günlük yaşamı sarıp sarmalamıştır ki, neredeyse dünya üzerinde satılamayan birşey yok gibidir yada çok azdır denilebilir. Tüm bu edinilme ihtiyacı yada talep durumu yanında eser üretimi, pazarlama disiplininin de payını alarak gerek sanat danışmanı, gerek küratör gibi kavramlarla sanat ticaretinde yerini almıştır.

Bir sanatçı eserini, hem kendisi için, hem sanatın oluşumuna katkı için hem de sanata ilgi duyan insanların beğenisine sunmak için oluşturur. Sanatın alıcısı durumunda olan tüketici, sanatçısı ve çıkar ilişkisi ile hareket eden pazarlamacının sanatındaki karşılığı olan küratör kavramı günümüzde kullanılmaktadır. Sanatın izleyicisi ve takipçisi olan insanlar kimi zaman belirli bir ücret karşılığında bu eserleri görme deneyimi yaşar, kimi zamanda bir sanat eserine sahip olmaya karar verir. İşte bu iki durumda da sanatsever birer tüketici

durumuna girmiştir. Ticaretin devreye girdiği bu durumda elbette ki satıcılarda bulunmaktadır. Burada bazen iyi bir pazarlama yeteneği bulunan sanatçılara iş düşse de, bu onun esas görevi olmayıp, üretimini tehlikeye sokacağı düşüncesi ile çoğu zaman bu görevi galeriler, galeriler adına çalışan sanat danışmanları ve küratörler üstlenmiştir. “Dünyada ve ülkemizde faaliyette bulunan sanat galerileri sanatçıların ve eserlerinin hedef kitleye ulaşmasında, geliştirmiş oldukları pazarlama stratejileri, sunum, tanıtım gibi faaliyetleri getiren profesyonel aracı kuruluşlar ve bu kuruluşlarda çalışan donanımlı kişiler haline gelmişlerdir” (Dağlı, 2021, s108).

Sanat pazarlamacılarının en önemli görevi sağında ve solunda duran sanatçı ve tüketici arasında köprü görevi görmeleridir. Biraz sanatçının hislerini kendine aşılıp, çoğu zamanda ticari kazancı göz önüne alarak, sanat pazarlaması yapan küratörler için, ürünün satılması önemlidir. Bunun gerçekleşebilmesi için pazarlama ilkelerini devreye sokmak için çaba sarf ederler. Bu çaba hem sanat odaklı, hem sanatçı odaklı, hem de eser odaklı olmak zorundadır. Yani bir eserin satışı için tanıtımı yapılırken, seçtiği hedef kitleye sanat bilgisini aktarmanın yanında, sanatçıyı, yaşamını, eserlerini, gelecekteki konumunu iyi bir analiz ile aktarabilmelidir. Ayrıca bahse konu satın alınacak eserin, sanat tarihindeki yerinin ve değerinin de alıcılar üzerindeki estetik değerleri karşılama durumuna göre anlatılabilmelidir.

Geleneksel ürün pazarlamacısının amacı, tüketicilerin beğenisine, isteklerine uygun halde ürün oluşturup, onun satışını yapmaktır. Sanat pazarlamacısının amacı, sanatçı üzerinde baskı kurmadan, onu yönlendirmeden, kendi arayışının ve devam eden gelişiminin sonucu olan eserlerini çok iyi analiz ederek, gideceği yönü kestirip, ürün odaklı pazarlama anlayışını devreye sokmak olmalıdır. Tüketici yada koleksiyoner ise takip ettiği sanatçının gelişimini yakından izleyip, eserlerini edinerek hem onun sanatının gelişmesinde görev üstlenmiş olacak, hem de edindiği eserlerin de değerinin artmasını sağlayacaktır. Bir sanatçı asla yönlendirme ile oluşturulan eser siparişine sokulmamalıdır. “Sanata aracılık yapıp sorumluluğunu üstlenen kişi veya kurumlar koleksiyon oluşturur, bunları arşivler ve topluma bilgi vermek gibi görevleri bulunur. Bunun yanında sanatın sürekliliği ve sanatçının üretimi, yaşamının devamı için sanatçıya gelir sağlamalıdır. Sanat eserlerine yatırım yapmak isteyen koleksiyonerler için en uygun eseri, en uygun fiyat politikası ile sunmalı, alım satım kolaylığı sağlayacak sorumlulukları da bulunmaktadır” (Alagöz ve Ekici, 2016, s192).

Galeri, müze, sanat fuarı, bienal, sergi derken alım satım mekanizmalarının çeşitliliği, koleksiyonerliğin yaygınlaşması, sanata olan yatırımın artması gibi sanat piyasasındaki etkenlerin yanında yaşanan nüfus, değişen cinsiyet rolleri,

toplumdaki değişikliğin artması gibi demografik faktörler de sanatın üzerindeki sahiplik durumunu değiştirmiştir. Bununla birlikte dijital teknolojiye hızlı adaptasyon, yerel, ulusal ve uluslararası hükümetlerden gelen baskılarda günümüzdeki sanat piyasasının gelişimini kısa sürede sağlamıştır. Ayrıca sanat piyasasının oluşmasında ve devamlılığında büyük işletmelerin, bankaların, kamu kuruluşlarının sponsorluk faaliyetleriyle birlikte, sosyal ağlar aracılığı ile sanat piyasasındaki tarafları bir araya getiren internetin, sanat dünyasında kendisine ait bir alan bularak bu alanda gelişmesi, yapılanması ve yorumlanması sağlanmıştır.

Sanatta Markalaşma Durumu

“Marka kavramı yüzyıllar öncesine dayanan bir ayırt etme amacı olarak kullanılmıştır. Yapılan çanak çömleklerde belli işaretler, avcı ve toplayıcıların silahlarında sahibini gösteren semboller, eski mısırdaki tuğlalardaki işaretler, eski ticaret gemilerinde taşınan fiçilerdeki yazılı isimler üreticisini yada sahibini göstermek için işaretlenmiştir” (Eymen, 2007).

Günlük hayatımızın her anında marka kavramı ile karşı karşıya olmaktadır. Bu, kimi zaman bir ürün olarak, kimi zaman bir işletme, kurum, kimi zamanda bir bireyin kendisi olabilmektedir. Tüketici ya da karşılıklı çıkar ilişkisinde bulunan insanların yönelimleri, toplum tarafından genel kabul görmüş, değeri tescillenmiş, genel düşünceleri barındırması açısından markaya yönelmesi kabul edilebilir bir durum olmuştur. Marka, bireyin kendisini tanımladığı, ifade edebildiği bir göstergenin de parçası olabilmektedir. Tüketim değeri bakımından incelendiğinde marka, tüketicinin yardımcısı, güvenilir limanı olabilmektedir. Yani markaya sahip olmak sağlamlığı, işlevciliği, güvenliği kanıtlanmış ürün veya hizmet anlamı taşımaktadır. Aynı zamanda marka, bir prestij göstergesi olarak da insanların başvurduğu yöntem olabilmektedir.

“Amerika Pazarlama Birliği’ne göre marka; bir satıcı ya da satıcı gruplarının ürün ve hizmetlerin tanıtılmasını ve rakiplerinden ayırt edilmesini sağlayan isim, terim işareti, sembol, dizayn ya da bunların bileşimidir (Diker ve Özüpek 2013, s.101). Sanatta marka olmak, adı konulmuş bir terim olmasa da uzun yıllardır sanatçılar ve takipçileri tarafından ayırt edici bir durum olmuştur. “Markaların benzer ürün veya hizmet üreten rakiplerine üstünlük sağlamaya yarayan marka değeri ile ekonomik değerini kritik işaretini oluşturan marka imajı kavramları terimleştirilmemiş olmakla birlikte sanat alanında da yer alır. Marka değeri kazanmış ürün veya hizmetlerin değeri, piyasada benzer ürünlerin çok üzerinde olma durumu gibi, sanat eseri olan ürünlerde, eserin kimin tarafından yapıldığı, maddi olarak değeri belirleyen en önemli etkidir (Ağlargoç vd, 2015, s.246).

Sanatta markalaşma reklam ile doğru orantılıdır. Bir sanatçı istediği kadar başarılı olsun, şayet ona destek verecek iyi bir galeri, piyasayı takip eden donanımlı bir küratör ile çalışmıyor ise başarıyı ve tanınırlığı yakalaması zor olmaktadır. Bunda da önemlisi sanatçının uygun ortamlarda tanıtımının, yani reklamının yapılması yatmaktadır. Reklamı geniş pencereden düşündüğümüzde sanatçının marka olma yolundaki adımlarının da burada atıldığı bilinmektedir. Bu nedenle galerilere ve bünyesinde çalışanlarına önemli görevler düşmektedir. Dağlı (2021) reklam faaliyetlerini şu şekilde anlatmaktadır: “Reklam sürecinde sanatsever bir serginin varlığından haberdar edilir, sanatçının reklamı, onun ürettiği eserleri satın alacak sanatseverlerin, başarılı veya yatırım yapmaya uygun eser olduğunun ikna edilmesi ile başlamaktadır. Bunu da görsel ve işitsel yollarla (sanat dergileri, sergi ilanları, afişler, broşür, mail ve sosyal medya) yapmaktadır” (Dağlı, 2021, s.111). Zaman geçerken yetişmeye çalıştığımız sanat, iletişimle, teknoloji ile, yapılan sergilerle, sanatçılarla, sanat yazıları ile özneliğini sürdürmektedir. Devam etmekte olan resim ve diğer sanatlarımızla birlikte 1980’lerden itibaren dijital sanatın varlığını görüyoruz. Dijital sanat teknoloji ile beraber hayatımıza girerken sanatçıların bu duruma yabancı kalması da düşünülemezdi. Toplum olaylarına duyarlı sanatçı teknolojinin sunduğu sınır tanımaz imkânları eserlerine yansıtarak dijital sanat üretimleri ile izleyicisine ulaşmıştır. Son yıllarda sanatın doğasını sorgulayan sanatçılar, alternatif sanat arayışları içerisinde olmuşlardır. Disiplinlerarası ayrımların ortadan kalkmaya başlamasıyla, yaratıcılıkta özgür üretimlerin olduğu bir döneme girmiştir. (Çeken, Akengin ve Aypek Arslan, 2017).

Günümüz sanat piyasasında sanatçı bireysel bir serüvenle sanatını icra eder, bir topluluk içinde ya da kişisel çabaları ile görünür olmanın yollarını arar. Bu süreçte çeşitli kişisel sergiler düzenler, karma sergilere, yarışmalara katılır. Şayet sanatçı özgünlük yolunda adım atmışsa, eserlerinin takip edilebilirliği artmışsa, eserleri maddi olarak değer kazanmaya başlamış ise sanat piyasasının içerisinde bulunan galeri, sanat danışmanları, eleştirmenler, küratörlerinde dikkatini çekmeye başlaması ile markalaşma yolunda ilk adımı atmış olacaktır. Destekçisi ile yoluna devam eden sanatçı, karşılıklı çıkar ilişkisi ile daha geniş çevrede tanınmaya başlamaktadır. Bu tanınma, hem sanatçıya hem de onun tanıtımını üstlenen (galeri, sanat danışmanı) kişiye veya kuruma maddi getirisi olmaya başlar, Bu getirinin değeri giderek büyümeye başlamış ise sanatçı ve eserleri markalaşmış olmaktadır. Markalaşan sanatçıları aynı çatı altında toplayan galerilerde aynı oranda markalaşmış demektir.

Tabi ki tüm bunların olabilmesi için sadece tanıtım yani reklam yetmemektedir. İşletme açısından düşündüğümüzde galeri faktörü tüm çalışanlarıyla birlikte bu işleyişin içinde olmalı ve yukarıda belirttiğimiz pazarlamanın etmenlerinin sanatsal

eserlere uyarlandığı şekliyle yerine getirilmelidir. Bunun adına kalite diyebiliriz. Yani bir işletme gerek eser satışı öncesi tüketici ilişkileri, gerekse eser satışı sonrası hizmetleri ile kaliteyi baştan sona sunabilmelidir. Benzer bir durum sanatçının marka olması ile de ilgilidir. Sanatçı kendisinin tanıtımını üstlenen galeriye ve kendisini takip eden sanatseverlere karşı sorumludur. Onların güvenlerini sarsacak eylemlerden kaçınılmalı ve sanatının devamlılığını yatırımcısına ispat edebilmelidir. Sürekli değişim ve gelişim halinde olan sanatçı, içinde bulunduğu üretim ve satış süreçlerinde, tutarlı davranışlar ortaya koymalıdır. Piyasanın değişen koşulları, sanat piyasasını bir şekilde etkilediği dönemlerde bile sanatçı, üretimden vazgeçmemeli, ürettiği eserlerin değerini belirli bir periyotta sabit tutabilmelidir. Yani ekonomik kaygı ile eserinin değerini düşürmesi kendisinden daha önceden eser satın alan koleksiyonerlerin güveninin sarsılmasına sebep olacaktır. Burada esas amaç istikrarlı bir yükseliş, yatırımcısının devamlılığı sağlamasına faydalı olacaktır. Tüm bunları tek bir çatı altında toplayıp, başarı ile yorumladığımızda sanatçı, galerici gibi faktörlerin markalaştıkları söylenebilir.

Sanatçılar toplumun desteğini aldıklarında kazançları yükselecek ve sanatın pazarlamasında aktif yer alacaklardır. Bu durumdaki ciddi yükseliş, kimi zaman bir galeriye gerek kalmadan kurmuş oldukları bir hizmet sektörü ile sadece sanatçı adına çalışan bir sistem oluşturularak da yapılabilir. Sanatçılar yüksek ücretlerle satışını icra ettikleri sanatları, fabrika adını verdikleri atölyelerde meydana getirip, başka sanatçılara da çalışanları olarak iş imkânı sunmaktadır. Bu durumda sanatçı aynı zamanda bir işverende olmaktadır. Sanatçı-işveren yanında, sanatçılar olduğu kadar, reklamcısı, halkla ilişkiler uzmanı, taşınması nakliyesi gibi birçok unsuru tek çatı altında bulunduran bir işletme gibi faaliyetlerine devam etmektedir. Dünyada ve ülkemizde birçok markalaşmış sanatçıların, yüksek fiyatlı eser üretiminde kapitalist etki fazlasıyla görülmektedir. Bu sanat piyasasının kapitalist sistemin bir sonucu olduğunu dile getiren Selçuk ve Selçuk (2017) “Sanatçıyı ekonomik açıdan var edecek ya da yok edecek olan da bu sistemdir. Bu kapitalizmin ekonomi üzerinden sanatçıya baskısı olarak okunabilir. Bu sistemde sanatçıların emeğinin sömürüldüğü ya da tam tersinin –sanatçının piyasada kaba tabiriyle fazlaca şişirildiği- örnekler de vardır. Piyasa sanatçıdan ne bekler sorusunun cevabı ise en uç örnekler üzerinden verilecek olursa “markalaşma” ve “sansasyon yaratma” ilk akla gelenler oluyor” (Selçuk ve Selçuk, 2017, s.2243).

Sanat piyasasında marka olmak imza ile eşdeğer anlam taşımaktadır. Yani bir sanatçı piyasada marka değeri bakımından ne kadar ilk sıralarda ise imzası da o kadar anlam taşımaktadır. Öyle ki takipçilerinin imzası olsun yeter dedikleri eserler dahi piyasada sahibini bulabilmektedir. Sanat piyasası, sanatın kapital sisteme dahil olması dediğimizde ilk aklımıza gelen Andy Warhol olmaktadır. 1975’te yazdığı *The Philosophy of Andy Warhol From A to B and back again* adlı kitabında

başarıdan şöyle bahseder; “İş sanatı, sanat’tan sonra gelen adımdır. Ben bir ticari ressam olarak başladım ve bir iş sanatçısı olarak bitirmek istiyorum. İşte başarılı olmak en büyüleyici sanattır. Para kazanmak sanattır ve çalışmak sanattır ve başarılı bir iş en iyi sanattır” (Ateş, 1999). Warhol bu sözleriyle sanat ve ticareti ayrılmaz bir bütün olarak görmektedir.

Sonuç

Geçmişten günümüze sanatın seyri incelendiğinde, önceleri tıpkı diğer meslekler gibi sıradan görülen sanat, tarihi süreç içerisinde önemli şahsiyetlerin koruyuculuğu altına girmiştir. Karşılıksız koruyuculardan mesenler, mediciler, krallar derken sanat, sanayi devrimi ile birlikte kapitalist sistemin çarkı içerisinde yerini almıştır. Artık sanat, sponsorluk faaliyetlerinin bir prestij aracı, simsarların ve galericilerin gelir kaynağı olmuştur. Daha da önemlisi sanat tıpkı sanayi ürünlerinin pazarlanması gibi, sanat piyasası içerisinde pazarlama ilke ve esaslarına benzer bir yapı ile pazar arayış serüvenine çıkmıştır.

Sanat pazarlaması dediğimiz de tüketici odaklı ürün anlayışından, ürün (eser) odaklı pazarlama anlayışının etkin olduğu görülmektedir. Sanatçı, özgür iradesi ile duygu ve düşüncelerini somutlaştırdığı eserleri, sanat tüketicisi olan kişilerde benzer duygu ve düşüncenin karşılık bulması şeklinde gerçekleşmektedir. Her ne kadar geçmişte sanatın bu satılabilirlik durumu sorun haline gelse de günümüzde tıpkı diğer her şey gibi sanat eserleri de satılabilir olması artık daha olağan karşılanmaktadır.

Pazarlama disiplini ile sanat disiplinin aynı çatı altında ilişki ve iletişim içerisinde olduğu bu çalışmadan ve diğer literatür araştırmalarında çıkan sonuç, sanatçı, sanat eseri, sanat piyasası, sanat pazarlamacısı, sanat alıcısı, sanat yatırımcısı karşılıklı fayda-çıkar bağlamında hareket etmektedir. Sanat pazarlaması, geleneksel ürün pazarlamasının prensiplerinden alacaklarının çoğunu alıp, bunu eser odaklı pazarlamaya evirdikten sonra markalaşmaya doğru giden yolda önemli aşama kaydetmiş olacaktır. Tüm bu etmenlerin bir araya gelmesi ile bir sanatçı marka olup, eserleri ise onlarca el değiştirse de değerinden asla bir şey kaybetmemektedir. Bu araştırma sonucunda görüldüğü gibi, bir çalışmayı sanat eseri yapan, kişiyi de sanatçı yapan azmi, becerisi, önsözleri, tekrarı ve yetenekleri çok önemlidir. Ama bununla birlikte sanat piyasası içerisinde hakkettiği değeri alması, tarihe damgasını vuracak eser ve sanatçı olabilmesi içinde pazarlamanın vazgeçilmez, sistematik, geleceği gören, programlı çalışma prensibinin ne kadar etkin rol oynadığı vurgulanmaya çalışılmıştır.

Kaynaklar

- ALAGÖZ, S.B., ve EKİCİ, N. (2016). Tartışmalı Bir Konu Olarak Sanat Pazarlama: Kavramsal Bir Değerlendirme, Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 6(2), s.189-202.
- ALABAY, Y. N. (2010). Geleneksel Pazarlamadan Yeni Pazarlama Yaklaşımlarına Geçiş Süreci. Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 15 (2) , 213-235 .
- AĞLARGÖZ, F., & ÖZTÜRK, S. (2015). Sanat Dünyasının Kültürel Aracıları:Türkiye'deki Sanat Galerilerinin Profili. ART-E SDÜ, 27-51.
- AKSOY, R. (2006). İnternet Ortamında Pazarlama. Seçkin Yayıncılık Ankara
- ATEŞ, N.(1999). Andy Warhol, Art Tv. <https://www.arttv.com.tr/yazi/andy-warhol-halcyon-galeride-yazan-nurdan-ates> Erişim : 20.12.2022
- AYDIN S.(2017). Ortaçağ Nadire Kabinelerinden 19. Yüzyıl Küresel Sergilerine Bir İktidar Biçimi Olarak Evrenin Sergilenmesi. The Journal Of Social Sciences 10 (2), 50-64.
- AYPEK ARSLAN, A. ve ÇAKMAK, H.K. (2023). “21. Yüzyıl Dijital Sanat Yansımaları”. Küreselleşen Dünyada Güzel Sanatlar, Editör: Dr. Öğr. Üyesi Aslı Galioglu ISBN: 978-625-6945-35-7
- BETEŞ, F. (2016). Günümüz Sanat Piyasası İçerisinde Pazarlama ve Tanıtım Faaliyetlerinin Önemi. Medeniyet Sanat Dergisi, 2 (1), 10-19. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/medeniyetsanat/issue/24535/259914>
- ÇEKEN B., AKAENGİN G., ARSLAN AYPEK A. (2017). "Sanatsal Bir Baş Kaldırı Olarak Dada" Akdeniz Sanat Dergisi, Cilt 10, Sayı 20.
- ÇİLDİR, Ç. ve FETTAHLIOĞLU, H. S. (2019). Sanat ve Pazarlama İlişkisi. Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 9 (2), 47-61. Retrieved from <http://iibfdergisi.ksu.edu.tr/tr/pub/issue/51188/657150>
- DİKER, E. ve ÖZÜPEK, M. N. (2013). İletişim Fakültesi Öğrencilerinin Cep Telefonu Markalarına Yönelik İmaj Algısı: Nokia ve Samsung Örneği Humanities Sciences, 8(1), 100-120, Retrieved From <https://Dergipark.Org.Tr/Tr/Pub/Nwsahuman/Issue/19924/213225>
- ETİ, S.H. ve ERDİREN, O.Y. (2021). Sanat Pazarlaması, Kapsamı, Boyutları ve Yenilikçi Örnekleri, Artikel Akademi, İstanbul.
- EYMEYEN, E.U. (2007). Marka Nedir, Kaliteofisi Yayınları. No:1 <https://docplayer.biz.tr/6799326-Marka-nedir-u-erman-eymen.html>
- FİSCHER E.(1995). Sanatın Gerekliliği. s.50, Payel Yayınevi, İstanbul.
- GARAKHANOVA, N. (2023). “Dijitalleşme Süreci ve Konya Ticaret Odası Örneği”. International Social Sciences Studies Journal, (e-ISSN:2587-1587) Vol:9, Issue:114; pp:7950-7958. DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/sss.71183>

- GARAKHANOVA, N. (2023). “Dijital Sanatın Türkiye'nin Kültür Diplomasisindeki Potansiyeli ve Geleceği”, *International Social Mentality and Researcher Thinkers Journal* (Issn:2630-631X) 9(73): 3833-3840. DOI: <http://dx.doi.org/10.29228/sm ryj.69719>
- GEN, E. (2016). Sanatın Piyasası ve Sanatın Özerkliği , Sanat Piyasası ve Sanatın Özerkliği, E-Dergi, Sanat Tarihi. (e-skop.com) Erişim 21.12.2022
- İREM K. (2017). Özel Koleksiyonların Müzelere Dönüştürülmesi. Yıldız Teknik Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yüksek Lisans Tezi, İstanbul.
- İZMİR, O. (2017). Sanat Pazarlaması Kavramı, Kapsamı ve Boyutları. *Global Journal of Economics and Business Studies*, 6 (11), 31-42. Retrieved from <https://dergipark.org.tr/tr/pub/gumusgjebs/issue/30432/303573>
- OKAY, A. (2012). Mesenlikten Sponsorluğa Tarihi Süreç, *Connectist: İstanbul Üniversitesi İletişim Bilimleri Dergisi*'ni, Doi: 10.17064/İfhd.80252
- ÖZTÜRK, A. (2017). Pazarlama İlkeleri, Gazi Kitabevi, Ankara.
- REUTTER, M. A. (2001). Artists, Galleries and the Market: Historical Economic and Legal Aspects of Artist-Dealer Relationships. Villanova University Charles Widger School of Law Digital Repository, 8(1), 99-135.
- SELÇUK, Ü.S. ve SELÇUK, E. (2017). Sanat Piyasası ve Sanatçı, *İdil Dergisi*, DOI: 10.7816/idil-06-36-06
- SHAHVERDİYEV, R. (2017). Pazarlama Tarihi ve Alternatif Pazarlama Tanımları. h.f.ullman publishing.
- SÜLÜN, E.N. (2020). “Türkiye’de 2000 Sonrası Sanat Piyasasında Sanatın Kurumsallaşma Eğilimi: Arter Örneği”. *ulakbilge*, 47, s. 435–458. doi: 10.7816/ulakbilge-08-47-05
- SHINER, L. (2017). Sanatın İcadı-Bir Kültür Tarihi. İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- YURDAKUL, M. (2015). İlişkisel Pazarlama Anlayışında Müsteri Sadakati Olgusunun Ayrıntılı Bir Şekilde Analizi. *Dumlupınar Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi*, 268-287.

Bölüm 4

**Türkiye’de Politik Tiyatro:
Depolitizasyondan Siyasal Amaçlı Bir
Tiyatro’ya**

Kenan ÖZSEVER¹

¹ Araş. Gör. ; Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü.
kenanozsever@gmail.com ORCID NO: 0000-0001-9196-8938

GİRİŞ

Politika, bugün ve gelecekte alınacak kararlara yön vermek amacıyla, seçilen belirli bir yol veya davranış tarzıdır. Tiyatro sanatı ise kitleler ile doğrudan ilişki kurması sebebiyle politik potansiyeli en yüksek olan sanat dalıdır ve Antik Yunan'dan itibaren toplumu dönüştürme misyona sahip olmuştur. (Patterson, 2003: 1-2) Bu bağlamda tiyatronun, toplumsal dönüştürücü niteliği bakımından politik işlevi yüksek bir sanat türü olduğu söylenebilir. Augusto Boal, tiyatronun hem birey hem de toplum üzerindeki dönüştürücü etkisinden hareketle, Ezilenlerin Tiyatrosu adlı eserinde; “İnsanın bütün faaliyetleri politiktir ve tiyatro da bu faaliyetlerden biridir. Tiyatroyu politikadan ayırmaya çalışanlar bizi yanıltmaya çalışmaktadırlar ve bu politik bir tutumdur.” (Boal, 1996: 6) açıklamasında bulunmuştur.

Boal' in de işaret ettiği üzere tiyatronun salt vakit geçirici bir mahiyette kullanılması dahi politik bir yaklaşımın ürünüdür. Bu nedenle *depolitizasyon* başlı başına bir politikadır. Boal' in yanı sıra Dario Fo da, tiyatro sanatının zaten doğası gereği politik olduğuna vurgu yaparak, tiyatro içinde *politik* ayrımını reddetmektedir. (Balay, 1995: 27). Nitekim Fo ve bu minvalde düşünen tiyatro insanlarına göre tiyatro zaten politik işlevi olan bir sanat olduğu için, “Politik Tiyatro'nun ayrı bir tür olarak anılmasına da gerek yoktur.

Fakat bu noktada ortaya şu sorular çıkmaktadır; eğer tiyatro sanatı zaten politik ise, 20. yüzyılda “politik tiyatro” denen spesifik kavramın kullanımına neden gerek duyuldu ve bu kavram ile tam olarak ne kastedilmekte? Bu soruların yanıtı için hiç kuşkusuz Politik Tiyatro (Piscator, 1985) kuramının yaratıcısı Erwin Piscator' un tiyatro sanatının toplum üzerindeki dönüştürücü misyonunu nasıl kullandığına bakmak gerekmektedir.

Birinci Dünya Savaşı'nın ardından siyasi ve toplumsal çalkantı içerisindeki Almanya'da sosyalist mücadelenin etkili bir biçimde sürdürülmesi, Piscator' u kitleleri doğrudan sosyalist mücadeleye çağıran bir tiyatro pratiğine yöneltmiştir. Katliamla bastırılan iktidar mücadeleleri, siyasi cinayetler ve işçi ayaklanmaları Piscator' un yaşadığı Weimar Almanya'sına damga vuran gelişmelerdir. Politik tiyatro, bugünlerde varlık, anlam ve karşılık bulmuş, dönemin tüm dinamiklerinin etkisiyle dünya tiyatrosuna yeni bir biçim olarak kazandırılmıştır.

Toplumun içinde bulunduğu kargaşanın devrime dönüşme olasılığından hareketle kitleleri devrim doğrultusunda provoke eden agit-prop bir yaklaşımı benimseyen Piscator, toplumda güçlü bir harekete geçirici etki yaratabilmek için, belgesel tiyatro pratiğinin öncüsü olmuştur. Piscator konstrüktivist dekor, projeksiyon ve film kullanımı gibi yenilikçi unsurlar aracılığıyla güncel siyasi olayları doğrudan sahneye taşıyarak, yeniden canlandırılan bu gerçek olaylar üzerinden kitleleri devrim doğrultusunda ajite etmeye yönelmiştir. Yoksul halkın

ve antikapitalistlerin sesi olan bu tiyatro anlayışı döneminde çığır açmayı başarmış ve böylece siyasal amaçlı bir pratik olarak *Politik Tiyatro*, tiyatro sanatı içinde yer edinmiştir. (Öztürk, 2018: 2-7)

Görüldüğü üzere 20. yüzyılda spesifik bir tür olarak ortaya çıkan *Politik Tiyatro* toplumun politik faaliyetlerinin dinamizm kazandığı bir dönemde ortaya çıkan, güncel politik olaylarla bağlantılı ve en önemlisi, ‘sol’a ait bir tiyatro türüdür. Bu nedenle tiyatro konvansiyonunun içinde yok sayılmaz. Eren Buğlalılar’ın da ifade ettiği üzere, “tiyatroda sosyalist, liberal ve faşist siyasi yaklaşımlar bulunmasına rağmen, politik tiyatro yalnızca düzene eleştiri getiren, demokrat, sol ve sosyalist tiyatroları imleyecek şekilde kullanılmıştır.” (Buğlalılar, 2014: 23)

Bu nedendir ki, *Politik Tiyatro* kavramını Marksist estetiğin bir uzantısı olarak da görmek gerekir. Gelinek noktada çıkartılması gereken sonuç; tiyatronun toplumları dönüştürmede politik bir misyona sahip olması dolayısıyla, halkları sosyalist mücadeleye çağıran *Politik Tiyatro*’nun indirgemeci bir yaklaşımla göz ardı edilemeyeceğidir. Aksi takdirde bu misyonu teğet geçerek depolitizasyon amacı güden yahut bu misyonu kötüye kullanan tiyatroları ‘politik tiyatro’ ile aynı şemsiye altında toplama yanılığısına düşülmektedir.

Bu bağlamda Türk Tiyatrosu’na bakıldığında, tiyatronun politik niteliğini esasen 1960’lı yıllarda kazandığı görülmektedir (Buğlalılar, 2014: 13-23). Bu tarihten öncesinde ise, Tanzimat döneminden cumhuriyetin ilk yıllarına, 1950’li yıllardan 27 Mayıs 1960 darbesine kadar genelde kültür-sanat alanında, özelde tiyatro alanında birkaç istisna hariç depolitizasyon’ un hüküm sürdüğü görülmektedir. Depolitizasyon; “bireylerin siyasal çıkar ve eylemlerini terk etmesi ya da bir grubun, kurumun veya eylemin siyasal süreçlerin dışında kalması, siyasal gelişmelere karşı ihtiyatlı ve mesafeli yaklaşımı benimsemesi” (Demir ve Acar, 2002: 99) anlamlarına gelmektedir. Dolayısıyla burada *depolitizasyon’ un hüküm sürdüğü* ifadesi ile işaret ettiğimiz şey, 1960’lı yıllara değin sanatçıların devleti sanatın dostu olarak görmesi ve siyasal gelişmelere karşı ihtiyatlı davranmış olmalarıdır. Nitekim bu yaklaşım, tiyatrodaki halkın ve sınıf mücadelesinin karşılık bulduğu 1960’lı yıllarda dönüşüme uğramıştır.

Bu çalışmanın odağında, Türkiye’de mevcut düzene karşı mücadelede ezilen ve sömürülenlerin bilincini artıran agit-prop nitelikli *politik tiyatro* olduğu için çalışma, Türk Tiyatrosu’nda bir dönüşümün yaşandığı 1960-1971 yılları arası ile sınırlıdır.

1950-1960 YILLARI ARASI SİYASAL GELİŞMELERİN SANATA YANSIMALARI

Türkiye’de Tanzimat döneminde başlayan batılılaşma süreci, radikal bir dönüşümün gerçekleştiği Cumhuriyet’in ilk on yıllık periyodunda da devam etmiştir. Bu dönemde modern ulusun inşası için, ulus bilinci ve resmî ideoloji yönünde toplumu eğitime mesuliyeti devlet tarafından aydın kesime verilmiştir. Böyle bir ortamda sistemle yakın bağları olan sanatçıların, bağımsız düşünerek rejime karşı eleştirel yaklaşımları ya da bu minvalde ilişki kurmaları mümkün olmamıştır. Dolayısıyla bu dönemde ortaya çıkan tiyatro metinlerinin çoğu gerek ulus bilincinin gerekse inkılapların topluma benimsetilmesi adına başat bir rol oynamıştır. 1940’lı yıllara gelindiğinde ise devletin bekasını sağlama düsturunun, kimi aydınları iktidar çizgisinden uzaklaştırmaya başlamasının da etkisiyle, oyun metinlerinde ekonomi sorunları ve düzenin çarpıklığı gibi problemler kısmen görünür olmaya başlanmıştır. (Şener, 1971: 100-112)

1950’li yıllar ise Türk Tiyatrosu’nda değişim yerindeyse gelecek dönem için hazırlık evresi olmuştur. Özellikle 1946-1960 yılları arasındaki on dört yıllık süreç, ülkemizdeki toplumsal, kültürel, siyasal ve ekonomik yaşamda önemli değişimlere yol açmasından ötürü büyük önem taşımaktadır. (Akıncı, 2019: 131) Çalışmanın odağında yer alan, yukarıda da aktardığımız, Türkiye’de asıl Politik Tiyatro örneklerinin görüldüğü 1960-1971 dönemi, bu yılların siyasal ve politik zemini üzerinde yükselmiştir.

İkinci Dünya Savaşı’nın sona erdiği Mayıs 1945’ten sonra savaştan en az etkilenen Amerika Birleşik Devletleri (ABD), emperyalizmini korumak ve sürdürmek için tüm dünya ülkelerinin ekonomik sistemlerinde kapitalizmin işlerliğini güçlendirmeye yönelik adımlar atmıştır. Bu yıllarda Türkiye’de uzun bir süredir iktidar partisi olan Cumhuriyet Halk Partisi (CHP) siyasetçileri arasında *siyasal güç* ile *ekonomik gücü* önceleyen bir çatışma boy göstermiştir. Bu çatışmada hükümete karşı durarak ekonomik gücü önceleyen büyük toprak sahibi politikacılar; Adnan Menderes, Fuat Köprülü, Celal Bayar ve Refik Koraltan 22 yıldır içinde buldukları partinin anti-demokratik olduğunu ileri sürerek 1945’in aralık ayında CHP’den istifa etmiştir. (Buğlalılar, 2014: 63-68)

Ülkedeki her türlü yokluğun, kıtlığın ve yoksulluğun nedeninin *Devletçilik* olduğunu savunan bu dört politikacı bu tarihten kısa bir süre sonra, Ocak 1946’da Demokrat Parti’yi (DP) kurmuş ve CHP’den duyulan rahatsızlıklardan faydalanarak yoksul halkın umudu oluvermiştir. (Kanca, 2012: 48-50)

Yakaladığı bu ivmeyle DP, 1950 seçimlerinde oyların yüzde 53’ünü alarak uzun yıllardır süren CHP’nin tek parti rejimine son vermiştir. Böylece Türkiye’de yeni bir siyasal dönem başlamıştır. Bu yeni siyasal oluşum ve çok partili parlamenter sisteme geçiş, ülkede büyük bir coşku ve umut yaratmıştır. DP, ülke

yönetiminde önceliği ekonomik kalkınmaya vererek CHP'nin son döneminde izlemeye başladığı liberalleşme politikalarına hız kazandırmış ve bu politikaların geniş kitlelerce benimsenmesi için çalışmıştır. Bu bağlamda DP'nin 1950'lerin ilk yıllarında izlediği iktidar niteliği ile siyaseti ve ekonomiyi kitleye yayma anlamında bir toplumsallığa ulaştırma dinamiği teşkil ettiği söylenebilir. (Savcı, 1970: 3)

DP, 1950-1954 yılları arasında, özellikle tarımı makineleştirmek amacıyla arttırılan traktör sayısı ve tarımsal krediler gibi icraatları sayesinde çiftçi kesimin büyük desteğini kazanmıştır. Öte yandan barajlar, köprüler, limanlar, kent düzenlemeleri ve asfalt yollar gibi hizmetlerle Türkiye bu yıllarda bir nevi şantiyeye dönüştürülmüştür. Ancak makineleşmeyle birlikte Türk tarımının temel yapısında köklü değişimler meydana gelmiştir. Bu durum, toprak ağalarının toprağını ekerek geçimini sağlayan topraksız köylülerin işsiz kalmasına neden olmuş ve böylece köyden büyük kentlere göç başlamıştır. Nitekim kırsal alandaki mülklerinden koparılmış bu insanlar, ucuz emek gücü kaynağı olarak büyükşehirlerde kapitalistlerin hizmetine girmeye mecbur bırakılmıştır. Ancak köylülerin maruz kaldığı bu sorunlu durum kapitalistler çıkarına önemli bir gelişme olmuş ve ülkenin ticaret sermayesinin sanayi sermayesine dönüşmesine katkı sağlamıştır. (Buğlalılar, 2014: 63-68; Özata Dirlikyapan, 2007: 7-11)

Kalkıncı perspektiften bakıldığında kısmen olumlu gibi görünen bu gelişmelerin sonucunda DP, 1954 yılında yapılan seçimlerden yüzde 56.6 oy oranıyla galip çıkmıştır. Ancak 1950'li yılların ikinci yarısı DP yönetimi açısından gelir bölünüşünde makro farkların belirdiği ve bunun yarattığı hoşnutsuzluğun sosyo-politik sorunlar doğurduğu bir dönem olmuştur. (Taş, 2004: 1) Bu yıllarda sorunların baş göstermeye başlaması ile DP hükümeti, aldığı yüksek oy oranına ve meclisteki gücüne dayanarak iktidarını mutlaklaştırma cabasına girmiş ve bu minvalde düzenlemeler tasarlamaya başlamıştır.

Böyle bir ortamda baskıcı rejimden en çok muhalif yazarlar ve basın organları etkilenmiştir. DP, 1950'li yılların ikinci yarısından itibaren muhalif düşüncelere ve eleştirilere yönelik büyük bir baskı uygulamaya başlamıştır. Yaratılan bu baskıdan düşünce tarzı, yaşam biçimleri ve kültür-sanat ürünleri de payına düşeni almıştır. Metin And, DP hükümetinin sanata yönelik tutumunu şu sözlerle ifade etmektedir; “Yeni iktidar devraldığı tiyatro ve sanatla ilgili kurumları geliştirmek gereğini duymadığı gibi yeni kuruluşlara, atılımlara da gerek görmemiştir.” (And 2004: 160) Eren Buğlalılar ise bu yılların sanat ortamını politik perspektiften şu şekilde aktarmaktadır;

“1950'lerde kültür alanında neden kayda değer bir politikleşme yaşanmadığı sorusunun yanıtını işte bu ortamda aramak gerekir. 1950'ler boyunca aydınların

Kemalist bir dünya algısına sahip olmaları, bu algıyı yıkacak halk örgütlenmelerinin ve Marksist literatürün yok denecek kadar zayıf olması ve DP rejiminin baskısı, dönemin aydınlarını düzen içinde tutmakta başarılı olmuştu. Bu dönemin politik sanatı, Nazım Hikmet gibi birkaç isim hariç, ılımlı, eleştirel gerçekçi bir çizgi izlemişti. Öte yandan 1950'ler yalnızca olumsuzluklar dönemi değildi. Bu dönemin gelişmeleri daha sonra gerçekleşecek dönüşümlerin tohumunu atacak, 1960'ların politik sanatının inşa edileceği zemini oluşturacaktı.” (Buğlalılar, 2014: 75)

Bu yıllarda siyasal alanda meydana gelen bu önemli gelişmeler, kültürel ve sanatsal bağlamda dikkat çekici bir dönüşümü de beraberinde getirmiştir. Bu dönemden önceki yıllarda tek tük muhalif sanatçı görülürken ve hemen hemen bütün kültür- sanat üreticileri devlet içinde istihdam olunurken, 1950'lerden sonra birçok yazar, düşünür ve sanatçının iktidarla arası açılmaya başlamıştır. (Özata Dirlikyapan, 2007: 18) Nitekim 1950'li yılların, sanat ortamı ve sanatçıları üzerinde düalisteye dayalı dönüştürücü bir etki yarattığı söylenebilir.

Öte yandan kültür-sanat üreticilerinin tepkisine koşut olarak bu dönemin tiyatro yazınında toplum sorunlarına ilgi duyulduğu görülmektedir. Bu dönemde tiyatro alanında işlenen konular, irdelenen sorunlar ve vurgulanan düşüncelerde çeşitlilik görülmeye başlamıştır. 1960'larda oyun yazarlığı alanında adeta bir atılım yaratmış olan genç kuşak yazarlardan Aziz Nesin, Turgut Özakman, Haldun Taner, Nazım Kurşunlu, Orhan Asena, Çetin Altan, Necati Cumalı ve Refik Erduran gibi isimler ilk ürünlerini 1950-1960 yılları arasında vermişlerdir. (Erkoç, 2002: 2-4) Ancak her ne kadar ülkemizde sanatsal değişimin başlangıcı 1950'li yıllarda olsa da bu yıllarda sanatçıların habitusunda henüz devrimci bir nitelik oluşmamıştır.

TÜRKİYE'DE POLİTİK TİYATRONUN OLUŞUMU: 1960-1971 DÖNEMİ

Türkiye'de 1960'lı yıllar tiyatro sanatı açısından oldukça hareketli ve üretken bir dönem olmuştur. Daha evvel aktardığımız üzere, ülkemizde sanatın niteliği sosyo-politik gelişmelerden bağımsız düşünülemez. Bu minvalde yaklaşıldığında söz konusu üretkenliğin en önemli sebebinin, DP'nin ayyuka çıkan baskılarının toplumun hemen her kesiminde rahatsızlık yaratması sonucu aydınlar, öğrenciler ve genç subayların el ele vererek gerçekleştirdiği 27 Mayıs 1960 darbesi olduğu söylenebilir.

DP tarafından içi boşaltılan demokrasinin yeniden yapılandırılması maksadıyla 1950'li yılların sonunda patlak veren öğrenci hareketlerine halk, aydınlar ve subaylar da dâhil olmuş ve ardından ordu 27 Mayıs'ta hükümet darbesini gerçekleştirmiştir. Mümtaz Sosyal 27 Mayıs darbesini, kentlinin

hürriyet endişesi ile köylünün nimet endişesinin bir noktada çatışmasının sonucu olarak tanımlamaktadır. (Soysal, 1963:3)

Kendilerini *Milli Birlik Komitesi* olarak tanıtan darbeyi gerçekleştiren subaylar, 1961 yılında çoğunluğu hukuk ve siyasal bilgiler fakültesi öğretim üyesi olan hocalardan oluşan bir kurul oluşturarak yeni anayasa hazırlama görevini bu kurula vermiştir. 1961 Anayasası 9 Temmuz'da halkoyuna sunulmuş ve çoğunluğun onayıyla kabul edilmiştir. 1961 Anayasası hem kültürel açıdan hem de siyasal açıdan pek çok özgürlüğün kapılarını açmıştır. Bu özgür ortamda, karşıt görüş ve eğilimlere yaşama hakkı tanınmış, hak ve özgürlükler kanun güvencesi altına alınmıştır. Ayrıca 1961 Anayasası ile sosyal devlet anlayışı ortaya çıkmış, grev ve toplu sözleşme hakları getirilmiş ve çoğulcu devlet anlayışına geçilmiştir. (Erkoç, 2002: 2-4)

Buna ek olarak 1961 Anayasasının yarattığı özgürlükçü ortamda toplumsal ve siyasal örgütlenmeler de ivme kazanmıştır. Gerek tek parti döneminde gerekse DP iktidarında büyük baskıya maruz kalan sol hareketler bu tarihten sonra daha rahat örgütlenme ve seslerini duyurma imkânı bulmuş ve nitekim 13 Şubat 1961 tarihinde Türkiye İşçi Partisi (TİP) kurulmuştur. (Ökten, 2010: 60)

Ancak tüm bu gelişmelerin yaşandığı özgürlükçü ortam görecelidir. Çünkü Osmanlı 'da ve Cumhuriyet'in ilk yıllarında halkın gözetilmemesine benzer şekilde, 1961 anayasası da halkın istekleri ve çıkarları doğrultusunda değil tepeden inme bir şekilde hazırlanmıştır.

“Çok partili yaşama geçişin tüm sorunları halledeceğinin beklenmesi gibi, bu kez umutlar yeni anayasaya bağlanmıştır. Grev ve lokavt hakkı, çift meclis, yargı bağımsızlığı, üniversite ve radyo özerkliği, çoğunluğa sahip partinin gücünün sınırlanması, Devlet Planlama Teşkilatı, Anayasa Mahkemesi, Milli Güvenlik Kurulu gibi siyasal yenilikler getiren 1961 Anayasası, kişi ve konut dokunulmazlığı, basın, vicdan, din ve düşünce özgürlüğü sunan bir temele inşa edilmiştir. Ne var ki 1965'ten başlayarak bu anayasanın tanıdığı haklar daraltılmış, sınırlandırılmıştır.” (Belkıs, 2019: 151)

1961 anayasanın düzenlenmesinin hemen ardından seçime gidilmiştir. Bu seçime DP'nin devamı niteliğinde olan ve DP'ye oy veren tabana yönelik politikalar izleyen Yeni Türkiye Partisi (YTP) ve Adalet Partisi (AP) de katılmıştır. 1961 seçimlerinde CHP oyların %36,7'sini Adalet Partisi ise %34,7'sini almış ve bu sonuçlardan hareketle İsmet İnönü başbakanlığında CHP-AP koalisyonu kurulmuştur. (Ökten, 2010: 60-62) Bu dönemde CHP güç kaybetmeye başlamış, AP ise Süleyman Demirel 'in genel başkan olmasının da katkısıyla güçlenerek 1965 ve 1969 seçimlerinde tek başına iktidara gelmeyi başarmıştır.

Ne var ki AP iktidarı da DP rejimi gibi muhalif seslere karşı tahammülsüzdür. Bu nedenle 1960'lı yılların ikinci yarısından sonra sansür, ifade özgürlüğü kısıtlaması ve basın yasakları tekrar ülke gündeminde yerini almaya başlamıştır. AP, 1965 yılında tek başına iktidara geldikten sonra, anayasanın aşırı özgürlükçü bir yapıda olması nedeniyle düzenin sağlanamadığını gerekçe göstererek özgürlüğü ve çalışma haklarını denetleyen yasaları sınırlandırmaya başlamıştır. Bu uygulamaların yanı sıra ekonomik krizlerin aşılammaması, işçi ve öğrenci hareketlerinin durdurulamaması gibi nedenlerin de etkisiyle AP hükümeti 1960'lı yılların sonlarına doğru gözden düşmeye başlamıştır. (Belkıs, 2010: 151-162)

Nitekim Türkiye 1970 yılını, sürekli yapılan zamlar, karşıt yürüyüşler, devalüasyon ve boykotlar ile geçirmiştir. Hak arama bilinciyle sokaklarda başlayan halk hareketinden büyük bir rahatsızlık ve endişe duyan silahlı kuvvetler, 1971 yılı başında emir komuta zinciri çerçevesinde bir müdahale daha gerçekleştirmiştir. Böylece Türkiye, 12 Mart 1971 muhtırasıyla birlikte bir askeri müdahale ile daha karşı karşıya kalmıştır. (Varlık Yıllığı 1972, 1971: 401-428)

Gel gelelim Türkiye'nin 1960-1971 dönemindeki siyasal ve toplumsal hareketliliği tiyatro sanatına da yansımıştır. 1961 Anayasasının sağladığı görece özgürlük ortamı, tiyatro alanında yeni gelişmelerin doğmasına olanak sağlamıştır. Bu dönemde tiyatro ortamı, içerik ve biçim yönünden çeşitli bir görünüm sunmaktadır.

Ülkemiz tiyatro tarihinin en önemli dönemi diyebileceğimiz altmışlı yıllarda; oyun yazarlığı alanında nitelik ve nicelik açısından büyük bir gelişme olmuş, tiyatro sanatı bilimsellik kazanarak lisans düzeyinde tiyatro eğimine başlanmıştır. Öte yandan bu yıllarda onlarca ödenekli ve özel tiyatro kurulmuş ve en önemlisi sosyalizm tartışmaları ve antiemperyalizm tiyatro alanında karşılık bulmaya başlamıştır. Metin And, 1960-1971 dönemini şu şekilde özetlemektedir; "1961 Anayasası tiyatro yazarlığının gelişmesinde de çok etkili olmuş ve hem sayısal hem nitelik açısından en sağlam oyunlar bu dönemde yazılmıştır. Ayrıca özel tiyatrolar da yine bu dönemde etkilerini arttırmışlardır. (And 2004: 160)

1960'lı yıllarda oyun yazarlarımız ele aldıkları konuları işlerken o güne kadar izlenen biçimsel kalıpların dışına çıkma eğilimi göstermişlerdir. Bu nedenle 1960'ların oyun yazarlığında içerik ve biçim yönünden çeşitlik izlenmektedir. Dönemin oyunları, günün sorunlarını derinlemesine kavrayan bir nitelik taşımaktadır. Bu yıllarda yazılan oyunlar, *siyasal ve ekonomik yapıya odaklanan oyunlar* ile *toplumsal ve kültürel yapıyı tartışan oyunlar* olmak üzere iki ana grupta toplanmaktadır.

"1960-1970 yılları tiyatro yazını açısından da dinamik bir dönemdir. Genç yazarlar kuşağının başını çektiği yerli oyun yazarlarımız çok sayıda eser üretmişler gerek ödenekli tiyatrolar gerek özel topluluklar yerli oyun yazarlarının

eserlerini sergileyerek oyun yazarlığının gelişmesine destek olmuşlardır. Haldun Taner, Turgut Özakman, Sermet Çağan, Güngör Dilmen, Çetin Altan, Aziz Nesin, Adalet Ağaoğlu, Nazım Kurşunlu, Melih Cevdet Anday, Orhan Asena, Vasıf Öngören, Haşmet Zeybek, Aydın Arıt, Aydın Engin, Erol Toy, Cahit Atay, Güner Sümer, Turan Oflazoğlu, Refik Erduran, Başar Sabuncu, Necati Cumalı, Rifat Ilgaz, Recep Bilginer, Tarık Buğra, Sabahattin Engin, tiyatromuzun 50'li yılların sonlarında ve 60'li yıllarda kazandığı yazarlardır.” (Erkoç, 2002: 15)

1960’larda tiyatro sanatının akademi de yer bulması da bu dönemdeki önemli gelişmelerden bir diğeridir. 1964’te kurulan Ankara Üniversitesi Tiyatro Enstitüsü, bu dönemde Türkiye’de tiyatronun akademik bir araştırma nesnesine dönüştüğünün, kendi tarihi ve kendi kavramları ile spesifik bir disiplin olarak kabul gördüğünün göstergesidir. (Buğlalılar, 2014: 82-86) Bu dönemin bir diğer önemli özelliği de salon sayısı artan ödenekli tiyatroların yanı sıra ödeneksiz tiyatro topluluklarının sayısında görülen artıştır. Ülkenin ticaret, eğitim ve bürokrasi merkezlerine dönüşen Ankara ve İstanbul şehirleri 1960’larda tiyatronun da merkezi haline gelmişlerdir.

“Bugüne dek varlığını, çizgisini korumuş Kenter Tiyatrosu, Dormen Tiyatrosu, Ankara Sanat Tiyatrosu, Dostlar Tiyatrosu, Gülriz Sururi- Engin Cezzar Tiyatrosu, gibi topluluklar, altmışlı yıllarda kurulmuştur. Bunların yanı sıra bir iki sezon yaşayabilen gerek kadro gerekse mekân ve maddi sorunlarla savaşmada dayanıklı olamayan sayısız topluluk kurulmuş, dağılmıştır. Bu dönemin bir başka önemli başlığı da “Kabare Tiyatrosu” örnekleri ve Geleneksel Türk Tiyatrosu öğeleriyle epik tiyatro anlayışını kesiştiren amatör/profesyonel gruplardır.” (Belkıs, 2010: 155)

Türkiye’de kurulan onlarca ticari tiyatro grubunun yanı sıra politik nitelikli tiyatro grupları da ilk defa bu yıllarda kurulmuştur. Bir yandan burjuva sınıfının bir kültürel etkinlik olarak gördüğü popüler tiyatrolar çoğalırken, öte yandan antikapitalist düşüncenin toplum tarafından tanınıp, yaygınlaşması da politik tiyatro hareketini doğurmuştur.

Türkiye’de cumhuriyetin kuruluşundan itibaren baskılanan sol hareketin, 1960’lardan sonra kitlesele bir dinamizm kazanmaya başladığını belirtmiştik. 1960’lı yılların öncesinde yeraltından faaliyet gösteren sol görüşlü aydınlar, bu dönemde sayısı hızlı bir şekilde artan dergiler ve gazeteler aracılığıyla halka ulaşmaya başlamıştır. Tiyatro sanatı da bu özgürlükçü mücadelenin bir aracı haline gelmeye başlamıştır. Özellikle 1968-1971 yılları arasında Ankara ve İstanbul’da kurulan birçok özel tiyatro, devrimci mücadelede sanatın önemini vurgulamış, anti-emperyalist devrimde sahnenin bir silah olarak kullanılması gerektiğini savunmuşlardır. (Öztürk, 2018: 1-7).

Bu dönemin tiyatro sanatçıları yeni yeni ortaya çıkan halk örgütlenmeleriyle tanışmıştır. Tiyatro alanında anti-emperyalist söylem ve sosyalizm tartışmaları da ilk defa bu dönemde ortaya çıkmıştır. Politik tiyatro topluluklarının sayısındaki artış hiç kuşkusuz, Türkiye’de sosyalist hareketin ve özgürlükçü mücadelenin dinamizm kazandığı altmışların ikinci yarısında toplumda artan devrim umudu ve beklentisinin azami düzeye ulaşması ile doğru orantılıdır.

Bu yıllarda İstanbul’da Arena Tiyatrosu, Dostlar Tiyatrosu, Gülriz Sururi-Engin Cezzar Tiyatrosu, TÖS Tiyatrosu (Türkiye’nin ilk sendika tiyatrosu) ve Devrim için Hareket Tiyatrosu gibi politik sanat yapma amacı güden, ya da politik tiyatronun önde gelen isimlerine ev sahipliği yapmış tiyatrolar açılmıştır. Ankara’da ise Ankara Sanat Tiyatrosu, Ankara Birleşmiş Oyuncular Meydan Sahnesi, Halk Oyuncuları, Ankara Birliği Sahnesi ve Mithatpaşa Tiyatrosu eğitimci nitelikli tiyatro toplulukları kurulmuştur. (Buğlalılar, 2014: 85) Ayrıca İşçi sınıfına yönelik sokak tiyatrosu denemeleri de yine ilk kez bu yıllarda gerçekleştirilmiştir.

1965 yılı sonrasında toplumu bilinçlendirme ve özellikle proletaryada sınıf bilincinin ve devrimci birikimin sağlanması aydın kesimin öncelikli misyonu haline gelmiştir. Bu nedenle, başta işçi ve köylü olmak üzere toplumun alt tabakaları politik tiyatro topluluklarının hedef kitleleri haline gelmeye başlamıştır. Bu yıllarda sanatçıların ulusal halk sanatının mirasını bilmesi ve kendi alanında yetkin bir şekilde kullanabilmesi, iyi bir sanatçı olarak görülmelerini kolaylaştırmaktayken, emperyalizmin dayattığı hâkim sanat üsluplarına yönelik ya da sınıf mücadelesine duyarsız kalan sanatçıların saygınlıklarını yitirdiği görülmektedir. Haşmet Zeybek, 1960’larda sanatçıların üzerinde sosyalist sanatçıları bilmeleri konusunda bir baskı olduğunu aktarmaktadır. Bu dönemde Brecht’i bilmemenin *eksiklik*, Orhan Kemal ve Yaşar Kemal’i okumamış olmanın ise *ayıp* addedildiğini belirtmektedir. (Buğlalılar, 2014: 55-56; Öztürk, 2018: 2-7)

Arena Tiyatrosu, 1962 yılında İstanbul’da kurulmuş, dönemin ilerici tiyatro sanatçılarını bir araya getirmeye yönelik bir girişimin ürünüdür. İlerici sanatçıların bir araya geldiği Arena Tiyatrosu, açık kaldığı birkaç yıllık süreçte politik bir niteliğe erişememiş, burjuva toplumu eleştirisi yapmaya yönelerek toplumcu tiyatro hareketine öncülük etmiştir. Ancak Dostlar Tiyatrosu’nun kurucularından biri olan Genco Erkal, Türkiye’deki politik tiyatro hareketinin İstanbul’da Arena Tiyatrosu’nun kurulmasıyla başladığını ifade etmektedir. Öte yandan Türkiye tiyatrosunun 1960’lı yıllara kadarki üslup eğilimleri göz önünde bulundurulunca, bu tiyatrodaki sanatçıların alışlageldik olandan kendilerini sıyırdığı ve farklı bir estetik yaklaşım benimsemeye çalıştığı söylenebilir. Alfred Jarry’nin Kral Übü, Luca Caragiale’nin Kayıp Mektup ve Marcel Aymé’nin

Başkalarının Kellesi gibi çarpıcı oyunların sahnelenmesi bu durumun en önemli göstergesidir. (Buğlalılar, 2014: 87-89)

Nitekim 1960'lı yıllarda kurulmuş politik bir nitelik taşıyan ya da halk örgütlenmeleri ile kol kola ilerleyen uzun ömürlü öncü tiyatroların, Ankara Sanat Tiyatrosu, Dostlar Tiyatrosu, Halk Oyuncuları ve Ankara Birliği Sahnesi olduğu söylenebilir.

1963 tarihinde Asaf Çiyiltepe ve arkadaşları tarafından devrimci-ilerici bir tiyatro olarak kurulmuş olan Ankara Sanat Tiyatrosu (AST) yukarıda aktardığımız tarihsel gelişmeler neticesinde politik duruşu gitgide keskinleşen ilk tiyatrodur ve Türkiye'de aydın kitlenin sıklıkla dile getirdiği halkı uyandırma görevini üstlenmiştir. Asaf Çiyiltepe Ankara Sanat Tiyatrosu'nu şu şekilde ifade etmektedir;

“Bir tiyatro vardır, kişiyi bir gece için mutlu kılar. Kalıplaşmış, ölü günlerine başka bir tat katar kişinin. Bir tiyatro vardır, nice sevinç dolu günler, özlemler getirir birlikte. İşte bizim tiyatromuz bu uzun süreli mutluluklar tiyatrosudur. Yalnız duygunun, yalnız içtenliğin değil, aynı zamanda aklın, direnmenin, insan haklarının yüceltilmesinin tiyatrosunu istemeyen çıkabilir mi içinizden?” (Çiyiltepe, 1963: 5).

AST, oyunlarını yalnızca Ankara'da değil, Türkiye'nin hemen hemen her yerine turneler düzenleyerek sahnelemeye çalışmış, politik misyonunu geniş bir alanda gerçekleştirmeyi hedeflemiştir. Özellikle topluluğun 1968-1969 sezonunda altmışlı yılların özgürlükçü mücadelesine gönderme yaparak sahnelediği Orhan Asena'nın 'Simavnalı Şeyh Bedreddin' oyunu, bu yıllardaki politik tiyatro misyonuna iyi bir örnek teşkil etmektedir. 1967 senesinde Ankara Sanat Tiyatrosu'ndan ayrılan Tuncer Necmioğlu'nun öncülüğünde kurulan Halk Oyuncuları (HO) topluluğu ise, bu misyondan hareketle Ankara ve İstanbul'da yürüttükleri faaliyetlerinin yanı sıra çalıştıkları oyunlarını tiyatronun gitmediği ilçelere hatta köylere kadar ulaştırmayı amaçlamıştır. (Öztürk, 2018: 24-25)

Böylece Halk Oyuncuları'nın sahnelediği oyunlar izleyici üzerinde devrimci bir etki yaratmıştır ancak oyunların yarattığı bu etki iktidarı da rahatsız etmiştir. Özellikle sahneledikleri Orhan Asena'nın *Pir Sultan Abdal* oyunu, sadece politik tiyatro tarihi açısından değil, Türkiye'deki sosyalist mücadelenin tarihsel gelişimi açısından da önemli bir yer teşkil etmektedir. (Öztürk, 2018: 24-26) Umur Bugay tarafından sahneye konan oyunun Tunceli temsili valilik tarafından yasaklanmış, polis temsile saatler kala oyunun sahneleneceği sinema salonunun önünde toplanan kalabalığa müdahale etmiş ve nihayetinde, kalabalığı yatıştırmak için gelen Türkiye İşçi Partisi temsilcisi Ali Gültekin ve bir avukatı gözaltına almıştır. Eren Buğlalılar, *Pir Sultan Abdal* olayının yarattığı etkiyi şu şekilde aktarmaktadır;

“Pir Sultan Abdal olayı birkaç hafta boyunca ülke gündeminde kendine yer buldu. Pek çok halk örgütü, tiyatroculara ve halka yönelik bu saldırıyı kınayan açıklamalar yaptılar ve Türkiye İşçi Partisi bu konuda ayrıntılı bir rapor hazırlayarak meclise sundu. Dersim’de olanlar devletin halka ve tiyatroculara duyduğu kını gösterdiği gibi, sanatçıların halk mücadelesiyle pratik ve düşünsel düzlemde kurdukları ilişkinin boyutunu anlattığı için de önemliydi.” (Buğlalılar, 2014: 14)

Bu olaydan sonra kitlesel mücadelenin giderek dinamizm kazanması, özellikle ezilen sınıfları odağına alan politik tiyatro topluluklarının artmasına ve haliyle görüş ayrılıklarına neden olmuştur. Bu dönemde sosyalist hareket içinde görülen görüş ayrılıklarının da bir neticesi olarak, Vasıf Öngören, Erdoğan Akduman, Halil Ergün ve Mustafa Alabora Halk Oyuncularından ayrılarak 1969 yılında Ankara Birliği Sahnesi’ni kurmuşlardır. Erdoğan Akduman, bu ayrılışa yönelik; “Ankara’da toplanarak epik tiyatro sisteminin egemen olacağı yeni bir oluşum başlatmaya karar verdik” . (Akduman, 2016: 13) açıklamasında bulunmuştur. Ayrıca bu dönemde *Ankara Birliği Dergisi* adında bir dergi çıkartan topluluk, bu dönemde başlayan sosyalist Devrim ve Milli Demokratik Devrim tartışmasında Milli Demokratik Devrim’den yana tutum takınmıştır. 12 Mart 1971 muhtırası ile yasaklanan topluluk, bu süreçte; *Asiye Nasıl Kurtulur?* *Almanya Günlüğü* ve *Adam Adamdır* gibi üç önemli oyun sahnelemiştir. (Akduman, 2016: 13-37)

Kökleri 1950’li yılların ‘Genç Oyucular’ına uzanan ve günümüzde halen varlığını sürdüren *Dostlar Tiyatrosu* da başat politik tiyatro kumpanyalarından bir diğeridir. 1969 yılında Şevket Altuğ, Genco Erkal, Arif Erkin, Mehmet Akan ve Ali Tahsin’in öncülüğünde kurulan Dostlar Tiyatrosu, tiyatroyu bir burjuva sanatı yaklaşımından kurtararak halka götürmeyi amaçlamıştır. Dostlar Tiyatrosu’nu diğer tiyatrolardan ayıran en önemli özelliği ise, profesyonel tiyatronun yanı sıra, işçi sınıfına yönelik oluşturdukları yarı amatör tiyatro yapılanmasıdır. Dostlar Tiyatrosu, ilk zamanlar devrimci sendikalarla birlikte çalışarak işçi sınıfına ulaşmaya çalışmış, bu doğrultuda kurdukları *İşçi Kolu* bünyesinde işçilere yönelik bir tiyatro kursu açmıştır. *İşçi Kolu*, 1969 yılında Çorum’daki kömür ocaklarında başlatılan işçi eyleminde yaşanan süreci aktaran *Haşmet Zeybek*’in *Alpagut Olayı* adlı oyununu 1970 senesinde Mehmet Akan’ın rejisiyle sahnelemiştir. Topluluk bu oyunla devrimci mücadelede aydın-işçi birlikteliğinin etkisini ortaya koymuştur. *Alpagut Olayı* oyunu, daha sonraki yıllarda tiyatronun profesyonel repertuarına dâhil edilmiş ve birçok turne yapmıştır. (Öztürk, 2018: 25-28) Nitekim 1960-1971 yılları arasında kurulan diğer agit-prop nitelikli tiyatrolar gibi Dostlar Tiyatrosu ve bünyesinde oluşturulan tiyatro hareketleri de 1971 muhtırasından payına düşeni almıştır.

SONUÇ

Sonuç olarak bu yıllarda görülen sosyalist mücadele ve bütün örgütlenme çağrılarına rağmen 1960-1971 yılları arasında gelişen politik tiyatro hareketi, 12 Mart 1971'de yapılan faşist askeri müdahaleye direnememiş, kurulan tiyatrolar da ya kapatılmış ya da kısıtlanmıştır. Yine bu dönemde politik tiyatronun çekirdeğini oluşturan devrimci-sanatçılar da ya tutuklanmış ya da yurtdışına çıkmıştır. Türkiye'de 1960 askeri darbesi ve 12 Mart 1971 muhtırası arasındaki dönemde, sansüre, baskıya ve maddi olanaksızlıklara direnerek oluşturulmuş politik tiyatro hareketi, her ne kadar halk hareketinin tekrar toparlanmaya başladığı 1974'te yeniden gündeme gelse de sonraki yıllarda sadece metin incelemeleri konusu olmuş ve değim yerindeyse unutulmaya terk edilmiştir. Nitekim Türkiye'de politik tiyatronun karşı karşıya kaldığı bu sorunun nedeninin, 1971 yılı sırasında sanatçıların örgütlenememesi ve örgütsüzlüğün sanatçıların habitusunda yarattığı etki olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır

Kaynakça

- AKDUMAN, E. (2016). *Üç devrimci tiyatro bir meddah*, İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- AKINCI, U. (2019). *Türk Tiyatrosu – Ünite 7 (Cumhuriyet Dönemi, 1946-1960 Dönemi Tiyatromuz)*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.
- AND, M. (2004). *Başlangıcından 1983'e Türk Tiyatro Tarihi*, İstanbul: İletişim Yayınları.
- BELKIS, Ö. (2010). *1960'tan 1970'e Oyun Yazarlığımızın Genel Görünümü*, Atatürk Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sanat Dergisi, sayı:6
- BELKIS, Ö. (2019). *Türk Tiyatrosu – Ünite 8 (Cumhuriyet Dönemi, 1960-1970 Dönemi Tiyatromuz)*, Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.
- BOAL, A. (1996). *Ezilenlerin tiyatrosu*, Çev. S. Çelenk, İzmir: Etki Yayınları.
- BALAY, M. (1995). *Halk Tiyatrosu ve Dario Fo*, İstanbul: Mitos Boyut Yayınları.
- BUĞLALILAR, E. (2014). *Kadife koltuktan amele pazarına – Türkiye'de politik tiyatro 1960-1972*, İstanbul: Tavır Yayınları.
- ÇİYLTEPE, A. (1963). *Nice Sevinç Dolu Günler*, AST Tiyatro Dergisi, Kasım 1963 Sayısı.
- DEMİR, Ö. ve ACAR, M. (2002). *Sosyal Bilimler Sözlüğü*, Ankara: Vadi Yayınları.
- ERKOÇ, G. (2002). *1960-1970 Dönemi Tiyatro Hareketleri*, Tiyatro Araştırmaları Dergisi, Sayı:13.
- KANCA, O. C. (2012). *1950-1960 Arası Türkiye'de Uygulanan Sosyo-Ekonomik Politikalar*, Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt: 9, Sayı: 19.
- ÖZATA DİRLİKYAPAN, J. (2007). *Yazınsal Kavrayışta Köklü Bir Değişim: Türk Öykücülüğünde 1950 Kuşağı*, Doktora Tezi, dan. Süha Oğuzertem, Bilkent Üniversitesi Ekonomi ve Sosyal Bilimler Enstitüsü, Ankara.
- ÖZTÜRK, A. (2018). *Türkiye'de 1960 Sonrası Politik Tiyatronun Gelişimi*, Yayınlanmamış Doktora Tezi, dan. Fakiye Özsoysal, İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Tiyatro Eleştirmenliği Ve Dramaturji Anabilim Dalı, İstanbul.
- PATTERSON, M. (2003). *Strategies of Political Theatre: Post-War British Playrights*, New York, Cambridge University Press.
- PİSCATOR, E. (1985). *Politik Tiyatro*, Çev: M. Ünlü, İstanbul: Metis Yayınları.
- SAVCI, B. (1970). *27 Mayıs Dinamiğinden Yönelimler*, Ankara Üniversitesi Siyasal Bilgiler Fakültesi Yayınları, Cilt:25, Sayı:2.
- SOYSAL, M. (1963). *"Merhaba Huzur!..."*, Yön Dergisi, Sayı:67.

- ŞENER, S. (1971). *Çağdaş Türk Tiyatrosunda Ahlak Ekonomi Kültür Sorunları*, Ankara: Ankara Üniversitesi Dil Tarih Coğrafya Fakültesi Yayınları.
- TAŞ, M. (2004). *Menderes Döneminin Ekonomi Politikası ve 1958 İstikrar Programı*, Mevzuat Dergisi, Sayı:76.
- VARLIK YILLIĞI (1971). *Varlık Yıllığı 1972 "Türkiye'de Yılın Olayları"*, İstanbul: Varlık Yayınları.

Bölüm 5

**Kasım Devriminin Yarattığı Siyasal
Zeminde Politik Tiyatro ve Erwin Piscator**

Kenan ÖZSEVER¹

¹*Araş. Gör. ; Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi Sahne Sanatları Bölümü.
kenanozsever@gmail.com ORCID NO: 0000-0001-9196-8938*

KASIM DEVRİMİ

8 Kasım 1918'den 1923 Ekim'ine kadar uzanan Alman Devrimi, özellikle barındırdığı dersler bakımından önemli bir örnektir. Bu süreçte Alman işçi sınıfı generallerin ve kapitalist kesimin hakimiyetini sarsarak bir işçi sınıfı devleti kurmak için birçok defa fırsat yakalamış ancak bu girişimler temelde örgütlenme problemi nedeniyle başarıya ulaşamamıştır.

İşçi sınıfı ayaklanması ile başlayan kasım devrimi, Avrupa'yı etkisi altına alan Bolşevik devriminin etkileri ve işçi sınıfında yarattığı cesaret ile gerçekleşmiştir. Fakat Almanya'daki devrim karşıtları da Rus Bolşevik devriminden önemli bir ders çıkarmışlardır. O dönem (Alman Sosyal Demokrat Parti) SPD ve genelkurmaydaki karşı devrimciler yaklaşık bir yıl kadar evvel gerçekleşmiş olan muzaffer sosyalist Ekim Devrimi'nden Karl Liebknecht ve Rosa Luxemburg'un çıkarması gerekenden daha fazla ders çıkarmış ve devrimi ancak içeriden yıkabileceklerini kavramışlardır. Bu bilinçle harekete geçen Friedrich Ebert, Gustav Noske ve Philipp Scheidemann yönetimindeki SPD yeni kurulan Weimar Cumhuriyeti'nde liderliği ele almıştır. İşçi ve asker konseylerine kendi mensuplarını sokarak, orada ekonominin toplumsallaştırılmasının, sosyalizmin zaferinin ve halkın egemenliğinin artık elde edilmiş olduğu propagandasını yaparak daha 1918'in aralık ayında konseyleri felce uğratarak iktidardan vazgeçmelerini sağlamıştır. Bunun yansısı SPD gerçek manada devlet aygıtında hemen hemen hiçbir şeyin değişmemesini sağlamış ancak çizdikleri sosyalist görüntü dolayısıyla uzun bir süre işçi sınıfı tarafından tepkiyle karşılanmamıştır (Harman, 2011:49-51).

Marks'ın 1871 Paris Komünü'nün deneyimlerinden edindiği ve 1917 yılında Rus devrimcilerce dikkate alınan ders, işçi sınıfının kapitalist devletleri ele geçirerek olağan bir biçimde kendi çıkarına kullanamayacağı, aksine ivedilikle kendi devlet aygıtı ile değiştirmesi gerektiği gerçeğidir (Stanicic, 2018). Rusya'da demokratik yolla seçilmiş asker, işçi ve köylü konseyleri devlet aygıtının yeni biçimini oluşturmuşlardı, bu o dönem Almanya'da da yapılabilirdi fakat konseylerde devrimci güçlerin zayıf ve kötü örgütlenmiş olması nedeniyle bu tarihi göreve yönelik bilinç işçi sınıfında oluşturulamamıştır.

Nitekim SPD, ordu mensupları ve kapitalistler, Bolşevik Partinin, Rusya işçi ve asker Sovyetlerinin kontrolü ele geçirmesinde üstlendikleri rolden devrimin başının ezilmesi gerektiği sonucunu çıkartarak USPD (Bağımsız Almanya Sosyal Demokrat Partisi)'den ayrılarak KPD'yi kuran ve Spartakistler Birliği'nin öncüleri olan Rosa Luxemburg ve Karl Liebknecht'i 15 Ocak 1919'da Freikorps'a (Gönüllüler Alayı) öldürtmüştür. Henüz yeni bir parti olan Almanya Komünist Partisi (KPD) bu tarih sonrasında kelimenin tam manasıyla başsız kalmıştır (Çağlı, 2008: 8).

Ekonomik krizlerin yoğun olarak yaşandığı 1923 yılına gelindiğinde enflasyonun hızlı artışı işçi sınıfını zor durumda bırakmış ve işçi ücretleri git gide erimeye başlamıştır. İşçilerin ekonomik koşullarını iyileştirmeye dönük bir girişimde dahi bulunmayan sendikalar, bu konuda hiçbir şey yapmamıştır. Bu durum sendikalar ve işçiler arasında kopukluğa neden olmuştur (Duyan, 2012: 18). 21 Ekim 1923 tarihinde işçi sınıfının talep ettiği genel grev ve ayaklanmaya SPD'nin karşı olduğu anlaşılınca neredeyse işçilerin tamamı KPD'den taraf olmuştur. Fakat KPD grev çağrısı yapmaya cesaret edememiştir (Harman, 2011:189). 1923 yılı sonuna doğru artık burjuvazinin işine yaramayan KPD yasaklanmış ve çalışmalarını illegal bir biçimde devam ettirmeye çalışmıştır. Bu tarih itibarı ile Almanya artık sağ bir eğilim içine girmeye başlamış ve bu sayede Nasyonal Sosyalistlerin güçleneceği bir zemin oluşmuştur. İşçiler bu dönemde birçok kez mücadeleye atılmış, çeşitli organlar oluşturmuş, silahlanmış ancak bir türlü sonuç elde edememiştir.

1920'Lİ YILLARIN ALMANYA'SINDA ERWİN PİSCATOR VE POLİTİK TİYATRONUN DOĞUŞU

“Tiyatro aynı anda hem eğlendirici hem de eğitici nasıl olabilir? Onu zihinsel uyuşturucu trafiğinin elinden kurtarıp, bir yanılısamalar fuarı olmak yerine, gerçek deneyimler öngören bir alan haline nasıl getirebiliriz? Şu özgürlükten yoksun, bilgisiz çağımız insanına, özgürlüğe ve bilgiye susamışlığıyla ezilmiş ve kahraman insana, şu korkunç ve muhteşem yüzyılımızın hor görülmüş, aldatılmış, yaratıcı, değişebilen ve değiştirebilen insanına nasıl bir tiyatro sunulmalıdır ki, ona dünyasının efendisi olmasında yardımcı olunabilsin.” (Piscator, 1985: 42).

Weimar Cumhuriyeti, Almanya'da monarşinin yıkılıp cumhuriyetin kurulduğu, iç karışıklıklar ve ekonomik sorunlar nedeniyle ancak 1933 yılına değin varlığını sürdürebilen bir dönemdir. Sovyetler Birliği'nin varlığı ve hem sanatsal hem de sosyal arayışlara kılavuzluk edişi Weimar Almanya'sında ciddi karşılık bulmuştur. Weimar Almanya'sında sanat anlayışı çeşitlilik göstermiştir. Refahı ve barışı önceleyen kitlelerin arayışı özellikle tiyatro topluluklarında sosyalist eğilimi güçlendirmiştir. Dışavurumcu, Gerçeküstücü, Dadacı ve Absürt tiyatronun da örneklerinin gözlemlendiği Weimar dönemi; müzikten şiire, mimariden resme değin devrimci hareketin etkisi ile birtakım yeniliklerin doğuşuna zemin oluşturmuştur. Tiyatro sanatı böyle bir dönemde sosyal sorunlara karşı etkili bir ses oluşturmuş, eşit ve özgür yaşamak isteyen insanlara karşı tiyatrocular duyarsız kalmamış ve insanları bilinçlendirmek için tiyatroyu bir propaganda aracı haline dönüştürmüştür.

Weimar döneminde tiyatro sanatının arayışı; kitlelere ne gibi araçlarla seslenip onları bilinçlendirebileceği, eşit hak temeline dayalı bir gelecek için tiyatro sanatının işlevinin nasıl olması gerektiği biçiminde gelişmiştir. Yoksul halkın ve antikapitalistlerin sesi-sözü olmayı başaran bu tiyatro biçimi o dönemde büyük yankı uyandırarak amacına büyük ölçüde ulaşmıştır.

Katliamla bastırılan iktidar mücadeleleri, siyasi cinayetler, toplu grevler ve işçi ayaklanmaları, Weimar Almanya'sına damga vuran gelişmelerdir. Bu dönemde toplumun umut arayışı, Almanya'nın tiyatro hayatında büyük bir etki uyandırmıştır. İşçi sendikalarının oluşturduğu tiyatro ekiplerinin çalışmaları, revü çalışmaları, işçi sınıfının büyüyerek etkisini her alanda hissettirdiğini aktaran oyunların sahnelenmesi gibi nedenler Erwin Piscator'u, politik tiyatro oluşturma düşüncesine iten başlıca nedenler olmuştur. Geçmişten devraldıkları, zengin sanatsal ve düşünsel gelenekleri güncelle birleştiren Piscator ve Brecht sosyalist cenahta yer almış hem felsefi açıdan hem de sanatsal açıdan tarihi bir yer edinmişlerdir. Politik tiyatro, bugünlerin etkileriyle varlık, anlam ve karşılık bulmuş, dönemin tüm dinamiklerinin etkisiyle dünya tiyatrosuna yeni bir yaklaşım biçimi kazandırmıştır.

1920'ler tiyatro alanında Ernst Toller, Erwin Piscator ve onların ardından gelen Bertolt Brecht gibi tiyatronun geleneksel kalıplarına karşı çıkarak sol eğilimli tiyatro üreten sanatçıların adının çokça anıldığı bir dönem olmuştur. Bu sanatçılardan Özellikle Erwin Piscator disiplinlerarası bir yaklaşımla yarattığı propaganda merkezli tiyatro anlayışı, Brecht tarafından daha sonra epik tiyatrodaki eleştirel bir mekanizma biçimine getirilmiştir.

“Dışavurumculuğun düşüşe geçmesiyle, genellikle “epik tiyatro” olarak adlandırılan daha militan bir yaklaşım yükseldi. Bu yaklaşımın ilk önemli pratisyeni, 1920'de Proleter Tiyatrosu'yla 1921'den 1924'e kadar da Merkez Tiyatro'da çalıştıktan sonra, 1924 ile 1927 arasında işçi sınıfından seyirci için standart oyunlar yapma anlayışının karşısında bir “proleter tiyatrosu” yaratma çabasını yürüttüğü Volksbühne'nin başına getirilen Erwin Piscator'du (1893-1966). Onun, metinleri propagandaya çevirmesi o kadar tartışma yarattı ki, Piscator 1927'de istifa ederek Piscator Tiyatrosu'nu kurdu. Burada 1927-1928 sürecinde, daha sonra Epik Tiyatro ile birleşecek birçok teknik geliştirdi”. (Brockett, 2000:538)

Erwin Piscator, emperyalist çıkarlar uğruna gerçekleşen savaşa, askerliğe, burjuvaziye, monarşiye ve ırkçılığa tamamen karşı durmuştur. Erwin Piscator, tiyatro sanatının tamamıyla toplumla beraber değişmesi gerektiğini savunmuş, bu dönüşümün de Marksizm'in ilkeleri öncülüğünde olması gerektiğini ifade etmiştir. Piscator'un yazdığı Politik Tiyatro adlı eseri, burjuvazinin ve aristokratların elinde olduğu düşünülen Aristotelesçi tiyatroya yönelişi eleştirerek

yeni bir tiyatro anlayışının gelişmesi için gereken zemini yaratmak adına son derece önemlidir. Piscator, bu çalışmasını oluştururken kendi deneyimlerini göz önünde bulundurarak tiyatro sanatının, dramatik bir kurgu yerine politik yönelişlere sahip olması gerektiğini ifade etmiştir (Atakul, 2019: 40).

Erwin Piscator sanat yaşamında öncelikle Avangard akımlardan etkilenmiş ancak bu akımların kitlesel yapı içinde belirgin bir karşılık bulamadığını göerek, kendi tiyatro düşüncesini Politik Tiyatro'yu geliştirmeye başlamıştır. Piscator, tiyatronun idealist felsefeden kurtarılıp Marksist açıdan yetkinleşmesini sağlamak amacıyla yürütülen çalışmaların öncüsü olmuştur.

Sanat akımlarının dönemsel olarak kendinden önceki dönemlerde ortaya çıkan akımlardan etkilendiği bilinen bir gerçektir. Politik Tiyatro türü de bu bağlamda doğalcılık akımından etkilenmiştir. Doğalcılık akımı Piscator'a göre tiyatronun politik bir platforma dönüştürülmesi sürecinde önemli bir etkiye sahiptir. Ayrıca Dadacılık ve dışavurumculuktan da belirli ölçüde etkilenen Erwin Piscator, tiyatro yaklaşımını yaratırken önceliği seyircilerde politik bir bilinç oluşturmaya vermiştir.

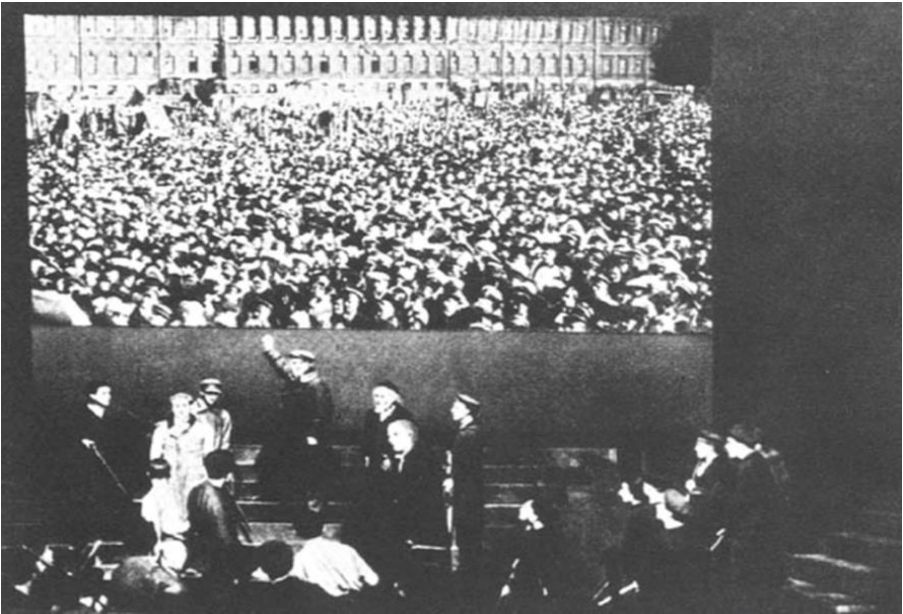
“Birinci Dünya Savaşı sonrasında deneyci, politik tiyatrosu geleneksel iletişim yöntemini aşabilmek için yeni kaynaklar aradı. Uzak Doğu tiyatrosunun göstermecî biçiminden, Orta Çağ misterlerinin simultane sahne düzenlemesinden, Elizabeth Dönemi tiyatrosu yöntemlerinden, Bavyera halk oyunlarından, olay akışını hızlandıran; zaman ve mekân sınırlarını kaldıran sinema tekniğinden, çağdaş yaşamın makineleşmiş insanını simgeleyen Charlie Chaplin filmlerinden, sirk soytarılarının tekniklerinden, on dokuzuncu yüzyıl müzikholünün eğlendirme yöntemlerinden yararlandı. Politik tiyatrodaki oyunun yazılı metni önemini yitirmekte, konuşmalar çok kısa cümleciklerden oluşmakta, konuşmaların yerini hareket almaktaydı”. (Şener, 2015: 258)

Piscator'a göre tiyatro; politik, ekonomik ve sosyal sorunları çarpıcı bir şekilde gözler önüne seren ve siyasal yapıyı da yönlendirebilen bir fonksiyonda olmalıdır. Politik tiyatro, savaşın yarattığı kaostan içinde bunalmış ve sıkışmış insanların iletişim ve ifade özgürlüklerine kavuşmasında zemin yaratmalıdır. Bir ideoloji olarak Marksizm'in insanlar tarafından doğru bir şekilde kavranması için tiyatro sanatı Piscator tarafından bir araç niteliğinde kullanılmış ve Piscator bu tiyatroyu “Tiyatro bir silahtır” (Şener, 2015: 259) şeklinde tanımlamıştır.

Piscator 1918 yılında Berlin'e ilk gelişinde, George Grosz ve Johannes R. Becher başta olmak üzere dönemin bazı önemli yazarları ile *Neuen Jugend* dergisinin o yıl yayıncılığını yapan John Heartfield'in merkezinde olduğu Dada gurubuna katılmıştır. Dadacıların put kırıcı bir tavır takınıyor olması Piscator'u etkilemiş ancak Piscator, sanatta eyleme verdiği öncelik ile onlardan ayrılarak, ideolojik tutumuyla farklı bir eksende yol almıştır. Piscator dada grubuna

katıldıktan sonra yaşadığı belirgin değişimi şu şekilde aktarmıştır: “O zamana kadar hayatı yalnızca edebiyat ve sanatın prizmasından görüyordum. Savaşla birlikte bu durum tersine döndü. Artık edebiyat ve sanatı, hayatın prizmasından görecektim”. (Piscator: 1985, 17)

Piscator, Almanya'nın kaotik ortamı içinde Marksist ideolojiyi tutunarak, komünist Gençlik Örgütleri Lideri olarak ön plana çıkan Hermann Shüller ile 1920 yılında *Proleterya Tiyatrosu*'nu kurmuştur. Bu propaganda tiyatrosuna grafik sanatçısı George Grosz'un yanı sıra Richard Hülsenbeck ve John Heartfield gibi dada akımının öncü sanatçıları da katılarak Piscator' un oyunlarının afiş ve sahne tasarımlarını yapmışlardır.



Görsel 1- Piscator'un Bayraklar oyunu

<https://historiadelteatropolitico.wordpress.com/piscator/>

Büyük bir coşkuyla kurulan Proleterya Tiyatrosu, sosyo-politik koşullar nedeniyle kısa bir süre sonra 1921' de kapatılmıştır. Bunun üzerine Piscator tiyatro çalışmalarını sürdürerek 1923'te *Merkez Tiyatrosu*'nu açmıştır. Ancak burada da istediği başarıyı yakalayamamıştır. Kısa bir süre sonra Piscator *Volksbühne*'nin yönetimine geçmiş, burada *Bayraklar* -1924 (Die Fahnen), *Fırtına Kabarması* -1926 (Sturmflut), *Haydutlar* (Die Rauber), *Tanrılar Ülkesinde Tufan* (Gewitter Über Gotland) gibi oyunları sahneye koymuştur. Schiller'in Haydutlar oyunu; zaman dışı kostümler, metne yapılan müdahalelerle devrimciye dönüştürülen karakterler, Enternasyonal müziğinin kullanılması,

Traugott Müller'in sıra dışı sahne dekoru tasarımı ve eşzamanlı reji uygulaması dolayısıyla tepki gören bir oyun olmuştur. Bununla birlikte Schiller'in tarihsel metni olan Haydutlar oyunu bu derece dönüştürmüş olması ve tarihsel tiyatro metinlerini sahneleme ilkelerini gözetmemesi nedeniyle Piscator büyük tartışmalara neden olmuştur. Ancak Piscator'un bu tartışmalara yönelik argümanı her metin ve materyalin siyasi gerçekliği yansıtacak biçimde yeniden yorumlanabileceği yönündedir (Piscator: 1985, 90).

Piscator'un Volksbühne'deki son oyunu *Tanrılar Ülkesinde Tufan* olmuştur. Eski çağlarda geçen bir politik mücadele öyküsünün anlatıldığı oyun, Müller'in ilginç sahne tasarımına rağmen, diyaloglardaki eski dili, dört saatlik süresi ve oyunun girişindeki sosyalist propaganda filmi gibi konulardan ötürü eleştirilmiştir. Oyunun çeşitli bölümleri sansüre uğramış ve Volksbühne yönetimi, Piscator'un tavrının kurumun politik tarafsızlığıyla uyuşmadığı açıklamasını yapmıştır. Piscator, oyunun sahnelenmesi sonrasında çıkan tartışmaların sonucunda, 1927 yılında Volksbühne'den ayrılarak Almanya'da Nazizm'in yükselmeye başladığı 1927-1931 yılları arasında *Piscator Bühne*'yi kurmuştur.

“İşte böylesi bir ortamda Weimar Cumhuriyeti'nin genç sanatçılarının, I. Dünya Savaşı ve başarısız Alman Devrimi'nin felaketlerinden sonra “savaşa karşı olmak” ortak düşüncesinden yola çıkarak, daha iyi bir toplumsal düzen kurmak için geçmişin bireyci akımlarından uzaklaşarak siyasal, toplumsal, ortaklaşa ve teknolojik yeniliklere yer veren bir anlayışla sanatın politikleşmesine doğru yöneldikleri bu süreçte, Piscator, 1927-1931 yılları arasında tiyatroyu en çok etkileyen oyunlarını sahnelediği I., II. ve III. Piscator - Bühne'yi kurmuştur”. (Piscator, 1985:21)

Erwin Piscator, Volksbühne'den ayrıldıktan sonra Sovyetler Birliği'ne gidinceye kadar *Piscator Bühne* adında üç ayrı kumpanya kurma girişiminde bulunmuştur. Piscator, Piscator Bühne'de en çok ses getiren *Hay Allah! Yaşıyoruz* (Hoppala Wir Leben), *Rasputin* ve *Aslan Asker Svayk* (Die Abenteuer des braven Soldaten Schweik) gibi oyunlarını sahnelemiş ancak ekonomik sorunlar ve yürümeye çalıştığı ince ve provokatif çizginin çektiği tepkiler nedeniyle sahnelerini kapatmak zorunda kalmıştır.

Piscator, 1931 yılında III. Piscator Bühne'nin kapanmasının ardından *Santa Barbaralı Balıkçıların Ayaklanması* romanını filme çekmek amacıyla Moskova'ya gitmiş, sonraki süreçte Nazi iktidarının baskısını artırmasıyla birlikte Sovyet Rusya'ya iltica etmiştir. Piscator daha sonra II. Dünya Savaşı'nın yaklaşmaya başlamasıyla 1939 yılında ABD'ye göç ederek, 1950'lerin Amerikan sinema ve tiyatrosunda önemli bir rol oynayan New School Tiyatro Okulu'nda ders vermeye başlamıştır. Piscator burada aralarında Marlon Brando, Artur

Miller, Tony Curtis gibi sanatçıların da bulunduğu pek çok öğrenci yetiştirmiştir. 1951 yılında Almanya'ya dönerek Batı Berlin'e yerleşen Piscator, 1960 yılında ilk kez bir Brecht oyununu Cesaret Ana'yı, Kessel'de sahneye koymuştur. Almanya'ya dönüşü sonrasında da politik tiyatro tavrını ve tutumunu sürdüren Piscator 1966 yılında yaşamını yitirmiştir.

BELGESEL TİYATRO

Piscator'a göre politik gerçekliği sahne üzerinde temsil etmek adına her türlü teknik olanak kullanılmalıdır. Piscator' un bu düşüncesi onu yeni tiyatro teknikleri keşfetme arayışına itmiştir. İşte bu noktada, sahnede projeksiyon ve film kullanımının bu arayış sürecinde Piscator 'un tiyatro sahnesinde yeni bir iletişim dili yaratmasına olanak sağladığı ifade edilebilir. Bu yaklaşımı ile Piscator aynı zamanda daha sonra Bertolt Brecht'in kuramsallaştıracağı Epik sahnelemenin ilk örneklerini oluşturmuştur.

Piscator, seyirciyi alışlagelmış koşullanmışlıklarından uzaklaştırmak adına tiyatronun bir araç mahiyetinde olduğuna inanmıştır. Böyle bir tiyatrodaki izleyici, temsil edilen gerçekler karşısında kendi koşullanmışlıklarını gözden geçirerek değerlendirme imkânı bulabilecektir. Piscator bunu sağlayabilmek adına oyunlarında gerçek belgeleri kullanmış ve sistemin çark düzeninin açığa çıkartılmasını teyitli belgeler aracılığıyla gerçekleştirmiştir. Bu yaklaşımı ile tiyatro sanatını canlandırma sanatı olmaktan uzaklaştırarak olguyu duyurma sanatına dönüştürmüş ve epik tiyatro kavramının gelişmesine zemin oluşturmuştur.

“Gerçekçi tiyatronun bilimsellik çabası seyirciyi doğru bilgi ile ikna ediyor, ayrıca sahnede yaratılan illüzyon, seyircinin sahne ile özdeşleşmesini ve ona içten inanmasını sağlıyordu. Piscator' un siyasal tiyatrosunda ise doğrudan gerçekler sunuldu. Seyirci kendisinden saklanmış olan, ya da görmeye alışık olmadığı gerçekleri belgelere bakarak tanıyor, belgelere inanıyordu. Piscator' un tiyatrosunda belgeler, filmle, hoparlörden verilen konuşmalarla, fotoğraflarla, istatistik bilgilerle sunuluyordu. Belgelerin sunulduğunda görüntü ağırlık kazanmıştı. Olay akışı sık sık kesilerek belgeler gösteriliyor, böylece tiyatro bir hareketi canlandırma sanatı değil, olguyu bildirme sanatı oluyordu”. (Şener, 2015:261).

Piscator'un çeşitli biçimsel ve içeriksel olanaklarından yararlanarak kullandığı film ve projeksiyon perdesi, seyircileri sosyo-politik bağlamda etkilemek ve tetiklemek için birçok farklı oyununda kullanılmıştır. Yaşam gerçekliğinin tiyatro temsillerine belgelerle girmesi serüveni Erwin Piscator 'un güncel gerçekliği oyunların içine dahil etmesi ile gerçekleşmiştir. Döneme damga vuran film ve gerçek belgelerle seyirciyi politize etme amacı, projeksiyon perdesi

ve filmlerin kullanıldığı oyunlarında benzeri görülmemiş estetik bir etki yarattığını ortaya çıkartmıştır. Nitekim izleyici ile seyir alanının tek düze ilişkisi gösterilen gerçek belgelerle seyirci açısından yeniden tanımlanmıştır.

POLİTİK TİYATRONUN AMACI VE ÖZELLİKLERİ

Almanya’da Savaş sonrasında toplumun tiyatro sanatından beklentileri değişme uğramıştır. Tiyatro sanatı; amacı, içeriği, anlatım biçimleri, sahneleme teknikleri, dil ve görsellik ilişkisini de sorgulayan çalışmalarla o dönemin koşullarına göre yeniden yorumlanmıştır. Tiyatro sanatında artık ana amaç seyirciyi etkilemeye, onları oyunun mesajının birer taşıyıcısı haline getirmeye dönüşmüştür. Erwin Piscator’un Politik tiyatrosu bu ana amaca göre biçimlenmiştir.

Politik tiyatroda oyuncular sahnelemelerde; yalın anlatım, karmaşık olmayan oyun yapısını koruma, seyircinin üzerinde çarpıcı ve net bir etki yaratmayı hedeflemektedir. Politik tiyatro bu şekilde burjuva tiyatrosunun salt eğlence ereğinin içine politik propaganda ve eğitimi yerleştirdiği söylenebilir. Piscator’a göre asıl olan tarihsel ve sosyolojik bakımdan önemli olayları politik bağlamda kavranabilir bir biçime getirmek adına tiyatro temsilleri gerçekleştirmektir. Sahnede siyasal olaylarla ilişki kurarak Marksist anlayışla oyun sahnelemeyi hedefleyen Piscator sanat yaşamı boyunca bu doğrultuda ilerlemiştir.

Bir tür olarak Politik Tiyatro, tiyatro sanatına siyasal bir misyon yükleyerek emekçilerin haklarına yönelik farkındalık geliştirmeye çalışmıştır. Tiyatro sanatına siyasal bir misyon yüklenmiş olması, oyunlarda ele alınacak konuların o dönemde meydana gelen güncel olaylar olmasını zorunlu hale getirmektedir. Söz konusu olan güncel olayların belgelerle desteklenerek temsil içinde inandırıcılığı arttırılmalı ve bu sayede seyirci eğitilmelidir. Yalnızca belgelerle değil fotoğraflar, filmler, projeksiyon kullanımı ve hoparlörlerden duyulan diyaloglar ile bu durum desteklenmelidir.

“Siyasal amaçlı tiyatrodaki sinema, projeksiyon, hoparlör gibi yan anlatım araçlarının kullanılması, eş görünümlü sahneler yapılması, döner sahneden, döner banttıan yararlanılması, sahne mekanizmasının önemini arttırmıştır. Sahneler, akrobatik hareketler, dia gösterileri ve müziklerle birbirine bağlanmakta, film bu sahnelere eşgüdüm sağlayacak biçimde kullanılmaktadır. Hareketli basamaklar, rampalar sahne devinimini hızlandırır. Teknik yenilik ve hareket, bu tiyatronun ayırıcı özelliği olmuştur. Bu konuda durmadan deneyler yapılmakta, yeni düzenlemeler denenmektedir”. (Şener, 2015:262)

Politik tiyatronun bir diğer amacı da emekçi ve işçiler için tiyatro yapmanın yanı sıra işçi ve emekçilerin tiyatro sanatına doğrudan katkı sağlamasına olanaklar yaratmaktır. Bu nedenle Politik Tiyatrodaki oyuncular, profesyonel

oyunculardan ziyade işçilerden oluşturulmuştur. Bununla birlikte işçilerden oluşan bir kurul da yer almaktadır. Bu kurul tiyatro repertuarına karar vererek, propaganda amaçlarının gerçekleşip gerçekleşmediğini sorgulamaktadır. Bu repertuar kurulunun üzerinde durduğu başat nokta oyunların yeterince açık olup olmadığıdır. Bunun nedeni sanatla yakın ilişki kuramayan işçi sınıfının sunulan oyunları doğru anlayabilmesinin azami öneme sahip olmasıdır. Bununla birlikte oyun kişileri karmaşık değil net özelliklere sahip olacak şekilde yorumlanmaktadır. Konuşma ve ustalık dil kullanımından ziyade görsel anlatım kullanımı seyirciyi kolay bir biçimde ikna ettiği için temsillerin olmazsa olmazı olarak kabul edilir.

Politik tiyatrodaki etki seyircilerin tepkilerine göre ölçülür. Seyircinin verdiği tepkilere ve oyuna katılma oranına göre seçilen oyunlar kaldırılır ya da repertuarda kalıcı olarak yer alır. Tiyatro sanatının var olan tüm unsurlarının işlevsel bir biçimde kullanılmasının başat hedefi seyirciyi ajite etmektir. Politik tiyatro da ana amaç, oyunun mesajının doğrudan ve çarpıcı bir biçimde seyirciye aktarılmasıdır. Bu temel düşünce ile ele alınan metinlerde yalınlık Piscator için oldukça önemlidir. Aristotelesçi tiyatrodaki metnin mutlak üstünlüğü söz konusuysa, Politik Tiyatro’da metin üstünlüğünü yitirir onun yerine eylem ve görsel sahne araçlarının hakimiyeti ön plana çıkar. Piscator, tiyatroyu bir araç olarak görmektedir ve siyasal propagandanın etkisinin ancak sanatsal yorumlama ile gerçekleşeceğine inanmaktadır (Özüaydın, 2006:65).

Politik tiyatronun gelişimi üstlendiği görev bilince sürmektedir. Toplumdaki sosyo-politik sorunları ve bunların çözümüne yönelik seyirciyi eyleme geçirmek gibi üstün bir misyonu bulunmaktadır. Bu misyon dolayısıyla Politik Tiyatro sarsıcı etki yaratacak tüm teknolojik olanakları sahne üzerine taşıyabilmektedir. Politik tiyatronun misyonuna yönelik kullandığı belgeler, pantomim, hoparlör kullanımı, revü gösterileri, döner sahne gibi kaynakların hepsi ortak bir amaca hizmet etmektedir. Söz konusu amaç, egemen kapitalist sistemin toplumda neden olduğu olumsuzlukların ortadan kaldırılması ve Marksist öğretiler hakkında insanları bilinçlendirilme için.

SONUÇ

Weimar Almanyasında tiyatro sanatı önceki yüzyıldan devraldığı teknik ve teorik varlığını sürdürmüştür. Bununla birlikte bu dönemde avangart akımlar da Almanya’da tiyatro sanatı üzerinde etki yaratmıştır. Bilhassa politik tiyatro düşüncesi mevcut koşulların da etkisiyle tiyatro alanında doğrudan etkili bir çıkış yakalamıştır. Siyasallaşma eğilimi bu dönemde ödenekli büyük tiyatrolara da kısmen yansısı da esasında radikal etkisi küçük kumpanyalarda görünür olmuştur.

1920'ler boyunca politik tiyatroyu yeni sanatsal biçimlerle buluşturmak konusunda en yoğun ve verimli çabayı Erwin Piscator göstermiştir. Piscator, 1920'lerde tarihsel metinleri kimsenin cesaret edemeyeceği ölçüde güncel siyasete uyarlamış, belgeseli ve filmi tiyatroya sokmuş, deneysel sahneleme biçimlerine açık ve her tür teknik olanaktan sonuna kadar faydalanılan devingen ve canlı bir tiyatro yönetmenliği anlayışı geliştirmiştir. Seyirciyi teknik sürprizlerle uyarıp duysal olarak sarmalayarak, onun hem aklına hem de duygusal dünyasına ulaşmayı amaçlamıştır.

Piscator, o dönemde yaygın olan yanılısama tiyatrosunun sınırlarını birçok yönden zorlayarak bu geleneği kendi anlayışı ile kırmış ve yanılısama tiyatrosunun kaynağı olan Aristotelesçi tiyatroya karşı Epik tiyatro düşüncesinin temellerini atmıştır. Seyircinin etkin katılımını amaçlayan tiyatro anlayışı doğrultusunda, seyirci ile sahne arasındaki ayrımı kaldırmak için de çeşitli girişimlerde bulunmuş, Walter Gropius ile birlikte arena, amfi ve çerçeve sahne olarak kullanılabilecek hareketli bir sahne biçimi olan Totaltheater tasarımını geliştirmiştir. Ancak seyirciye görünenin altındaki çelişkileri gösterip onun aktif düşünsel katılımını sağlamak yerine, politik doğruların propagandasını yapma anlayışına sahip olması, Piscator'un yanılısama tiyatrosunu tam olarak aşmasına imkân tanımamıştır.

Kaynakça

- ATAKUL, C. (2019), Politik Tiyatro'nun Nazım Hikmet'in oyunlarına Etkisi, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Müşerref Öztürk Çetindoğan, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Sahne Sanatları Anasanat Dalı
- BROCKETT, O. (2000), Dünya Tiyatro Tarihi, Ankara: Dost Yayınevi
- ÇAĞLI, E. (2008), Kızıl Kanatlı Rosa, Marksist Tutum Dergisi, Sayı 13
- DUYAN, E. (2012), Walter Gropius ile Erwin Piscator'un Totaltheater Projesi'nde Eleştirel Bir Araç Olarak Mimari Mekânın Olanakları, Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi, Dan. Elvan Gökçe Erkmen, Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü
- HERMAN, C. (2011), *Kaybedilmiş Devrim – Almanya 1918-1923*, İstanbul: Pencere Yayınları
- ÖZÜAYDIN, U. N. (2006), *20. Yüzyıl Tiyatrosunda Estetik Düşünce*, İstanbul: Mitos Boyut
- PİSCATOR, E. (1985), *Politik Tiyatro*, Çeviren: M. Ünlü, İstanbul: Metis Yayınları
- PİSCATOR, E. Bayraklar Oyunu.
<https://historiadelteatropolitico.wordpress.com/piscator/>
- ŞENER, S.(2015), *Dünden Bugüne Tiyatro Düşüncesi*, Ankara: Dost Yayınevi
- STANİCİC, S. (2018), Beş Devrimci Yıllık Dersleri Üzerine, <https://www.sosyalistalternatif.com/%EF%BB%BF100yil-once-almanyada-devrim/>

Bölüm 6

**Caz Doğaçlamada Melodik ve
Armonik Yapı: İnceleme ve Analiz**

Özgür BADOĞLU¹

¹ *Doktorant, Ordu Üniversitesi, Ordu,
E-posta: badogluozgur@gmail.com, ORCID: 0000-0001-5155-9689*

GİRİŞ

Caz müziği, doğaçlama yapma özgürlüğüne sahip bir müzik türüdür. Caz müzisyenleri, müzikal materyalleri (bir şarkı veya bir akor dizisi) alıp, kendi yorumlarını ve özgün fikirlerini ekleyerek, doğaçlama yaparlar. Bu, müzisyenlerin yaratıcılıklarını serbest bırakmalarına ve müziğin her performansında farklı bir şekilde çalınmasına olanak tanır.

Doğaçlama, caz bileşenin ayrılmaz bir parçasıdır ve müzisyenlerin birbirleriyle etkileşim kurmalarına, birlikte çalışmalarına olanak tanır. Caz müzisyenleri, birbirlerinin çaldığı fikirleri yakalayıp, onlara cevap vererek, müzikal bir diyalog yaratırlar. Bu, caz müziğinin canlı performanslarında özellikle belirgin bir şekilde görülür.

Caz müziğinde birçok önemli doğaçlama müzisyeni vardır. Bunlardan biri caz müziğinin öncülerinden biri olan Louis Armstrong'tur. Armstrong trompet çalma tarzı ve doğaçlama yeteneğiyle tanınır. Bunların yanında Charlie Parker, John Coltrane, Miles Davis, Chick Corea, Herbie Hancock ve Bill Evans caz müziğinde doğaçlama yapma konusunda öne çıkan isimlerdendir.

Bill Evans, caz müziğinin en önemli piyanistlerinden biridir ve özellikle 1950'ler ve 1960'lar boyunca caz müziğinde büyük bir etki yaratmıştır. Evans, caz müziğindeki doğaçlama geleneğini yeniden tanımlayan ve piyano çalma tarzıyla birçok müzisyene ilham veren bir sanatçıdır.

Bill Evans, 16 Ağustos 1929'da Plainfield, New Jersey'de doğmuştur. Küçük yaşta piyano çalmaya başlamış ve ergenlik çağına geldiğinde yerel caz kulüplerinde sahne almıştır. Evans, Southeastern Louisiana Üniversitesi'nde ve daha sonra New York City'deki Mannes Müzik Okulu'nda klasik müzik okumuştur. Evans bu dönemde F. Chopin, Schumann, J. S. Bach, Beethoven, Darius Milhaud, Vil-la-Lobos, Stravinsky, J. Brahms, Rachmaninoff, Debussy, Ravel, Kabalevsky, Khachaturian, Scriabin ve Petrouschka'ya ait eserler üzerine çalışmıştır. Evans'ın klasik müzik ile ilgili yaptığı çalışmalar ilerde kendini teknik anlamda çok geliştirmiştir (<https://www.allaboutjazz.com/bill-evans-1929-1980-bill-evans-by-aaj-staff.php?page=1>).

Evans, 1950'lerin sonlarında, cazda büyük deneyimlerin yaşandığı bir dönemde öne çıkmıştır. İlk büyük albümü "New Jazz Conceptions" 1956'da yayımlanmış ve bu albüm onun benzersiz tarzını ve doğaçlama olan yaklaşımını sergilemiştir. Scott LaFaro (bass), Paul Motian (davul) Üçlüsüyle birlikte, caz tarihinin en büyük kayıtlarından biri olarak kabul edilen "Waltz for Debby" ve "Sunday at the Village Vanguard" gibi birçok klasik albüm kaydetmeye devam etmiştir. (<https://www.allaboutjazz.com/bill-evans-1929-1980-bill-evans-by-aaj-staff.php?page=1>)

Evans'ın müziği, modal armonileri kullanması ve yalnızca birkaç notayla zengin, karmaşık dokular yaratma becerisiyle ön plana çıkmıştır. Sık sık piyanonun orta seslerini kullanmış ve enstrümanın alt tonlarının zenginliğini ve sıcaklığını vurgulamıştır.

Evans, solo çalışmalarının yanı sıra Miles Davis, John Coltrane ve Cannonball Adderley dahil olmak üzere zamanının en büyük caz müzisyenlerinin bir çoğuyla çalışmıştır. Tüm zamanların en iyi caz kayıtlarından biri olarak kabul edilen Davis'in "Kind of Blue" albümünde önemli bir grup üyesi olmuştur. Evans'ın albüme katkısı, özellikle de "So What" adlı parçadaki modal armonileri kullanması, cazda gelecek nesil müzisyenleri etkileyecek yeni bir sesin oluşmasına yardımcı olmuştur (<https://lohouse.com/blogs/beyond-the-glasses/harmonies-in-melancholy-the-legacy-of-bill-evans>).

Evans caz piyanoda Nat "King" Cole ve Lennie Tristano en çok etkisi altında kaldığı piyanistlerdendir. Evans'ı Nat "King" Cole'un en çok melodiye yaklaşımı, fikirlerinin açıklığı ve tonunun canlılığı, Lennie Tristano ise müziğe mantıksal açıdan yaklaşımını ve yapısal sağlamlılığını etkilemiştir (Murray, 2011).

Bill Evans 1963 "*Conversations With Myself*" çoklu albümü çıkarmıştır. Bu albümle Evans ilk Grammy ödülünü almıştır (<https://www.allaboutjazz.com/bill-evans-1929-1980-bill-evans-by-aajstaff.php?pg=1>).

Evans 1966 yılında Eddie Gomez, Marty Morel, Philly Joe Jones ve Jack DeJohnette gibi müzisyenlerle çeşitli triolarda görev almıştır. 1978 yılında davulcu Joe La Barbera ve basçı Marc Johnson ile birlikte son triosunu kurmuştur.

Evans'ın doğaçlamalarında, hem caz müziğinin geleneksel öğelerini, hem de çağdaş müziğin farklı tınılarını görmek mümkündür. Bunun nedeni küçük yaşlarda akdığı klasik piyano eğitimi, klasik çağdaş müziğine ilgi duyması, daha sonra ise caz müziğinde Miles Davis gibi büyük isimlerle çalışarak kendini geliştirmesidir. Müziğindeki izlenimci ve caz etkileri, doğaçlamalarındaki özgün müzikal ifadeler Evans'ı caz müziğinin önde gelen icracılarından birisi yapmaktadır.

Bu çalışmada Bill Evans'ın 1963 yılında yayımlanmış olan "Solo Sessions vol-1/2" albümündeki "All The Things You Are" eserinin üçüncü chorusunun armonik ve melodik yapısı analizi yapılarak doğaçlamasının doğaçlamasındaki melodik ve armonik (akor konumlandırmaları/voicing) yapılarının ortaya çıkartılması amaçlanmıştır.

1. İLGİLİ ARAŞTIRMALAR

1.1. Bill Evans ile ilgili akademik ve diğer çalışmalar;

Balcı'nın, (2018), “Bill Evans “The Complete Village Vanguard Recordings, 1961” Kayıtları: Karşılıklı İletişim (Interplay) Öğelerinin İncelenmesi” adlı yüksek lisans tezinde, Evans'ın müzikal anlayışını; caz piyano trio yaklaşımı ve grup etkileşiminin üzerindeki etkilerini inceleyen bir çalışmadır.

Gross, (2011), “Bill Evans and the Craft of Improvisation” isimli çalışmasında, Evans'ın doğaçlamalarını melodik yapı içerisinde ele almıştır.

Peter Pettinger (2002), "Bill Evans: How My Heart Sings" adlı kitap, Evans'ın hayatı ve müziği hakkında kapsamlı bir inceleme sunmaktadır.

Jack Reilly (1994), "The Harmony of Bill Evans" adlı kitap, Evans'ın müzikal yaklaşımını ve yeniliklerini ele almaktadır.

Keith Shadwick (2002) Bill Evans: Everything Happens to Me: A Musical Biography” adlı kitap, Evans'ın son yıllarındaki müzikal çalışmalarını ele alır.

David Demsey, "Bill Evans and the Development of Modal Jazz" adlı makale, Evans'ın modal caz müziği üzerindeki etkisini ele alır.

Michael J. Gerling, "The Life and Music of Bill Evans" adlı araştırma, Evans'ın hayatı, müziği ve müzikal yenilikleri hakkında kapsamlı bir inceleme sunmaktadır.

1.2. Doğaçlama alanı ile ilgili akademik çalışmalar;

Derek Bailey (2011) "Caz Doğaçlaması: Teori ve Uygulama": Bu kitap, caz doğaçlamasının teorik ve pratik yönlerini ele alır ve doğaçlama müziği yapmak isteyenlere rehberlik eder.

Özkeleş. S. (2017), “Müzik Sanatında Doğaçlama” adlı kitap bölümünde, farklı müzik kültürlerindeki doğaçlamaların malzemelerine, kullanım yöntemlerine değinmektedir.

Özkeleş. S. (2016), “Profesyonel Müzisyen Eğitimi Bağlamında Eğitimciler İçin Doğaçlamaya Yönelik Uygulama ve Öneriler” adlı makale, profesyonel müzisyen eğitimi kapsamında doğaçlamayı oluşturan ritmik, armonik ve melodik yapı arasındaki ilişkiler aşamalı olarak inceleyerek doğaçlamanın nasıl yapılabileceği konusuna açıklık getirmektedir.

Özkeleş. S. (2017), “12 Eşit Aralıklı Tampere Sistemde Türk Müziği Makam Dizilerine Kuramsal Bir Yaklaşım | A Theoretical Approach To Turkish Music Makam Scales In The 12 Equally Pitch Temperament Systems” adlı kitabın bölümü Türk müziği makam dizilerinin çözümlenmesi, yorumlanması, seslendirilmesi, bestelenmesi ve doğaçlanması konusunda öneriler getirmektedir.

Badođlu, Ö. & ÖZKELEŞ, S. (2023). “Bill Evans Dođaçlamalarında Armonik Yapı (“All The Things You Are” Örneđi)” adlı makale, Bill Evans’ın “All The Things You Are” eseri üzerinden armonik yaklaşımını incelemektedir.

Badođlu, Ö. & ÖZKELEŞ, S. (2022). “Bill Evans’ın Dođaçlama Üslubu Üzerine Bir Armonik Analiz Örneđi” adlı kitap bölümü, “Here’s That Rainy Day” eseri üzerinden Bill Evans’ın armonik yaklaşımını incelemektedir.

Badođlu, Ö. & ÖZKELEŞ, S. (2022). “Bill Evans’ın Dođaçlama Üslubu Üzerine Bir Melodik Analiz Örneđi” adlı kitap bölümü, “Here’s That Rainy Day” eseri üzerinden Bill Evans’ın armonik yaklaşımını incelemektedir.

Gül, S. (2017), “Caz Dođaçlamalarında Referans Kullanımı; Sololama Kurgusunda Başka Yapıtlardan Alıntılar, Parafrazlar ve Müzikal Gramer İçi Göndermeler” adlı çalışmasında dođaçlama melodilerin çeşitli müziksel materyallerle oluşum sürecini çeşitlendirmesine yönelik öneriler getirmektedir.

Ulusoy, N. (2018), “Caz dođaçlamalarında, dikey – yatay materyaller arasındaki ilişkilere örnek olarak akorlar arası geçişlerde kullanılan parti hareketleri: 1990 sonrası kuşaklara mensup tenor saksofoncuların parti hareketleri kullanımları örneğinde karşılaştırmalı bir inceleme ve analitik çerçevede bir formülasyon denemesi” adlı çalışmasında, caz müziđi ile uğraşan icracıların dođaçlama esnasında sistemli bir yaklaşım sergilemeleri için öznel disiplinler bir anlayışla konuya farklı bir perspektiften yaklaşmıştır.

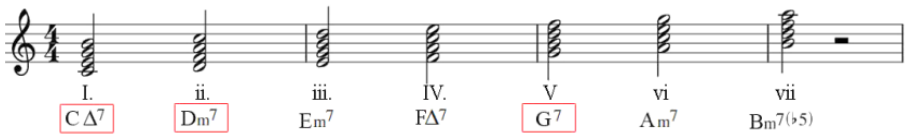
Aşkan, A., B. (2017), “Yaratım Sürecinde Özgür Dođaçlamanın Bir Etnografisi” adlı tez özgür dođaçlamayı etnomüzikolojik bakış açısından ve müzik eğitimi ilişkisi üzerinden incelemektedir.

Kaplan, E. (2017), “Caz dođaçlamasında Melodi Sazlarının Zamansal ve Dokusal Kurgu ve Davranış Modellerinden Hareketle Vaokal Dođaçlama Olanaklarının Genişletilmesi. Geleneksel Uygulamalar ve Yeni Yöntemler” adlı tezde, “müzikal metafor”, “metinler-arası aktarımlar” ve stil-içi/stiller-arası içerik katkısı için “Mecazi Transfer Yöntemi” önerilmektedir.

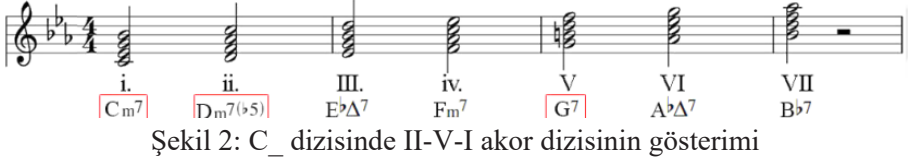
2. KURAMSAL BÖLÜM

2.1. Akor İlerlemesi

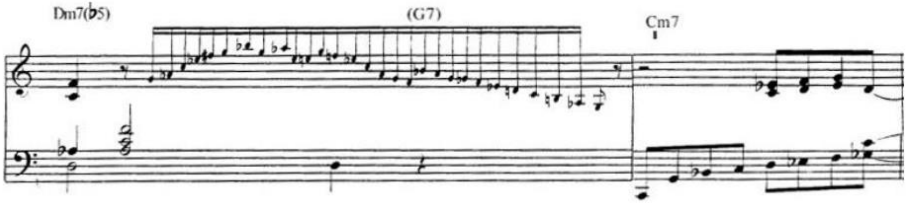
Akor yürüyüşleri akorların art arda gelmesidir ve armonik ve melodik yapıyı birbirine bağlar (Scott, 2009).



Şekil 1: CM dizisinde II-V-I ile akor dizisinin gösterimi



ii-V-I akor yürüyüşü caz doğaçlamalarda sıklıkla kullanılır. Aynı zamanda caz kadansı olarak da bilinir. Şekil 1 ve 2 de caz armonisindeki en yaygın kullanılan kadansta kullanılacak akorlar ve dereceler yer almaktadır.



Şekil 3: "Dolphin Dance" doğaçlama 4 ve 5. Mezurlar (Wetzel, 1989 s.30)



Şekil 4: "I Will Say Goodbye" doğaçlama 13-15. Mezurlar (Wetzel, 1989 s.24)

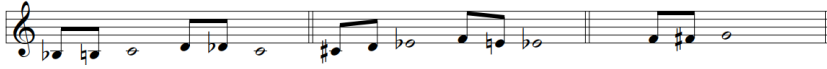
Şekil 3'te Dm7(b5)-G7- Cm7 akorları minör caz kadansı olarak bir kullanım örneğidir. Şekil 4'de 13-14 ve 15. Ölçülerde majör caz kadansı kullanımına örnek olarak gösterilebilir.

2.2. Kromatik Yaklaşım

Dizideki seslere değişimli bir ses ile yaklaşılmasına kromatik yaklaşım denebilir. Bu yaklaşımda akoru oluşturan temel seslere doğru yapılabilir (Ligon, 2001).



Şekil 5: 1-3-5 seslerine kromatik yaklaşım



Şekil 6: Akorun temel seslerine yapılan kr. ykl.



Şekil 7: Akorun 3. derecesine yapılan kr. ykl.

Kromatik bir yaklaşım, yatay ve dikey olarak kullanılabilir. Şekil 5’de birinci ölçüde ve şekil 6’da birinci ölçüde akorun kök sesine kromatik yaklaşım kullanılmıştır. Kromatik yaklaşımlar düz bir çizgi grafiğinde olması gerekmez. Şekil 7’de birinci ölçüde dikey-yatay kromatik yaklaşım C akorunun üçlüsüne, ikinci ölçü ise yatay kromatik yaklaşım seslerin şekli gösterilmiştir.



Şekil 8: yakın aralıklarla kromatik yaklaşım



Şekil 9: geniş aralıklarla kromatik yaklaşım



Şekil 10: farklı ritim kalıpları ile kromatik yaklaşım

Kromatik yaklaşımlar gerek yatay, gerekse dikey olarak çeşitli şekillerde kullanılabilir. Şekil 8’de onaltılık notalarla ölçü süresince kullanılan kromatik yaklaşım örneği gösterilmiştir. Şekil 9 ise geniş aralıklarla kromatik yaklaşım kullanım örneğidir. Şekil 10, geniş aralıklarla kromatik yaklaşımın yatay-dikey kullanılmasının örneğidir (Liebman, 2015).

2.3. Geciken Çözülme

Bir ezginin, gideceği akoru çözülmeden akor seslerinden birinin alt veya üstünde bulunan seslerin kullanılması sonucunda oluşur.



Şekil 11: Geciken çözülme yaklaşım seslerinin dört farklı örneği

Şekil 11’de geciken çözülme yaklaşımlarının kullanımına yönelik örnekler gösterilmiştir (Yavuzoğlu, 2012).

2.4. Öncü ses (Anticipation)

Birsonraki akorun temel seslerinin ezgide önceden duyurulması öncü ses olarak adlandırılır.



Şekil 12: Öncü ses kullanım örnekleri

Bu yaklaşımlar yukarıdaki şekildeki gibi tek bir ses olarak (örnek1) veya birden fazla ses olarak (örnek2) akor biçiminde kullanılabilir (Yavuzoğlu, 2012).

2.5. Gerilimli Sesler

Bu sesler aralık uzaklıklarına orantılı olarak rakamlarla gösterilmektedir. Bu sesler altere gerilimli ve doğal gerilimli ikiye ayrılır.

Akor türlerindeki gerilimli sesler	
Majör	Δ7, 9, #11, 13
Minör	Δ7, 9, #11, 13
Dominant7	b9, 9, #11, 13
Minör 7	9, 11
Dominant7 #5	9, #11
Dim7	9, 11, b13
Dominant7	b9, #9, b13, b5 (Altere gerilimli sesler)

Şekil 13: Gerilimli Sesler

Yukarıdaki şekilde akor türleri ve akorlara karşılık gelen, melodide kullanılan gerilimli ve altere gerilimli sesler gösterilmiştir (Yavuzoğlu, 2012).

2.6. Voicing

“Voicing”, akordaki farklı görev ve pozisyonda bulunan çeşitli seslerin yerinin şeklini ifade eder. Eserlerdeki semboller (A-7 gibi) seslerin ne tür

sırayla çalınacağını anlatmaz. Seslendirme daha çok icracıya bırakılmıştır. Bu kapsamda akor içerisinde çeşitli renkler, tınlar elde edilebilir (Smith, 2008).

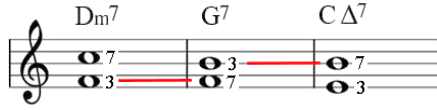
Voicing ile temel prensiplerden birisi de akor seslerinin yerlerini belirli bir yöntemle değiştirilmesidir. (Mullins, 2002, Sabatella, 2000).

Akor seslendirmesinin birçok farklı yaklaşımı bulunmakla beraber en temel yollardan biri armonik yürüyüşte akor seslerini minimum hareketlerle kullanmaktır. 3/7 voicing bu yöntemlerden birisidir.

• 3/7 voicing

Piyanistlerin kullandığı en yaygın voicing türlerinden biridir. “Categori A/B voicing”, “Bill Evans voicing” ya da “left hand voicing” ya da “3/7 voicing” olarak farklı biçimlerde isimlendirilmiştir. (Smith, 2008, Sabatella 2000).

3/7 voicingler akorun üçüncü ve yedinci sesleri ile ilişkilidir. Bu voicing türünün temeli, akorun hem üçüncü hem de yedinci seslerinin, genellikle minimum hareketlerle gidilecek olan akorun üçlüsüne veya yedilisine gitmesi durumudur. Bu voicing türünün ii-V-I akor ilerlemesinde kullanılması, sesler arasındaki geçişlerin kromatik veya diyatonik yaklaşımlarla daha yumuşak bir geçiş hissi yaratmasına olanak sağlar (Sabatella, 2000, Smith, 2008).



Şekil 15: 3/7 voicing'in kullanımı



Şekil 16: 3/7 voicing'in değişimli sesler ile kullanım

Şekil 15'te akorların üçüncü ve yedinci seslerinin birbirlerinin yerine kullanıldığı görülmektedir. Şekil 16'da ise 3/7 voicinglerin altere seslerle birlikte kullanımına örnek olarak gösterilebilir

3. YÖNTEM

3.1. Araştırmanın Modeli

Bu araştırma, Bill Evans'ın doğaçlamalarında kullandığı müzikal dili, melodik ve armonik yapıları çerçevesinde tespit etmeye yönelik genel tarama modelinde betimsel bir çalışmadır.

3.2. Evren ve Örneklem

Çalışmanın evrenini 20. yüzyılın caz piyanist ve bestecilerinden Bill Evans'ın solo albümleri, örneklemini ise Bill Evans'ın; "Solo Sessions Volume II" albümündeki "All The Things You Are" eserinin üçüncü chorusu oluşturmaktadır.

3.3. Verilerin Elde Edilmesi

Çalışmanın kuramsal çerçevesinin oluşturulması ve eserlerin doğaçlamalarına ilişkin verilerin toplanmasında nitel araştırma tekniklerinden doküman incelemesi kullanılmıştır.

3.4. Verilerin Çözümlemesi

Verilerin çözümlemesinde görsel analiz yönteminden yararlanılmıştır. Görsel analiz, doküman analizinin bir alt başlığı şeklinde ele alınabilir. Görsel analiz, görsel verilerin, simgelerin, sembollerin, işaretlerin açıklanıp yorumlanması şeklinde tanımlanabilir" (Sönmez ve Alacapınar, 2011: 83-84, Akt: Barutçu, Atılğan, 502, 503, 2019, cilt 9 say 3).

Bu kapsamda çalışmada sergilenen analiz modeli armonik ve melodik olmak üzere 2 temel boyuttan oluşmaktadır.

Melodik yapının analizi:

Melodik yapı; akor sesleri, akorsal yaklaşım sesleri ve dizisel yaklaşım olarak 3 ana boyutta analiz edilmiştir.

1. Akor sesleri; melodik doğaçlamada kullanılan akor sesleri mavi kare içinde,

2. Akorsal yaklaşım sesleri; melodik doğaçlamada akor seslerine yapılan kromatik yaklaşım, geçici ses, geciken çözüme, öncü ses, gerilimli sesler yeşil renk ile

3. Dizisel yaklaşım; melodik doğaçlamada kullanılan modal caz dizileri ise mor kareler içinde gösterilmiştir.

Armonik yapının analizi:

Akor pozisyonlarının konumlandırılmaları (Voicing): Doğaçlamalarda akorların sol elde hangi voicing tekniğinde konumlandırıldığını göstermek için kırmızı kareler kullanılmıştır

4. BULGULAR

4.1. Doğaçlama Bölümü (1. Cümle)

All the Things You Are
Bill Evans, *The Solo Sessions, Vol. 2*

Jerome Kern/Oscar Hammerstein

Melodik Yapı: Akor Sesleri (blue), Akorsal Yaklaşım Sesleri (green), Gerilimli sesler (orange), Dizisel Yaklaşım (purple)
Armonik Yapı: Voicingler (red)

Şekil 18: 3. chorus 1. cümle

● Melodik Yapı:

Şekilde turuncu renkte olan sesler, 9, 11, 13, #11 doğal gerilimli sesler olarak kullanılmıştır. 2. ölçüde mi bemol-do sesleri Bbm7 akorunun üçlüsüne yapılan bir geciken çözülmedir. Şekilde 3 ve 8. karelerde Eb7 (fa diyez), Cmaj7 (la) akorları ile birlikte diyatonik yaklaşım sesleri kullanılmıştır. 7. ölçüde fa, mi, mi bemol, 8. ölçüde re, sol, re bemol sesleri kromatik yaklaşımlı seslerdir.

● Armonik Yapı:

1. cümlede Fm7-Bbm7-Eb7-Ab7-Db7-Dm7-G7-Cmaj7 olarak standart ii7-V7-Imaj7 caz akor ilerlemesi kullanılmıştır. Bununla birlikte akorların konumlandırılmaları

Fm7 (1-#11-3), Bbm7 (1-7-3), Eb7 (1-3-7), Ab7 (1-7-3), Db7 (1-3-7), Dm7 (1-3-7), G7 (1-1-3), Cmaj7 (1-3-7) şeklindedir.

1. cümlelerin akor konumlandırılmalarına bakıldığında ii7-V7-Imaj7 standart caz akor ilerlemesinde 3/7 voicing tekniği kullanılmıştır.

4.2. Doğaçlama Bölümü (2. Cümle)

Melodik Yapı: Akor Sesleri (blue) Akorsal Yaklaşım Sesleri (green) Gerilimli sesler (orange) Dizisel Yaklaşım (purple)

Armonik Yapı: Voicingler (red)

Şekil 19: 3. chorus 2. cümle

• **Melodik Yapı:**

Şekilde turuncu renkte olan sesler, 9, 11, doğal gerilimli sesler olarak kullanılmıştır. 11 ve 12, karelerde Gmaj7 (la) ve Am7 (re) akorları ile birlikte diyatonik yaklaşım sesleri kullanılmıştır. 9. ölçüde la-sol sesleri Fm7 akorunun üçlüsüne yapılan geciken çözüme, mi-sol-mi-sol bemol sesleri ise Bb7 akorunun beşlisine yapılan kromatik yaklaşımlı seslerdir. 10. ölçüde fa-mi bemol-re sesleri Ebmaj7 akorunun kök sesine yapılan kromatik yaklaşımlı seslerdir. 12. ölçüde re-sol-re bemol-sol sesleri D7 akorunun yedilisine, sol-si-sol-si bemol- sol-la-sol-la bemol sesleri ise akorun beşlisine yapılan kromatik yaklaşımlı seslerdir.

• **Armonik Yapı:**

2. cümlede Fm7-Bb7-Ebmaj7-Am7-D7-Gmaj7 olarak standart ii7-V7-Imaj7 caz akor ilerlemesi kullanılmıştır. Bununla birlikte akorların konumlandırılmaları Fm7 (1-3), Bb7 (1-7-3), Ebmaj7 (1-3-7-), Am7 (1-7-3), D7 (1-3-7), Gmaj7 (1-7-3) şeklindedir.

2. cümleinin akor konumlandırılmalarına bakıldığında ii7-V7-Imaj7 standart caz akor ilerlemesinde 3/7 voicing tekniği kullanılmıştır.

4.3. Doğaçlama Bölümü (3. Cümle)

Melodik Yapı: ■ Akor Sesleri ■ Akorsal Yaklaşım Sesleri ■ Gerilimli sesler ■ Dizisel Yaklaşım
ArmonikYapı: ■ Voicingler

Şekil 20: 3. chorus 3. cümle

● Melodik Yapı:

Şekilde turuncu renkte olan sesler 9, 13, 11, b10 sesleri doğal gerilimli sesler olarak kullanılmıştır. 17. ve 18. ölçüde la sesi Gmaj7 akorda diyatonic yaklaşım olarak kullanılmıştır. 19. ölçüde F#m7(b5) akoru ile Fb7 akoru arpej sesleri kullanılmıştır. 20. ölçüde la-sol diyez Emaj7 akorunun üçlüsüne yapılan kromatik yaklaşımlı seslerdir. 22. ve 23. ölçüde sol diyez, 24. ölçüde si bemo-re bemol diyatonic yaklaşım seslerdir.

● Armonik Yapı:

3. cümlede F#m7(b5)-B7-Emaj7 olarak standart ii7-V7-Imaj7 caz akor ilerlemesi kullanılmıştır. Bununla birlikte akorların konumlandırılması

F#m7(b5) (1-7-3), B7 (1-3-7), Emaj7 (1-3) şeklindedir.

3. cümlelerin akor konumlandırılmalarına bakıldığında ii7-V7-Imaj7 standart caz akor ilerlemesinde 3/7 voicing tekniği kullanılmıştır.

4.4. Doğaçlama Bölümü (4. Cümle)

136 B^bm7 19 Eb7 20 Ab7 21 Dbmaj7 22 F#7 23

140 Cm7 24 B^b7 25 B^bm7 26 Eb7 27

144 Abmaj7 28 Gm7 29 C7 30

Melodik Yapı: ■ Akor Sesleri ■ Akorsal Yaklaşım Sesleri ■ Gerilimli sesler ■ Dizisel Yaklaşım
Armonik Yapı: ■ Voicingler

Şekil 21: 3. chorus 4. cümle

• Melodik Yapı:

Şekilde turuncu renkte olan sesler 13, 9, 11 sesleri doğal gerilimli sesler olarak kullanılmıştır. 25. ölçüde mi bemol-mi-fa-fa diyez sesleri Eb7 akorunun üçlüsüne yapılan kromatik yaklaşım sesleridir. 26. ve 27. ölçüde la-bemol-la-si bemol-la-la bemol-sol-fa diyez-fa-mi-mi bemol-re-re bemol sesleri Dbmaj7 akorunun üçlüsüne yapılan kromatik yaklaşım sesleridir. 28. ölçüde si-si bemol-re sesleri kromatik yaklaşım sesleridir. 30. ölçüde Bbm7 akorunun beşlisi fa sesi öncü ses olarak kullanılmıştır. 32. ölçüde la bemol sesi Eb7 akorunun üçlüsüne yapılan kromatik yaklaşım sesidir. 34. ölçüde fa-mi bemol sesleri, C7 akorunun üçlüsüne yapılan geciken çözülme sesleridir.

• Armonik Yapı:

4. cümlede Fm7-Bbm7-Eb7-Ab7-Db7 // Bbm7-Eb7-Abmaj7 // Gm7-C7 standart ii7-V7-Imaj7 caz akor ilerlemesi kullanılmıştır. Bununla birlikte akorların konumlandırılmaları

Fm7 (1-#11-3), Bbm7(1-7-3), Eb7(1-3-7), Ab7(1-7-3), Dbmaj7(1-3-7) // Bbm7(1-7-3), Eb7(1-3-7), Abmaj7 (1-5-7-3) // Gm7(1-7-3), C7 (1-3-7)

4. cümlelerin akor konumlandırılmalarına bakıldığında ii7-V7-Imaj7 standart caz akor ilerlemesinde 3/7 voicing tekniği kullanılmıştır.

SONUÇ

Bill Evans solo doğaçlamalarındaki “All The Things You Are (1963)” kayıtları üzerindeki melodik ve armonik yapısını inceleyen bu çalışmanın analizleri sonucunda; Evans’ın, doğaçlama melodilerin üretilmesinde dizisel yaklaşımdan çok akorsal yaklaşım anlayışını benimsediği sonucuna ulaşılmıştır. Bunların içinden melodilerin üretilmesinde akor seslerine yapılan kromatik yaklaşımları ve 9’lu, 11’li ve 13’lü doğal gerilimli sesleri sıklıkla kullanmıştır. Burada bir doğaçlamada modal dizilerin yanında doğaçlama melodilerin üretilmesinde akor seslerinin ve akorsal yaklaşım seslerinin önemli olduğunun görmekteyiz.

35 akordan oluşan doğaçlama bölümünde Evans armonik yapıda ii7-V7-Imaj7 akor ilerlemeleri ile 25 akoru 3/7 voicing tekniği ile kullanmıştır. Evans, akorların üst üste yığılmış halleri yerine, akorların içindeki notaların birbirleriyle uyumlu bir şekilde kullanılmasına öncelik verdiği görülmüştür. Bu sayede, akorların daha zengin ve renkli bir şekilde kullanılmasını sağlamıştır. Evans’ın doğaçlamada melodide ve armonide kullandığı bu yaklaşımların müzikal ifadesinin temel özelliklerinden birisi olduğu kanaatine varılmıştır.

ÖNERİLER

- Bir caz doğaçlamada öncelikle melodik yapıda kullanılacak olan kromatik yaklaşımlı sesler, öncü ses, gerilimli ses, geciken çözümlenme ve armonik yapıda kullanılacak olan akor ilerlemeleri, voicingler gibi kuramsal bilgilerin öğrenilmesi gerekir.
- Doğaçlama öncesinde, referans alınacak bir caz standartının, ezginin veya şarkının armonik ve melodik yapısının analiz edilmesi orjinal hali ile seslendirilmesi gerekir.
- Doğaçlama melodilerin üretilmesine göre öncelikle akor sesleri kullanılabilir. Sonrasında melodik doğaçlamaya kromatik yaklaşımlı sesler, öncü ses, gerilimli ses, geciken çözümlenme gibi akorsal yaklaşım sesleri eklenebilir.
- Armonik yapıda akorlar öncelikle temel düzeyde sırasıyla 1-3-5-7 sesleri çalınabilir. Sonraki aşamada akorları çeşitlendirmek için temel düzeyden çıkıp ii-V-I akor ilerlemesinde akor seslerinin yalnızca 1-3-7 seslerinin kullanarak minimum hareketle fark renkte veya tınıda akorlar elde edilebilir.
- Caz müzisyenlerinin doğaçlama stillerini tespit etmede, araştırmadaki veri analiz tekniğinden yararlanılabilir

REFERANSLAR

- Aşkan, A., B. (2017), “Yaratım Sürecinde Özgür Doğaçlamanın Bir Etnografisi” İstanbul Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İstanbul
- Badoğlu, Ö. & Özkeleş, S. (2022). *Bill Evans’ın Doğaçlama Üslubu Üzerine Bir Armonik Analiz Örneği*, Editör: Prof. Dr. Sürmeli, K., *Güzel Sanatlar Alanında Yeni Trendler* (pp. 281-298), Ankara: Duvar Yayınları.
- Badoğlu, Ö. & Özkeleş, S. (2022). *Bill Evans’ın Doğaçlama Üslubu Üzerine Bir Melodik Analiz Örneği* Editör: Prof. Dr. Sürmeli, K., *Güzel Sanatlar Alanında Yeni Trendler* (pp. 298-311), Ankara: Duvar Yayınları.
- Badoğlu, Ö. & Özkeleş, S. (2023). Bill Evans Doğaçlamalarında Armonik Yapı (“All The Things You Are” Örneği) ODÜSOBİAD 13 (Sosyal Bilimler Lisansüstü Öğrenci Sempozyumu Özel Sayısı), 0169-0184, Doi: 10.48146/odusobiad.1195493
- Bailey, D. (2011) Doğaçlama. (A. Bucak, Çev.) İstanbul: Pan Yayıncılık
- Balcı, S., Bill Evans “The Complete Village Vanguard Recordings, 1961” Kayıtları: Karşılıklı Etkileşim (Interplay) Öğelerinin İncelenmesi., Yaşar Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, İzmir, 2018
- Cazier, D. (2001), *Jazz Piano Voicings*, Conference Columbia Basin College, Yakima and Spokane
- Felts, R. (2002), *Reharmonization-Techniques*, Berklee Yayınları, Boston.
- Gross, A. A. (2011). Bill Evans and the Craft of Improvisation University of Rochester Rochester, Department of Music Theory Eastman School of Music New York
- Gül, S. (2017), “Caz Doğaçlamalarında Referans Kullanımı; Sololama Kurgusunda Başka Yapıtlardan Alıntılar, Parafrazlar Ve Müzikal Gramer İçeri Göndermeler” Bahçeşehir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Kaplan, E. (2017), “Caz doğaçlamasında Melodi Sazlarının Zamansal ve Dokusal Kurgu ve Davranış Modellerinden Hareketle Vaokal Doğaçlama Olanaklarının Genişletilmesi. Geleneksel Uygulamalar ve Yeni Yöntemler” Bahçeşehir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Keith Shadwick (2002) Bill Evans: Everything Happens to Me: A Musical Biography” Backbeat.
- Levine, M. (2011). *The Jazz Theory Book*, O'Reilly Media, Inc, Boston, 2011.
- Liebman, D., *A Chromatic Approach to Jazz Harmony and Melody*, Advance Music Press, 2000
- Ligon, B. (2001). *Jazz Theory Resources: Volume 2*, Hal Leonard, Houston Publishing, Inc.; Otab edition.

- Lyon, J. (2007). *A Compendium of Jazz Piano Voicings*, CreateSpace Independent Publishing Platform; 1 edition, California
- Murray, J. W. (2011), *Billy's Touch: An Analysis of the Compositions of Bill Evans*, Billy Strayhorn, and Bill Murray, Towson University.
- Nettles, B., Graf, R. (2015). *The Chord Scale Theory & Jazz Harmony*, Alfred Music.
- Özkeleş. S. (2016), Profesyonel Müzisyen Eğitimi Bağlamında Eğitimciler İçin Doğaçlamaya Yönelik Uygulama ve Öneriler, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi,16 (İpekyolu Özel Sayısı), 2393-2409.
- Özkeleş. S. (2017), *Müzik Sanatında Doğaçlama*, Editör İmik, Ü.Sanat ve Tasarım Yaklaşımları (pp.175-204). Ankara: Gece Kitaplığı Yayınları.
- Özkeleş. S. (2017), *12 Eşit Aralıklı Tampere Sistemde Türk Müziği Makam Dizilerine Kuramsal Bir Yaklaşım* | *A Theoretical Approach To Turkish Music Makam Scales In The 12 Equally Pitch Temperament Systems* Editör, Kurtaslan, Z. (pp.59-85) Konya: Eğitim Yayınevi
- Pettinger, P. (2002). *Bill Evans; How My Heart Sings*, Yale University Press; New edition.
- Reilly, J. (1994). "The Harmony of Bill Evans" Hal Leonard, 1994
- Sabatella, M. (1996). *A Whole Approach to Jazz Improvisation*, A D G Productions.
- Scott, R. (2003). Chord Progressions for Songwriters iUniverse.
- Sönmez, V., & G. Alacapınar, F. (2011). *Örneklendirilmiş Bilimsel Araştırma Yöntemleri*. Ankara: Anı Yayıncılık.
- Ulusoy, N. (2018), "Caz doğaçlamalarında, dikey – yatay materyaller arasındaki ilişkilere örnek olarak akorlar arası geçişlerde kullanılan parti hareketleri: 1990 sonrası kuşaklara mensup tenor saksofoncuların parti hareketleri kullanımları örneğinde karşılaştırmalı bir inceleme ve analitik çerçevede bir formülasyon denemesi" Bahçeşehir Üniversitesi, Fen Bilimleri Enstitüsü, İstanbul
- Wetzel, P. (1989). *Artistry of Bill Evans:Piano Solos*, Alfred Music.
- Yavuzoğlu, N. (2012). *Caz müziğinde akor dizileri*, İstanbul: Pan Yayınları.
- AAJ Staff (2004) "Bill Evans: 1929-1980" Philadelphia <https://www.allaboutjazz.com/bill-evans-1929-1980-bill-evans-by-aa-j-staff.php?page=1> adresinden 4 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.
- Gomes G. (2023) "Harmonies in Melancholy: The Legacy Of Bill Evans" <https://lohouse.com/blogs/beyond-the-glasses/harmonies-in-melancholy-the-legacy-of-bill-evans> adresinden 4 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.

Bölüm 7

Teknolojik Gelişmeler Işığında Oyun, Oyunlaştırma ve Çalgı¹

Tuncay ARAS²

¹ Bu çalışma, EGT-CDRP-101018-0522 numaralı Marmara Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projesi ile desteklenen “Çalgı (Gitar) Eğitiminde Oyunlaştırma Yöntemine Yönelik Eğitsel Yazılım Geliştirme Çalışması” isimli doktora tezinden üretilmiştir.

² Dr. Öğr. Üyesi; Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Müzik Bilimleri Bölümü, Müzikoloji Anasanat Dalı. tuncay.aras@atauni.edu.tr, ORCID 0000-0002-9413-3351

ÖZET

Teknolojinin hızlı ilerleyişi doğrultusunda insanın yaşam içerisindeki beklentileri değişiklik göstermiş ve ihtiyaçları da beraberinde getirmiştir. Pek çok alanında hissedilen bu ihtiyaç, müziğin alt boyutu olan çalgı icrasında da hissedilmektedir. Bireyin çalgısında başarılı olabilmesi zorlu bir süreci içerdiğinden, günümüz şartlarında bireyi çalgısına yönelik motive edebilmenin önemi bağlamında teknolojiyi içeren farklı yöntemleri kullanmanın gerekli olduğu düşünülmektedir. Günümüzde pek çok farklı alan içerisinde oldukça dikkat çeken kavramlardan biri olan oyunlaştırmaya yönelik çalışmalar diğer pek çok alanda yapıldığı gibi müzik alanında da yapılmaktadır. Literatürde oyunlaştırmanın, “oyun tasarım öğelerinin oyun olmayan içeriklerde kullanılması” şeklindeki genel tanımı, oyun kavramının detaylarına inmenin gerekliliğini ortaya koymaktadır. Bu noktadan hareketle literatür tarama modeline dayalı olan çalışmada, ilgili literatür içerisindeki oyun ve oyunlaştırma kavramlarını detaylı bir şekilde incelemek ve sonrasında oyunlaştırmanın çalgı üzerindeki etkilerine değinmek amaçlanmaktadır. Çalışmada oyun ve oyunlaştırma kavramları betimsel anlamda analiz edilmiş ve sonrasında bu kavramların çalgı icrası içerisindeki gerekliliğine dikkat çekilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Oyun, Oyunlaştırma, Çalgı.

GİRİŞ

Tarihte çok eskilere dayanan “oyun” kavramı, insan hayatında önemli bir yere sahiptir. Eğlence olgusunu en iyi yansıtan oyun, teknolojinin hızlı gelişim sürecine bağlı olarak aynı zamanda dijitalleşmiş ve günümüzde artık tabletler, akıllı telefonlar gibi taşınabilir cihazlar sayesinde her ortamda oynanabilir hale gelmiştir. Günümüz bağlamında özellikle dijitalleşme ile oyuna olan ilginin artması neticesinde, oyun kavramının güçlü etkisinden faydalanmak için pek çok farklı alanlarda oyun odaklı çalışmalar yapılmaktadır. Aguilera ve Mendiz (2003:6), video oyunlarının eğitim üzerindeki etkisine yönelik yapılan araştırmalarda, oyunların öğrencilerin eksikliklerini fark etmesine ve bu eksiklikleri düzeltmeye çalışmalarına yardımcı olduğu sonuçlarının ortaya çıktığını belirtmektedir. Bu araştırmalara göre, oyunların uyarlanabilirliği ve çok yönlülüğü, öğrencileri motive edip öğrenmeye teşvik etmekte ve odaklanma sıkıntısı çekilen durumlarda, oyunlar kullanışlı hale gelmektedir.

2000 yılından itibaren mobil cihazlardaki artış ve dijital oyun kavramının yükselişi ile birlikte özellikle pazarlama, ekonomi gibi iş hayatındaki sektörlerin oyun kurgusunu kendi sistemlerine entegre etme düşüncesi, farklı kavramların ortaya çıkmasına ön ayak olmuştur. Bu kavramlardan en önemlisi hiç şüphesiz oyunlaştırmadır. Oyun felsefesinden yola çıkılarak gelişen oyunlaştırma; “oyun öğelerinin ve oyun tasarım tekniklerinin oyun dışı bağlamlarda kullanılmasıdır” (Werbach ve Hunter, 2012:26). Oyunlaştırmanın, oyun öğelerinin ve oyun tasarım tekniklerinin gerçek yaşam içerisindeki motivasyona yönelik sorunların çözümüne odaklı kullanımı, oyun ile arasındaki ayrım açısından önem teşkil eder.

Rowan Tulloch’a göre (2014:317) “oyunlaştırma sadece yeni bir pazarlama eğilimi değil, aksine göz ardı edilmiş bir pedagojik gelişim geçmişinin ve etkili bir eğitim tarihinin ürünüdür, çoğunlukla da oyunculara nasıl oynanacağını öğreten oyun süreci göz ardı edilir”. Oyunlaştırmanın birey üzerindeki motive edici etkileri düşünüldüğünde, eğitsel alanın oyunlaştırılmış alana dahil edilmesiyle, oyun temelli etkinliklerle hedef kitle üzerinde öğrenme kalıcı hale getirilebilir. Oyunlaştırılmış alanın eğitime olan ayrıcalıklı katkısı, alana getirmiş olduğu bir yenilikten ziyade öğrenmede katılım ve motivasyon bağlamında devamlılığı sağlayabiliyor oluşudur. “Eğitimin oyunlaştırılması, güçlü etkilerinden yararlanabilmek adına oyun tasarımının eğitim sürecine aktararak öğrencilerin dikkat ve motivasyonunun artırılması ile başarılarının ve derse yönelik tutumlarının olumlu yönde etkilenmesi olarak ele alınabilir” (Yıldırım, 2016:19). Bu bağlamda çalışma, genelde eğitim özelde çalgı eğitimi içerisinde oyunlaştırma yönteminin etkilerine değinmeyi amaçlamakta ve bu

amaç doğrultusunda oyun ve oyunlaştırma kavramlarını çalgı eğitimi ile birlikte irdelemektedir.

Oyun

Oyun, tarihte çok eskilere dayanan ve ilkel dönemlerden günümüze kadar ki süreç içerisinde insanların hayatında sürekli olarak var olmayı başarabilmiş nadir bir kavram olarak karşımıza çıkmaktadır. Gerçek yaşamın sınırları ve kurallarına meydan okuyan bu kavramın, farklı şekillerde bizi kendine çeken özelliklere sahip olması, ne denli güçlü olduğunun bir göstergesi olarak kabul edilebilir. “Oyunlar, gerçek-yaşam durumlarının yapısını basit bir şekilde sergiliyor gibi görünür. Bizi ciddi yaşama ait olanakların gösterisine çekerek ondan koparır. Gerçekliğin yapısında bulunanı görmeye hazır ve yaşamı en canlı unsuruna indirgemeye nazır kriz yöneticileri olarak dünyaya geri döneriz” (Goffman, 2018:37). Hollandalı tarih profesörü Johan Huizinga (1980:3), oyunun varlığının hiçbir biçime bağlı olmadığını, bütün düşünen varlıkların sadece oyun ve oynama gerçeği üzerine yoğunlaştığını ve oyunun varlığının inkâr edilemez nitelikte olduğunu belirtmektedir. Oyunun yaşam içerisindeki güçlü etkisi zamanla toplumsal bağlamda içselleşerek, oyunun kültürel bir olgu olarak toplumlarda yer edinmesini sağlamıştır. “Kültürün içerisinde oyunu, kültürün kendisinden önce var olan, ona eşlik eden ve kültüre başlangıçtan içinde medeniyet evresine kadar damgasını vuran, oldukça önemli ve belirli bir konuma sahip büyüklük olarak buluruz. Oyunu her yerde “gündelik” yaşamdan farklı, iyi tanımlanmış bir eylem niteliği olarak buluyoruz. ... Her koşulda, oyun adını verdiğimiz yaşam biçimine özgü olan bu nitelik” (Huizinga, 1980:4). Huizinga (1980:4), Homo Ludens kitabında oyunun sınırlarını ve sınırsızlığını ifade ettiği oyun alanını sihirli daire (magic circle) olarak adlandırır;

“Oyunun zamanla ilgili sınırlamasından bile daha çarpıcı olan, alanla ilgili olan sınırlamasıdır. Tüm oyunlar hareket halindedir. Varlığını maddi veya hayali, keyfi ya da zorunlu önceden belirlenmiş bir oyun alanıyla birlikte oluşturur. ... Arena, oyun masası, sihirli daire, tapınak, sahne, perde, tenis kortu, adalet mahkemesi, bunların hepsi biçimsel ve işlevsel olarak oyun alanlarıdır; yani ayrılmış, yasak noktalarla bölünmüş, kutsallaştırılmış, sınırları özel kurallarla oluşturulmuş yerlerdir. Hepsi sıradan bir dünyada, ayrı bir eylemin gerçekleştirilmesine adanmış geçici dünyalardır”.

Sihirli daire, Huizinga'nın sıraladığı oyun alanlarından sadece biri olarak görünse de oyunun tanımlanması zor yapısını ve sınırlandığı bu daire içerisine taşan sınırsızlığını ifade eder. Salen ve Zimmerman (2004:72-73), Rules of Play: Game Design Fundamentals'da bu sınırsızlığı şöyle açıklar:

“Sihirli dairenin sadece bir daire olması, bu kavramın önemli bir özelliğidir. Kapalı bir daire olarak, çevrelediği alan kapalı ve gerçek dünyadan ayrıdır. Zamanın bir göstergesi olarak sihirli daire bir saat gibidir: aynı anda başlangıç ve bitişli, ancak başlangıç ve bitişsiz bir yolu temsil eder. Sihir daire, tekrarlanabilir bir alan, hem sınırlı hem de sınırsız bir alandır. ... [S]onsuz olasılıkla sınırlı olan bir alan”.

Sihirli daire oyunlaştırma kavramının, özgür iradeyi tetikleyen, insanı özgürleştirirken kontrolü elinde tutan ikili doğasının temelidir. Gündelik yaşamın kurallarına, toplumsal sınırlılıklarına alternatif bir dizi kural dizgesiyle sihirli daire, gündelik yaşamla geçici yaşam deneyimleri arasındaki sınırı karartırken, oyun kavramının gerçeklikle olan bağlantısını ve bağlantısızlığını ifade eder ve oyuna özgü olanı açık hale getirir.

Oyunlaştırma, play kelimesinin karşılığı olan oyunla değil de game kelimesinin karşılığı olan oyunlarla ilgili olduğundan, game kelimesiyle karşılanan oyunu, ölçülebilir sonuçları/aşamaları olan kural tabanlı biçimsel sistemler, play kelimesinin karşılığı olan oyunu ise içerisinde davranışların ve anlamların kendiliğinden gelip yerleştiği bir bileşen alanı olarak tanımlamak mümkündür. Oyunlaştırma kelimesinin hem dilbilimsel hem de içerik olarak köküne/temeline bakıldığında, oyun (game) kelimesi/kavramı sıkça karşılaşılan Salen ve Zimmerman’ın (2004:41) yaptığı en genel tanımıyla “Oyun [game], oyuncuların kurallarla tanımlanmış ve ölçülebilir bir sonuç veren yapay bir çatışmaya girdiği bir sistemdir” şeklindeyken, A Theory of Fun for Game Design’da Raph Koster (2013:34-40), oyuna dahil ettiği eğlence (fun) kavramını, oyunlarla öğrenmenin bir çeşit uyuşturucu etkisi olduğunu söyleyerek açıklar. Çünkü Koster’a göre matematiksel analizlerle, bir dizi kuralla çerçevelenip ve böylece kendi içerisinde sınırlandırılmış olan oyunun öğeleri, oyun kuralları dışında ya da Huizinga’nın sihirli dairesinin dışında ortaya çıkıp gelişir ve eğlence, beynin iyi hissetmesi ile yani bilimsel olarak endorfin salınımı ile ilgilidir. Oyunlarda eğlence, ustalıktan kaynaklanır. Bir şeyin öğrenilmesinden, anlaşılmasından veya bir konuda ustalaşılmasından doğar. Oyunları eğlenceli hale getiren, bulmacaları çözme eylemidir. Koster’ın değerlendirmelerine dayanarak Kapp (2012:7-8), Salen ve Zimmerman’ın tanımını “Oyun, oyuncuların kurallara, etkileşime ve geri bildirimle göre tanımlanmış soyut bir mücadeleye girdiği ve genellikle duygusal bir tepki ortaya koyan ölçülebilir bir sonuçla sonuçlanan bir sistemdir” şeklinde genişleterek, oyun (game) kavramına duygusal ve psikolojik bir boyut kazandırırken aynı zamanda motivasyonel yanına da dikkat çekmiş olur. Tanımlardaki sistem, oyuncu, kural, geribildirim vb. anahtar kelimeleri Kapp şu şekilde açıklar: Sistem bir dizi birbirinden bağımsız unsurun, oyun (game)

alanında bir arada olmasıdır. Sistemin temel özelliği, her bölümün bir oyun etkisi oluşturması ve oyunun diğer bölümleriyle bütünleşmesidir. Bu bütünleşmeyi sağlayan şey etkileşimdir ve skorlar eylemlere bağlı, eylemler ise oyunu tanımlayan kurallarla sınırlandırılmıştır. Oyuncular, oyun içeriği ve diğer oyuncularla etkileşimde olan kişidir. Eğitimde oyunlaştırma bağlamında oyuncu, öğrenen kişi; öğrenmenin oyunlaştırılması bağlamında da oyun deneyimi sonucunda öğrenmesi beklenen hedef kitledir. Soyutlama, oyunun gerçeklikten aldığı parçalar bütünüdür. Oyuncuya verilen geri bildirimlerle ve etkileşim döngüsüyle dengeli bir şekilde sabit tutulan meydan okumalar, oyuncunun amaca ulaşmadaki eylemleri için bir çeşit itici güçtür. Zafer, yenilgi gibi duyguların yarattığı öfke, hırs, mutluluk, sevinç gibi hislerin ortaya çıkardığı duygusal tepkiler, oyun oynama eyleminin göz ardı edilemez bir parçası, motivasyonun ise psikolojik temellerinden birisidir. Zihinsel sürece dayalı tepkiler ve soyut durumlar içeren oyunun, somut ölçülebilir kazanımının olması gerekir.

Kapp'ın yapılan tanımlamalarda açıklamaya çalıştığı, Türkçede sadece oyun kelimesiyle karşılanan bu anlamlar, İngilizcede play ve game olarak ayrım gösterirler. Roger Caillois (2006:128), "The Definition of Play and The Classification of Games" başlıklı makalesinde İngilizce play kelimesiyle karşılanan oyunu, "gönüllü olarak dahil olunan, akan zaman ve var olan alandan ayrılmış, belirsiz, üretimi olmayan, kurallarla yürütülen inandırıcı bir etkinlik, eylem" olarak tanımlarken, oyun (game) tanımı içerisindeki bu ölçülebilir kazanımı, "üretimi olmayan" kelimeleriyle vurgulamış olur. Bu ölçülebilir kazanım (Caillois'un deyimiyle üretim), game olarak tanımlanan oyun kavramının, play olarak tanımlanan oyun kavramından ayrıldığı temel noktalardan biridir. Huizinga'ya (1980:28) göre "oyun [play], özgür iradeyle kabul edilen ancak tamamen bağlayıcı kurallara göre, kendi içinde bir amacı olan ve gerilim, sevinç ve "sıradan yaşam"dan "farklı olduğu" bilincinin eşlik ettiği kurallara göre belirli sabit zaman ve mekân sınırları içinde yürütülen gönüllü bir eylem, etkinliktir". Roger Caillois (2001:43) ise Man, Play and Games isimli kitabında Huizinga'nın tanımını biraz daha somutlaştırarak oyunu (play) "(1) gönüllü, (2) ayrı [zaman ve alan kavramlarını aşan sınırsızlığı] (3) belirsiz, (4) verimsiz, [kazanımları belirli olmayan] (5) düzenlenmiş ve (6) kurgusal bir etkinlik" olarak tanımlar. Pek çok araştırmacı, akademisyen ve kuramcının sınırlılıkları ve kural çerçevesi olmaksızın tanımlamasının yapılmasının mümkün olmadığı konusunda hemfikir oldukları İngilizcede game kelimesiyle karşılanan oyun kavramını şu şekilde açıklarlar:

Bernard Suits'e (1978:34) göre "*bir oyun [game] oynamak, sadece kuralların daha az etkili araçlar lehine daha çok etkili olanları yasakladığı ve*

bu tür kuralların sadece bu tarz eylemleri olası kılmak adına kabul edildiği kuralların izin verdiği araçları kullanarak, belirli bir durumun ortaya çıkmasına yönelik olan eylem içerisine girmektir”.

Jesper Juul’a (2003:68) göre *“oyun [game], farklı kazanımlara farklı değerlerin verildiği değişken ve ölçülebilir sonuçlarla kurula dayalı bir sistemdir, oyuncu sonucu etkilemek için çaba harcar, sonuç odaklıdır ve eylemin sonuçları opsiyonel ve tartışmaya açıktır”.*

David Kelley’e (1988:50) göre *“oyun, elde edilmesi gereken bir nesneyi ve elde etmek için kullanımına izin verilen araçları/yolları belirleyen bir dizi kural tarafından oluşturulan bir yeniden yaratma biçimidir”.*

Katie Salen ve Eric Zimmerman’a (2004:80) göre ise *“oyun, oyuncuların kurullarla tanımlanmış, ölçülebilir bir sonuçla sonuçlanan yapay bir çatışmaya girdiği bir sistemdir”.*

Oyun, tarihsel serüveni içerisinde farklı şekillerde insan hayatında yer almış ve yer almaktadır. Dünya tarihinin en eski masa oyunu (game) olarak bilinen Antik Mısırlılara ait Senet oyunu ile günümüz teknolojisi bağlamında ortaya çıkan dijital oyunlara kadar uzanan zaman dilimindeki oyunlar arasında farklar olsa da insanın içgüdüsel oynama isteği, zaman ya da mekân tanımadan kimi zaman masa başında, kimi zaman taş veya sopalarla kimi zaman da teknolojik düzeneklerle oyun oynatır. “[D]ama oyunu ister karelere ayrılmış bir muşamba parçası üzerinde şişe kapaklarıyla, ister işlemeli mermer üzerinde altından heykelciklerle, isterse de özel olarak tanzim edilmiş bir meydandaki renkli kaldırım taşları üzerine dikilen üniformalı insanlarla oynansın, oyuncu çifti oyuna “aynı” pozisyonlarla başlayıp aynı hamle ve karşı hamle dizgesini kullanabilir ve de aynı heyecan eşliğine erişebilir” (Goffman, 2018:20-21). En nihayetinde ortada bir oyun vardır. Bireyde oyun oynama isteği sosyalleşme, gerçek yaşamdan kaçış, zaman geçirme ya da sadece oyun oynama arzusu olarak farklı şekillerde ortaya çıkabilir. Huizinga’ya göre (1980:13) *“oyunu biçimsel olarak özetlemek gerekirse; oyunun, “ciddi olmayan” ama aynı zamanda oyuncuyu yoğun ve tamamen özümseyen bir biçimde, oldukça bilinçli bir şekilde “gündelik” yaşamın dışında duran özgür bir etkinlik olduğunu söyleyebiliriz. Maddi çıkarları ya da kar elde etme durumu olmayan bir etkinliktir”.* Play olarak oyun, eylemin doğasını ifade eder. Oynamak (to play) eyleminin sıradan bir eylem olmadığını Huizinga (1980:37), şu şekilde ifade eder:

“Asıl olan etkinliğin doğasını ifade etmek için isimde yer alan düşüncenin filde tekrarlanması gerektiği gerçeğidir. Bu, oynama eyleminin sıradan eylem kategorilerinin dışında uzanacak kadar tuhaf ve bağımsız bir nitelikte olduğu anlamına gelmez mi? Oynamak sıradan anlamda “yapmak” değildir; bir oyunu

[game] “yaptığınız” bir etkinlik veya “gittiğiniz” bir av ya da balık avı ... gibi “yapmazsınız”.

Oyun (play), en genel şekliyle, tekinsiz doğası, kültürü ve eylemin kendisini ifade etmesi bağlamında game olan oyundan ayrılır. Play ve game anlamlarıyla oyun kelimesini ortak bir noktada buluşturan, biyolojik bir zihin durumu olarak algılanabilen oyunumsuluk (playfulness) kavramına yüklenen anlamlar, oynama eyleminin sıradan olmadığına ifadesidir. Jaakko Stenros’a (2014:201) göre “bu oyunumsuluk paylaşıp toplumsal olarak çerçevelenebilir hale geldiğinde, [play kelimesiyle karşıladığımız] oyun ortaya çıkar ve bu paylaşılan biçimler, sistematik hale getirildiğinde onları [game kelimesiyle karşıladığımız] oyun olarak adlandırırız”. Jaakko Stenros’un (2014:202), Schechner, Riezler ve Makedon’un görüşlerini birleştirerek aktardığı tanımıyla “oyun [play] eylemleri yapı, süreç, deneyim, işlev, ideoloji ve çerçeveye göre incelenebilirken, ... oyunumsuluk, bir ruh hali, bir tutum, patlayan bir güç ya da kişinin içine düştüğü bir şeydir”. Dolayısıyla oyunumsuluk, bilinçli ve kasıtlı olarak ortaya çıkan bir şey değil ancak oyunlarda [games] amaca uygun olarak tasarlanan eğlencenin beslediği temel kaynaktır. “Oyunumsuluk ve oyun [game] iki ayrı şeydir; birisi, bir zihin durumu diğeri ise bir etkinlik biçimidir. Oyunumsuluğa dair herhangi bir ipucu olmaksızın oyunlarda [games] yer almak mümkündür. Ancak bu iki kavram arasında bir bağlantı vardır: oyunlar [games] bir bakıma, oyunumsu olma durumunu yönlendirmek, teşvik etmek, kullanmak için yararlanılan teknolojilerdir, ancak zamanla bu bağlantı kopmuş olsa bile oyunlar [games] genellikle oyunumsu olma durumundan doğarlar” (Stenros, 2014:204).

Oyunun (play) yaygın tanımı içerisindeki gönüllü olarak yapılan, özgürce kabul edilip dahil olunmuş bir etkinlik olduğu kabul edildiğinde, PJ Rey’in (2014:278) “Gamification and Post-Fordist Capitalism” başlıklı makalesinde sorduğu “eğer bir oyun özgürlükle ilgiliyse öte yandan da oyunlaştırmanın amacı kontrol etmekse, elimizde bir çelişki varmış gibi görünüyor; bu durumda davranışı kontrol etmek nasıl mümkün olabilir ve bu davranış hala gönüllü ve özgürce gerçekleştirilen bir davranış olabilir mi?” sorusu kendi içerisinde game ve play arasındaki farkı ortaya koyarken aynı zamanda oyunumsuluk kavramının özgürleştirici doğasını, oyunun (play) bütünleştirici bir alan olma durumunu ve game olarak karşılanılan oyunun, bunları içerisinde barındırıp temel aldığı sistematik yapısını vurgulamış olur. “Oyuna, kelimenin modern anlamında bir “bütünlük” diyebiliriz ve oyun, anlamaya ve değerlendirmeye çalışmamız gereken bir bütünlüktür” (Huizinga, 1980:3).

Oyunun (game) içerisindeki oyun oynama eyleminin (to play a game) doğası/eğlencesi, game olarak oyunu play olarak oyundan ayıran her daim var

olan kaybetme riskine rağmen iyi düzenlendiğinde motivasyonu ve estetik hazzı, sabit ve devamlılık döngüsü içinde tutabilir. Çünkü oyunumsu olma durumu bir sistem içerisine yerleştirilemez, katılımcının içinde var olur. Daha açık bir ifadeyle, game kelimesiyle ifade edilen oyunun sistem içerisinde düzenlenmiş kuralları, play olarak ifade edilen oyunun özgür doğasını kontrol altına almaya yöneliktir. Bu kontrol, oyun olmayan bir içerikle şekillendirilmiş olan oyunlaştırma içerisinde, gerçek dünyayla oyunun dünyası arasındaki etkileşimi sağlar. Oyunumsu olma durumu oyun (game) ile birleşip bütünleştiğinde, motivasyonda etken, katılımı sağlamada etkin olan ve düzenlenebilen estetik haz ortaya çıkar. Çünkü oyun (game), play kelimesine karşılık gelen oyuna kıyasla, içeriğiyle, düzenlenen kurallarıyla çerçevelenmiş bir sistem, estetik bir biçimdir. Bu estetik deneyimin kalitesi, ihtiyaca göre en uygun şekilde düzenlenmesi ve uygulanabilirliğiyle ilişkilidir. Dolayısıyla, gerçek dünyayla ilintili bir amaç, estetik bir deneyim içerisinde başarılmaya çalışılır. “Jeremy Bentham’ın 18. yüzyılda *Panopticon*’da kullandığı ve Clifford Geertz’in geliştirdiği *derin oyun (deep play)* kavramı, aslında gerçekte oyun arasındaki ince çizgi üzerine kuruludur. Antropolog Clifford Geertz, Bali horoz dövüşünü *derin oyun* olarak adlandırır ve horoz dövüşünün Bali toplumunun sembolik bir kültür içeriği olduğunu öne sürer. Bahis sistemi oldukça karmaşık olmakla birlikte horoz sahipleri ve seyircilerin yoğun bir ilgisi söz konusudur. ... Bütününe bakıldığında, denetimli sınırları belirlenmiş bir mekânda gerçek anlamda dövüşen horozlar olsa da imgesel olarak asıl dövüşen bahisçilerin güçleridir” (Aras, 2016:37). Geertz’in (1973:443) de ifade ettiği gibi “horoz dövüşü sadece horozlar için ‘gerçekten gerçek’” tir. Yani, horoz dövüşü, horozlar için bir ‘game’, ancak kültürel çerçevede içerisinde Bali halkının yer aldığı bir ‘play’dir.

Oyunlaştırma

Oyun felsefesinden yola çıkarak geliştirilen *oyunlaştırma* kavramı, kavramsal olarak ilk kez 2002 yılında İngiliz bilgisayar programcısı Nick Pelling tarafından kullanılır. Pelling (2011), “kasıtlı olarak çirkin bir kelime” ile isimlendirdiğini söylediği *oyunlaştırmadan* kastettiği şeyin şu olduğunu söyler:

“...elektronik işlemleri hem eğlenceli hem de hızlı hale getirmek için oyun benzeri hızlandırılmış kullanıcı ara-yüzü tasarımı uygulamak”.

Pelling’in aynı yazısında müşterileri tarafından pek de ilgi görmediğini belirttiği bu uygulama deneyimi, Gartner Teknoloji Şirketi’nin oyunlaştırma

terimini 2011 yılında Hype Döngüsü'nde üst sıralara yerleştirmesiyle¹ popüler hale gelmiş ve 10 yıllık bir süreç içinde sürekli gelişim içerisinde olan teknoloji ve buna bağlı olarak oluşan dijitalleşmeyle *oyunlaştırma*, teknolojik boyutta motivasyonu artırıcı etkilerini görebilmek adına pek çok farklı alanda/sectörde kullanılmaya başlamıştır. Avustralya Macquarie Üniversitesi Medya, Müzik, İletişim ve Kültürel Çalışmalar Bölümü'nde Doktor Rowan Tulloch'a (2014:318) göre oyunlaştırma aslında,

“ister tüketicileri yönlendirmek ve karlı hale getirmek, isterse itaatkar ve verimli çalışanları, sağlıklı vatandaşları veya bilgili öğrencileri eğitmek için tasarlanmış olsun, oyunlaştırma her zaman pedagoji ile ilgilidir; amacı özneleri ve öznelikleri üretip şekillendirmektir. Bu nedenle oyunlaştırma, oyun tasarım ilkelerinin radikal yeni bir ticari ya da eğitimsel uygulaması olarak değil, uzun süreli bir pedagojik mirasın devamı olarak anlaşılmalıdır. Oyunlaştırmayı bu şekilde anlamak, yalnızca mevcut oyunlaştırma uygulamaları ile daha geleneksel oyun biçimleri arasındaki gerçek ilişkiyi tanımamıza yardımcı olmakla kalmaz, aynı zamanda gelecekte oyunlaştırmının yer alabileceği yeni ve daha gelişmiş yöntemler de önerir.

Oyunlaştırma başlı başına bir kavram olarak ilk Pelling'le birlikte ortaya çıkmış olsa da oyunlaştırmının temel aldığı oyun kavramı gündelik yaşam içerisindeki anlamıyla insanlık tarihi boyunca var olmuş ve Fransız toplumbilimci Roger Caillois ve Hollandalı tarih profesörü ve kuramcı Johan Huizinga tarafından tanımlanmaya ve çözümlenmeye başlamıştır. Toplumsal ve kültürel bağlamda gündelik yaşamın oyunsuluğu ve yerleştiği çerçeve, onu çerçeveleyen ve şekillendiren kültürel ve toplumsal normları ifade ederken, insanların deneyimleri ise yaşamın oyunlaştırılmış hali olarak ortaya çıkar. Bu çerçeveler bir anlamda sistematik olarak kurulu, içinde bireyi harekete doğru ilerleten ya da hareketten men eden bir oyun düzeneğinden bahseder. Bu bağlamda, Fizek ve diğerlerinin (2014:8) deyiimiyle “oyunlaştırma çok daha geniş bir olgu olarak değerlendirilebilir ve pek çoğumuzun düşündüğü kadar yeni bir kavram olmayabilir”. Öte yandan, temellerinin oyun kavramına dayandığı oyunlaştırma, günümüz kullanım biçimiyle motive etme, davranış değişikliği yaratma, beceri geliştirme ve yeniliklere teşvik etme odaklıdır.

Oyunlaştırma kelimesinin kavramsallaşması, akademik bir disiplin, kuramsal bir çerçeve ve bir yöntem olduğu düşünüldüğünde, sıkça karşılaşılan tanım, Deterding ve diğerlerine aittir. Deterding ve diğerlerine (2011:10) göre

¹ Detaylı bilgi için bkz. <https://readwrite.com/2011/08/11/gartner-adds-big-data-gamifica/> (Gartner Şirketinin bu şemasında oyunlaştırma kavramının üst sıralarda yer alması, dönemi göz önüne alınarak şirketlerin gelişimi için takip edilmesi gereken popüler ve etkileyiciliği olan anlamına gelmektedir. <https://www.gartner.com/en/documents/3887767/understanding-gartner-s-hype-cycles>

“oyunlaştırma, oyun tasarım öğelerinin oyun olmayan içeriklerde kullanılmasıdır”. Zichermann ve Cunningham’ın (2011:14) *Gamification by Design* isimli kitaptaki “oyunlaştırma, kullanıcıları dahil etme ve problem çözme adına gerçekleştirilen oyun mekaniği ve oyunsal düşünme sürecidir” şeklindeki tanımları ise Deterding ve diğerlerinin tanımını tamamlar niteliktedir. Oyunlaştırma, oyun kavramını tüm içeriğiyle ele alıp kurallarla çerçeveleyen ve oyunun hedefiyle oyunlaştırmanın hedefinin birbirinden bağımsız ilerlediği bir kurulumu ifade eder. Dolayısıyla oyun içerisindeki hedef-içerik ilişkisinin birbirine ne kadar bağlı olması gerekiyorsa, oyunlaştırma tasarımının hedefinin de aynı derecede oyunun hedefinden uzak olması gerekir. Ancak oyun içeriği oyunlaştırmanın hedefi doğrultusunda çerçevelenmelidir. Aksi takdirde, oyunlaştırma olarak sunulan tasarım ya da bir yöntem olarak amaca hizmet etmek için tasarlanan oyunlaştırma, bir video oyunu ya da teknoloji kullanımına yönelik faydacı bir yaklaşım algısına dönüşebilme riski taşır. Bu nedenle, oyunun tüm öğelerini içerisinde barındıran oyunlaştırma, kendine özgü öğelerinin ve düzenlenme biçiminin olduğu akılda tutularak düşünülmeli, tasarlanmalı ve değerlendirilmelidir. Oyunlaştırmada dikkatle düzenlenmesi gereken içerik, oyuncu katılımının sürekliliğini sağlayabilirken, bir yandan da caydırıcı olabilir. Çünkü oyuncu, oyunlaştırmanın düzenlenme amacından farklı bir amaç edinerek oynar; paylaşılan amaç ise belirlenen hedefe ulaşarak ‘başarmak’tır. Bu nedenle, oyunlaştırma sistematığının içerisindeki motivasyon kavramı kaybedilmemesi gereken anahtar kelimedir. Seviye ya da hedeflere bölünmüş oyun pratikleri ve gerçek dünyanın aksine sahip olduğu tekrar şansı ile oyuncu cesaretlendirilirken, çeşitli güçlendirici ve ödüllerle de motivasyonun devamlılığı sağlanır. Tüm bunların bütünü ve bu bütünü sağlayabilecek gerekliliklerle düzenlenmiş bir oyunlaştırma tasarımı, gerçek-sanal dünya, oyun-gerçeklik ve hedef-amaç ikilemelerini birleştiren bir deneyim sunar. O halde Karl Kapp’ın (2012:10) Gabe Zichermann ve Amy Jo Kim’in oyunlaştırma tanımlarını birleştirerek oluşturduğu tanımıyla, “oyunlaştırma, oyun tabanlı mekanikleri, estetikleri ve oyunsu düşünmeyi, insanları bir şeye dahil etmek, eylemleri motive etmek, öğrenmeyi desteklemek ve problemleri çözmek adına kullanmaktır”. Kapp, bu tanım içerisindeki *Oyun Tabanlı (Game-Based)*, *Mekanikler (Mechanics)*, *Estetik (Aesthetics)*, *Oyunsal Düşünme (Game Thinking)*, *Katılım (Engage)*, *Eylemi Motive Etme (Motivate Action)*, *Öğrenmeyi Desteklemek (Promote Learning)*, *Problem Çözme (Solve Problems)* kavramlarını, oyunlaştırmayı oluşturan öğeler olarak değerlendirir. Oyunlaştırmayı oluşturan bu içerikler, oyunlaştırma değildir ancak “oyunlaştırmanın, üzerine inşa edilmesi gereken temellerdir” (Kapp, 2012:12). Dolayısıyla oyunlaştırma, oyun, oynama, motivasyon, cesaret, başarıma isteği

gibi yeni olmayan, yüzyıllardır – tanımlanarak ya da tanımlanmayarak – kullanılan içerik ve öğelerin amaca uygun ve hedef odaklı bir şekilde çerçevelenmesiyle oluşturulan sistemin kendisidir. “Oyunlaştırmayı yeni bir kavram olarak ortaya çıkaran şey ise bu öğelerin birbirleriyle olan ilişkilerine ve bağımlılıklarına odaklanmaktır” (Kapp, 2012:14). Diğer bir deyişle oyunlaştırma, içerdiği tüm öğelerle birlikte oyun deneyiminin ‘gerçek’le ve toplumsal olanla ilişkisini, etkisini ve etkileşimini çerçeveleyerek yeniden değerlendirmektir.

Kapp ve diğerleri (2014:55), *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook Ideas Into Practice* isimli kitapta iki tür oyunlaştırmadan bahseder;

Yapısal Oyunlaştırma (Structural Gamification) ve İçeriksel Oyunlaştırma (Content Gamification). Yapısal Oyunlaştırma, oyun öğelerinin içerikte herhangi bir değişiklik yapılmadan, öğrenen kişiyi harekete geçirmek için kullanılmasıdır. İçerik değil ancak içeriği oluşturan yapı, oyun benzeri bir alana dönüştürülür. Bu tür bir oyunlaştırmadan ana odağı, öğrencilerin içeriğe doğru yönelmesine motive etmek ve onları ödüller yoluyla öğrenme sürecine dahil etmektir. Puan alması dışında bir oyun öğesinin olmadığı oyunlaştırılmış bir alanda, öğrencinin sadece video izleyerek ya da bir ödevi tamamlayarak puan kazanması bir yapısal oyunlaştırma örneği olarak değerlendirilebilir. Bu tür oyunlaştırmadaki en yaygın öğeler; puanlar, rozetler, başarılar ve seviyelerdir. Bu tür, bir lider panosunun ve öğrenme ilerlemesini izleme yöntemlerinin yanı sıra, öğrencilerin diğer öğrencilerle başarılarını paylaşabildikleri ve başardıkları şeylerle övünebilecekleri bir sosyal bileşene sahiptir. Dikkat edilmesi gereken şey, yapısal oyunlaştırmada hikâye, karakter ve diğer oyun öğelerini eklemek mümkün olsa da, içerik oyuna dönüşecek şekilde değişmez. İçeriksel oyunlaştırma ise, içeriği daha oyun benzeri kılmak için değiştirmek adına oyun öğelerinin ve oynusu düşünmenin uygulanmasıdır. Tamamlayıcı hikâye öğeleri eklemek veya bir hedefler listesi yerine bir meydan okumayla başlamak, içeriksel oyunlaştırma yöntemidir. Bu öğeleri eklemek, içeriği daha oyun benzeri kılar ancak içeriği bir oyuna dönüştürmez. Bu sadece içeriğin ya da etkinliğin oyun içerisinde kullanımı ve oyun öğelerinin öğretilen içeriğe eklenmesi anlamına gelir. Birbirinden bağımsız olarak da sunulabilen bu oyunlaştırma türlerinin bir arada ve birbirini tamamlar bir biçimde kullanımı, oyunlaştırmadan daha etkili ve etkin olarak ortaya çıkmasına olanak sağlarken, oyunlaştırma kavramının kendi içerisinde bölünmüş yapısını ve bölümlemelerin oluşturduğu bütünlüklü sistematini ortaya koyar.

Bir deneyimleme süreci olarak adlandırabileceğimiz oyunlaştırma, oyun öğelerinin ‘eğlence’ kavramıyla temellendirilerek birbiri arasındaki ilişkiyi günlük yaşamla bütünleştirip, katılımı sağlama odaklıdır. Dolayısıyla

başarma/öğrenme, bu süreçte kendiliğinden gelecek olan davranıştaki değişiklik ya da kazanım adı verilen sonuçtur.

Oyun- Oyunlaştırma ve Çalgı

Dijital yerliler olarak adlandırılan yeni nesil, teknoloji bağlamında çağın getirdiklerine hızlı bir şekilde adapte olmayı başarabilmekte ve sürekli olarak yenilikleri takip edebilmektedir. Teknoloji ile iç içe olan bu neslin eğitim-öğretim sürecinin de çağın getirdikleri ile bağlantılı olması gerektiği ve bu getirilerin başarının artmasına etki edeceği düşünülmektedir. Teknoloji ile bu kadar yakın olan neslin, geleneksel yöntemlerle ya da birkaç teknolojik materyalle eğitim-öğretim sürecine bağlılığını sağlamanın zor olduğu düşünülmektedir. “Eğitim ortamlarında da geçmişten günümüze kadar sürekli olarak farklı yöntem ve stratejiler kullanılmaktadır. Öğretim ortamlarında öğrencilerin dikkat ve motivasyonlarını yüksek tutmak, öğrenmenin etkililiğini arttırmak amacıyla farklı yöntemler ve araçlar denenmektedir. Günümüzde öğretim ortamlarında kullanılan yöntemlerden biri de oyunlaştırmadır” (Bozkurtlar ve Samur, 2017:105). Oyunlaştırma, oyun tabanlı öğelerin ya da oyunların işleyiş biçiminin, bilindik ve sıkıcı ödevlerin yeni ve etkileşimli deneyimlere dönüştürülmesi amacıyla oyun dışı ortamlarda kullanılması yöntemidir. Kendini ifade etme fırsatı ve hatta geleneksel yarışmaların yanı sıra, puan, bröve, görev tamamlama ödülü, kupa ya da unvan verme gibi oyunların işleyişinde yer alan öğeleri kullanarak, öğrencinin ilgi ve gayretinin artması sağlanmaktadır. Oyunların işleyiş biçimi, öğrencilerin hedef belirleme, bulunduğu noktayı koruma, tekrar ederek öğrenme veya akranları ile birlikte çalışma gibi yollarla daha da başarılı olmasını sağlar. Bu da öğrencilerin öğrenme süreçlerinde daha da motive olmalarını ve daha etkin katılım göstermelerine olanak tanır. (Mihelac ve diğerleri, 2017:4).

Lee ve Hammer (2011:148), “Gamification in Education: What, How, Why Bother?” başlıklı makalesinde eğitsel bir oyunlaştırmının içeriğini şu şekilde aktarır: “Eğitsel oyunlaştırma, öğrencilerin davranışlarını şekillendirmek için oyun benzeri kural sistemlerinin, oyuncu deneyimlerinin ve kültürel rollerin kullanılmasını önermektedir”. Dolayısıyla, oyunlaştırmının öğrenciye vermiş olduğu başarısız olabilme özgürlüğü ve tekrar şansıya, performans yetkisi ve ilerleme durumunu gözlemlene öğrencinin kontrolündedir. “Sınıf içerisinde oyunlaştırmının uygulanmasıyla, öğrenciler yeni yollar sayesinde öğrenmeye daha motive olabilir ya da oyunlaştırma sayesinde sınıf içerisindeki sıkıcı görevlerden zevk almayı başarabilirler” (Hanus ve Fox, 2015:152). Özünde teknolojiyi barındıran bir kavram olan oyunlaştırmının eğitim-öğretim süreci içerisine yerleştirilmesi, çağa ayak uydurmanın gerekliliği olarak karşımıza

çıkılmaktadır. Zichermann ve Cunningham'ın *Gamification by Design Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps* isimli kitabında Arne May'in Regensburg Üniversitesi'ndeki bir araştırmasını örneklendirmeleri hem 'eğitimde oyun' kavramı içerisindeki teknoloji olgusunun gerekliliğini hem de oyun içerisinde öncelikli tutulması gereken ve eğitim üst başlığında sürdürülebilirliğini ve etkinliğini sağlayan oyun kavramının temel özelliği olduğunu söyleyebileceğimiz eğlence (fun) kavramının gerekliliğini açıklar niteliktedir:

“... [Ç]ocuklar oyunla öğrenebilir mi? Kesinlikle. Almanya'nın Regensburg Üniversitesi'ndeki Arne May tarafından gerçekleştirilen bir araştırma, yeni bir görevi öğrenmenin sadece birkaç haftada beyin gri maddesinde gözle görülür bir artışı ortaya çıkardığını açıkça göstermiştir. Ve dünyadaki beyin bilimciler, oyunların meydan okuma-başarı-ödüllendirme döngüsünün, beynimizdeki dopamin üretimini teşvik ederek oyun oynama isteğimizi pekiştirdiği konusunda hemfikirdirler.

O zaman asıl soru şudur: eğer oyun eğlenceli değilse, çocuklar oyunla öğrenebilir mi? Eğitsel yazılım endüstrisi tarafında bakılırsa, öğrenme gerçekleşmez. Başka bir deyişle, eğitimle başlayıp eğlenceyi ikinci planda tutarsanız, öğrenme aynı şekilde ya da aynı etkinlikte gerçekleşmez gibi görünmektedir” (Zichermann ve Cunningham, 2011:5).

Bu bağlamda, teknolojiye sıkı sıkıya bağlı olan günümüz bireyleri açısından da düşünüldüğünde, eğitsel oyunların tasarımında eğlence kavramının önemi ve gerekliliği açık bir şekilde görülmektedir. Eğitimde 'oyunun eğlencesi' son derece etkin ve etkili olabildiği gibi hedeften sapmalara yol açacak düzeyde riskleri de içerisinde barındırır. “Eğitimciler oyunları yalnızca etkinlikler ve rekabetçi alıştırmalar olarak görürlerse, bunları kullanacaklar (veya tasarlayacaklar), dolayısıyla oyunların gerçek potansiyelini tehlikeye atacaklar” (Botturi ve Loh, 2008:6). Yani, eğitimciler, öğrenmeyi öncelikli tutup oyunu araç olarak kullanırlarsa hedeflenen öğrenme düzeyinin gerçekleşmeme ihtimali yüksektir. Eğitimde oyun kavramının kullanımında oyunun amaç olarak görülmesi, öğretme/öğrenme hedefine ters düşüyor gibi görünse de oyunun amaç olarak görüldüğü yerde öğrenme kaçınılmaz olarak kendiliğinden gerçekleşecektir. Chris Crawford (1982:17) bu durumu şöyle açıklar:

“Tüm oyun oynama eylemleri için temel motivasyon öğrenmedir. Öncelikle, eğitsel motivasyon bilinçli olmayabilir. Gerçektende, oyun oynamak için belirsiz bir tercih şeklinde gerçekleşebilir. Bu motivasyonun bilinçsiz olabilmesi, anlamını eksiltmez; aslında, öğrenmenin gerçekten temel bir motivasyon olduğu iddiasına güvenirlilik kazandırır. Ayrıca, öğrenme ile ilgisi olmayan oyunlar oynamak için başka birçok motivasyon vardır ve bazı

durumlarda bu ikincil motivasyonlar, öğrenmek için geleneksel olarak bilinen motivasyondan daha fazla yerel önem arz edebilir. Bu motivasyonlar arasında fantezi/keşif, küçümseme, kendini kanıtama, sosyal kabul, egzersiz ve onaylanma ihtiyacı vardır”.

Oyunun kurgusu sistematığı, eğlence olgusu üzerinde yoğunlaşıp, geribildirimler ile desteklenip hedefe uygun olarak düzenlenip tasarlanırsa, oyunun öğrenci üzerindeki motive edici gücü sayesinde öğrenme/öğretme ilerleyecektir. Yani bu demek oluyor ki oyunun amacı öğrenmeyi gerçekleştirmek ise oyun, amacın kendisi olmak durumundadır/amaca dönüşmek zorundadır. Oyunun araçsal bir nitelikle kullanılması öğrenmeyi hep yarıda kesecek öte yandan eğlencenin dengelenmemesi durumunda da öğrenme engellenmiş olacaktır. Oyun içerisinde baş aktör olan eğlence kavramı eğitim bağlamında düşünüldüğünde, “Eğlencenin baskın oluşu öğrenmeye engel olabilir mi?” gibi akılda birtakım soru işaretleri oluşturabilmektedir. Bu bağlamda Prenskey (2001), etkili bir eğitsel oyun tasarımının eğlenceli ve eğitsel değer arasında bir denge kurması gerektiğini dile getirmektedir (aktaran Moreno-Ger ve diğerleri, 2008:2531). Eğitimde, eğlence olgusu ile ilgiyi ve devamında motivasyonu arttırıp, derse olan bağlılığın sağlanması ve bu doğrultuda öğrenme öğretme sürecinin anlamlı hale gelebilmesi, Prenskey'nin de yukarıda bahsettiği eğitsel oyunların tasarımındaki bu dengenin oluşumuna bağlı olmakla birlikte, eğitsel oyunlar öğrenme öğretme aşamasında çağın bireyleri açısından daha ilgi çekici özellikleri de içinde barındırır.

Kim ve diğerleri (2018:5), oyunlaştırmanın, sadece öğrencinin eğlenmesi ve zevk alması için tasarlanmadığını aynı zamanda, öğretimin öğrencinin öğrenmesi üzerindeki etkinliğini arttırmak için kullanılabilecek bir öğretim yaklaşımı olduğunu belirtmektedirler. Bu bağlamda oyunlaştırmanın eğitim üzerindeki etkisini aşağıdaki maddelerle sıralamaktalar ve bu maddelerin sonucunda öğrencilerin öğrenme süreçlerinin daha eğlenceli hale gelmesinin yanı sıra en nihayetinde eğitimde oyunlaştırma ile öğrenme hedeflerine ulaşılabilmenin mümkün olduğunu dile getirmektedirler.

- Öğrenci katılımını ve motivasyonunu arttırır.
- Öğrenme performansını ve akademik başarıyı arttırır.
- Hatırlama ve akılda tutmayı geliştirir.
- Öğrencilerin ilerlemesi ve etkinliği hakkında anında geri bildirim sağlar.
- Davranış değişikliğini tetikler.
- Öğrencilerin ilerlemelerini kontrol etmesine izin verir.
- İş birliği becerilerini geliştirir.

Müzik eğitiminin alt boyutu olarak verilen çalgı eğitimi, kat edilmesi gereken uzun bir yolculuğun en önemli aşamasıdır denilebilir. Bu aşamada sabırlı olmak, sistemli ve planlı çalışmak, başarıya giden süreçteki önemli basamaklardandır. Parasız (2009:19), çalgı eğitiminin amaçlarını “çalgıyı doğru bir teknikle çalma, çalışma süresi verimini arttıracak şekilde ayarlama, müzik kültürlerini çalgı yoluyla en iyi şekilde kavratma ve müzikal becerileri arttırmaya yönelik çalışmalar” şeklinde belirtmektedir. Birey, bu amaçlara ulaşmak ve çalgısında belirli bir seviyeye gelebilmek adına gireceği zorlu süreci kabullenmek durumundadır. “Çalgı eğitimi, öğrencilere nitelikli çalgı çalma becerisi kazandırma hedefinin yanı sıra, onlara çalgı eğitimi yolu ile düzenli, planlı ve programlı hareket edebilen bu sayede zamanı verimli kullanabilen bireyler olma yönünde de önemli katkılar sağlamaktadır” (Babacan ve diğerleri, 2017:465). Zamanını verimli kullanabilen bireylerde gelişecek olan çalgı çalışma alışkanlığı, zorlu süreçte hızlı yol alma açısından önemlidir. Bu alışkanlığı yakalayabilmek için bireyin motive olabilme durumu, kilit noktadır. Evans (2015:66) motivasyonun, insanların bir müzik enstrümanını nasıl ve neden öğrenmeye başladıkları, öğrenme ve uygulama zorlukları boyunca nasıl devam ettikleri ve nasıl başarılı oldukları veya neden bıraktıkları ile ilgili soruları ele almak için hayati önem taşıdığını belirtmektedir. Bu doğrultuda çalgı eğitiminde motivasyona yönelik yaşanan durumların dikkatlice ele alınmasının gerekliliği ortadadır.

“Çalgı eğitimi barındırdığı özellikler nedeniyle çok fazla pratik gerektirmektedir. Öğrencilerin rutinleşmiş egzersizleri ve çalışmaları yapabilmek için güçlü bir motivasyona ihtiyaçları vardır” (Girgin, 2015:108). Öğrenci, çalgısında belli bir düzeye gelene kadarki süreçte yapması gereken çalışmalara yönelik içsel anlamda hazır olsa bile, bu süreçte öğrenciyi çalışmasından uzaklaştırabilecek pek çok faktör ile karşı karşıya kalması muhtemeldir. Şendurur (2001:150), bu faktörleri “öğrenme isteğinin azalması, öğrenilecek konuya karşı ilginin olmaması, beklentilerin yok olması, öğrenilecek tekniklerin giderek zorlaşması ve öğrencinin bu teknikleri öğrenmek için yeterli sabrı göstermemesi, önceden kazanılan yanlış davranışların yeni tekniklerin öğrenilmesini güçleştirmesi, çalışacağı eserleri sevmemesi” gibi sebepler olarak sıralamaktadır. Bu tarz durumlarda ise öncelikli olarak öğretmenin rolü devreye girmektedir. Özmenteş (2013:321), öğrencilerin motivasyon kaynaklı çalgı performanslarını etkileyen faktörlerde öğretmenin rolünün çok önemli olduğunu belirtmekte ve öğrenci ile öğretmen arasındaki iletişimin, saygı ve fikir alışverişine dayalı ilişkinin, öğretmenin öğrencinin hazır bulunuşluğuna yönelik uyguladığı eğitim programı gibi etmenlerin, öğrenci motivasyonuna olumlu yönde etki ederek öğrenme sürecini

etkileyeceğini ifade etmektedir. Her ne kadar öğretmenin öğrenci üzerinde uyguladığı etmenlerin, olumlu yansımaları olsa da özellikle günümüz bağlamında düşünüldüğünde gelişen beklentilere yönelik farklı yöntemlerin devreye girmesi şu anki nesil açısından gereklilik olarak görülmektedir. Bu anlamda çalgı eğitiminde, teknolojiyi barındıran yöntemlerin devreye sokulmasının hem öğretmenin işini kolaylaştıracağı hem de öğrencinin ders içi ders dışı farklı ortamlarda çalgısına yoğunlaşarak, çalışma alışkanlığını kaybetmemesi açısından olumlu yönde etki edeceği düşünülmektedir. Uslu (2013:48), eğitim fakültelerindeki bireysel çalgı (keman) eğitiminin başarılı kılınmasında, ders programlarının yanı sıra eğiticiler ile araç-gereç ve öğretimin yapıldığı ortamın belirleyici unsurlar olduğunu vurgulamaktadır. Özellikle günümüz bağlamında düşünüldüğünde bu unsurları müzik eğitimi veren kurumlardaki bütün çalgı eğitimi dersleri için genellemek yanlış olmayacaktır.

SONUÇ

Teknolojiyi fazlasıyla kullanan bir nesli, belli bir eğitim sistemi üzerinden derse odaklamanın zor olduğu bir dönemde, işe farklı araç-gereçlerin koşulması ve farklı ortamların yaratılması zorunlu bir hal almaktadır. Bu noktada da teknolojik yaklaşımların ve farklı yöntemlerin devreye girmesinin gerekli olduğu düşünülmektedir. Bu açıdan yaklaşıldığında oyunlaştırmanın, öğrenciyi olumsuz etmenlerden uzaklaştırıp çalgısına yönelten bir yöntem olarak çalgı eğitiminde kullanılmasında fayda vardır. Birch (2013), “Motivational Effects of Gamification of Piano Instruction and Practice” adlı yüksek lisans tezinde dizi, akor ve arpej gibi teknik egzersizlerden yola çıkarak oyunlaştırmanın piyano öğrencileri üzerindeki etkilerini ölçmüştür. Deney grubuna oyunlaştırmaya yönelik hazırlanan “Technique Tower” adlı uygulama ile ders işlerken, kontrol grubuna geleneksel yöntemlerle ders işlemiş ve oyunlaştırmanın piyano öğrencilerinin motivasyonu üzerinde olumlu etkilerinin olduğunu belirlemiştir.

Çalgı eğitiminin çok fazla pratik gerektirmesi nedeniyle ders dışı çalışmalar ayrı öneme sahiptir. Ders dışı çalışmalarda öğrenci, içerisinde olduğu zorlu süreci sıkılmadan tamamlamak durumundadır. Bu bağlamda günümüz açısından değerlendirildiğinde dijital oyunlaştırmanın sürece dahil edilmesi, ders dışı çalışmalarda pek çok açıdan olumlu sonuçlar ortaya çıkaracaktır. Hernandez (2020) çalışmasında, üflemeli çalgılar için oyunlaştırma yöntemi dahilinde bir yazılım geliştirmiş ve bu yazılımda önemle üzerinde durduğu konu, öğrencilerin ders dışında saatlerce süren çalışmalarını sıkıcı olmaktan çıkarmak ve yanlış çalışmaları önlemek adına öğrenciyi sürekli geri bildirimlerle desteklemek olmuştur.

Oyunlaştırmanın, özünde eğlence olgusunu içeren, eğlenceli bir ortam sayesinde bireyi içeriğe odaklayıp dış dünyadan arındıran ve bu sayede motivasyonu yüksek kılan bir yapıya sahip olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Gomes ve diğerleri (2014), “Gamification in Teaching Music: Case Study” adlı çalışmada temel eğitimin 2. sınıfında, müzik eğitiminin öğretimi/öğrenimi sürecine eğitsel bir uygulamanın girişiyle ortaya çıkan eğitimin kalitesini belirlemeyi amaçlamışlardır. Araştırma sonucunda, oyunlaştırma çerçevesinde multimedya materyallerini kullanan öğrencilerin iç motivasyonlarında yükselme olduğu belirlenmiştir. Çalgı eğitimi çerçevesinden bakıldığında başarıya giden süreçte önemli olanın çalışmaya odaklanmak olduğu ve bunu sağlamak adına da motivasyonun yüksek tutulmasının gereği ortadadır. Dolayısıyla hem çalgı eğitiminde hem de oyunlaştırma da akış hali kilit noktada olduğundan, çalgı eğitimde oyunlaştırma yönteminin kullanılmasının başarıya olumlu yönde etki edeceği düşünülmektedir.

REFERANSLAR

- Aguilera, M. ve Mendiz, A. (2003). *Video Games and Education*. ACM Computers in Entertainment, 1(1).
- Aras, D. (2016). *Anna Deavere Smith'in Solo Performanslarında Kimlik ve Direniş Performansı*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Babacan, E., Yüksel, G., Küçükosmanoğlu, O. ve Babacan, M. D. (2017). Müzik Eğitimi Anabilim Dalı Öğrencilerinin Bireysel Çalgı Çalışma Alışkanlıklarının İncelenmesi (Konya İli Örneği). *Journal of Research in Education and Teaching*, 6 (39), 464-474.
- Birch, H. (2013). *Motivational Effects of Gamification of Piano Instruction and Practice*. (Unpublished doctoral thesis). University of Toronto, Canada.
- Botturi, L. ve Loh, S. C. (2008). *Games in Education*. Miller, C. T. (Ed.), Games: Purpose and Potential in Education (s. 1-20). Newyork, NY, USA: Springer Science+Business Media, LLC.
- Bozkurtlar, S. ve Samur, Y. (2017). Sınıf Yönetiminde Oyunlaştırmaya Yönelik Öğrenci Görüşlerinin İncelenmesi. *Ege Eğitim Teknolojileri Dergisi*, (2) 1. 103-124.
- Caillois. R. (2001). *Man, Play and Games*. (Barash, M. Çev.). Chicago: University of Illinois Press.
- Caillois, R. (2006). *The Definition of Play and The Classification of Games*. Salen, K. & Zimmerman, E. (Ed.), The Game Design Reader (s. 122-156). Massachusetts: The MIT Press.
- Crawford, C. (1982) *The Art of Computer Game Design*. (Bu metin 1982 yılında bilgisayar oyun tasarımcısı Chris Crawford tarafından oluşturuldu. Peabody, Crawford'un metninin elektronik bir versiyonunu World Wide Web'de yayınlaması için izin istedi. Washington Eyalet Üniversitesi Vancouver bu elektronik sürüm için grafik sanatçısı Donna Loper ile kaynakları kullanılabilir hale getirdi. Washington Eyalet Üniversitesi Vancouver şu anda siteye ev sahipliği yapmaktadır. Bu alanla ilgili yazışmalar Washington Eyalet Üniversitesi Vancouver, Tarih Bölümü, Prof. Sue Peabody, peabody@vancouver.wsu.edu adresine yönlendirilmelidir).
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., ve Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining Gamification. *In Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments* (s. 9-15). Finland: ACM.
- Evans, P. (2015). Self-Determination Theory: An Approach to Motivation in Music Education. *Musicae Scientiae*, 19 (1), 65-83.

- Fernandez, P. A. (2020). Gamification-based Tool to Practice Basic Exercises with Wind Instruments. (Unpublished Master thesis). University of Castilla-La Mancha, Spain.
- Fuchs, M., Fizek., S., Ruffino, P. ve Schrape, N. (2014). *Rethinking Gamification*. Germany: Meson Press.
- Ger, M.P., Burgos, D., Ortiz, M. I., Sierra, L.J. ve Manjon, F.B. (2008). *Educational Game Design for Online Education*. *Computers in Human Behavior*, 2530–2540.
- Geertz, C. (1973). *The Interpretation of Cultures*. New York: Basic Books, Inc., Publishers.
- Girgin, D. (2015). Çalgı Performansı Özyeterlik İnancı Ölçeği: Geçerlik ve Güvenirlik Analizi. *PAU Eğitim Fakültesi Dergisi*, (38): 107-114.
- Goffman, E. (2018). *Karşılaşmalar: Etkileşim Sosyolojisinde İki Çalışma*. (S. Çalıcı, Çev.). Ankara: Heretik Basın Yayın.
- Gomes, C., Figueiredo, M. ve Bidarra, J. (2014). Gamification in Teaching Music: Case Study. *International Journal on Advances in Education Research*, 1 (3), 56-77.
- Hanus, D., M. ve Fox, J. (2015). Assessing The Effects of Gamification in The Classroom: *A Longitudinal Study on Intrinsic Motivation, Social Comparison, Satisfaction, Effort, and Academic Performance*. *Computers & Education*, 80, 152-161.
- Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens a Study of The Play-Element in Culture*. London: Routledge & Kegan Paul.
- Juul, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. Copier, M.& Raessens, J. (eds.). In *Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings*, 30-45. Utrecht: Utrecht University.
- Kapp, M.K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA, USA: Pfeiffer.
- Kapp, K. M., Blair, L. ve Mesch, R. (2014). *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook Ideas Into Practice*. San Francisco: Wiley.
- Kelley, D. (1988). *The Art of Reasoning*. New York: W. W. Norton & Company.
- Kim, S., Song, K., Locke, B. ve Burton J. (2018). *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*. Switzerland: Springer International Publishing AG.
- Koster, R. (2013). *A Theory Of Fun for Game Design*. CA, USA: O'Reilly Media, Inc,

- Lee, J. J. ve Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146-152.
- Mihelac, L., Kaps, R., Küçükarslan, E., Koca, A., Makris, A., Kostidou, D., Cannizzo, M. ve Carrion, C. (2017). *Mesleki Eğitimde Oyunlaştırma El Kitabı*. Ljubljana Ulusal ve Üniversite Kütüphanesi.
- Moreno-Ger, P., Burgos, D., Martinez, O. I., Sierra, L. J. ve Manjon, F. B. (2008). Educational game design for online education. *Computers in Human Behavior* 24, 2530–2540.
- Özmenteş, S. (2013). Çalgı Eğitiminde Öğrenci Motivasyonu ve Performans. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2 (2), 320-331.
- Parasız, G. (2009). Eğitim Müziği Eksenli Keman Öğretiminde Kullanılmakta Olan Çağdaş Türk Müziği Eserlerinin Tespitine Yönelik Bir Çalışma. *Sanat Dergisi*, 15, 19-24.
- Rey, P. (2014). *Gamification and Post-Fordist Capitalism*. Steffen P. Walz and Sebastian Deterding (Ed.). The Gameful World Approaches, Issues, Applications (s. 277-297). Massachusetts: The MIT Press.
- Salen, K. ve Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play- Game Design Fundamentals*. Cambridge: MIT Press.
- Stenros, J. (2014). Behind Games: *Playful Mindsets and Transformative Practices*. Steffen P. Walz and Sebastian Deterding (Ed.). The Gameful World Approaches, Issues, Applications (s. 201-223). Massachusetts: The MIT Press.
- Suits, B. (1978). *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Canada: University of Toronto Press.
- Şendurur, Y. (2001). Keman Eğitiminde Etkili Öğrenme- Öğretme Yöntemleri. *Gazi Eğitim Fakültesi Dergisi*, 21 (3), 145-155.
- Tulloch, R. (2014). Reconceptualising Gamification: Play and Pedagogy. *Digital Culture & Education*, 6(4), 317-333.
- Uslu, M. ve Tirgil, A. (2013). Eğitim Fakültelerinde Uygulanan Bireysel Çalgı Eğitimi (Keman) Ders Programlarının Yürütülmesine Yönelik Eğitimci Görüşlerinin Değerlendirilmesi. *Eğitim ve Öğretim Araştırmaları Dergisi*, 2 (1).
- Werbach, K. ve Hunter, D. (2012). For the Win: *How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.
- Yıldırım, İ. (2016). *Oyunlaştırma Temelli “Öğretim İlke ve Yöntemleri” Dersi Öğretim Programının Geliştirilmesi, Uygulanması ve Değerlendirilmesi*. (Yayımlanmamış doktora tezi). Gaziantep Üniversitesi Eğitim Bilimleri Enstitüsü, Eğitim Bilimleri Ana Bilim Dalı, Gaziantep.

- Zichermann, G. ve Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Canada: Published by O'Reilly Media, Inc.
- Pelling, N. (2011). *The Short Prehistory of "Gamification" Funding Startups(&OtherImpossibilities)*.<https://nanodome.wordpress.com/2011/08/09/the-short-prehistory-of-gamification/> adresinden 13 Kasım 2019 tarihinde edinilmiştir.

Bölüm 8

Müzikte Artmış Altılı Akorlar ve Kullanım Biçimleri

Oya ÇINAR KANIK²

¹Arş. Gör.; Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi İstanbul Devlet Konservatuarı Bestecilik ve Orkestra Şefliği Anasanat Dalı. oya.cinar@msgsu.edu.tr ORCID No: 0000-0001-9343-7962

ÖZ

Bu çalışmada, geleneksel tonal müziğin içerisinde önemli bir yere sahip olan artmış altılı akorların yapısal özellikleri, teorik kökenleri ve müzikteki kullanım biçimleri incelenmektedir. Müzik teorisinde İtalyan, Fransız ve Alman başlığı altında toplanmış olan üç farklı türde artmış altılı akoru bulunmaktadır. Bu çalışmada, artmış altılı akorlar önemli teorisyen ve müzikologların çalışmalarının ışığı altında araştırılmış ve konu ile ilgili kapsamlı bir literatür taraması yapılmıştır. Artmış altılı akorlar konusu öncelikle teorik yönden incelenmiş ve konunun daha iyi anlaşılabilmesi için hazırlanmış örnekler üzerinden anlatım yapılmıştır. Daha sonra ise önemli bestecilerin repertuardan seçilmiş eserleri üzerinden detaylı armonik analizler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Artmış altılı aralığı, İtalyan, Fransız, Alman Artmış altılı akorları

GİRİŞ

Bu makale, tonal müzikte kullanılan artmış altılı akorları ve onların farklı kullanım biçimlerini incelemektedir. Bu bağlamda, artmış altılı akorların teorik temellerini, tarihçelerini, besteciler tarafından nasıl kullanıldıklarını keşfetmek amacıyla önemli teorisyenlerin görüşleri analiz edilmiştir. Makaledeki analiz örnekleri ve müzikal alıntılar aracılığıyla, bu akorların ifade aracı olarak kullanılış biçimleri incelenmiş ve öne çıkan bestecilerin eserlerine odaklanılarak analitik bir yaklaşım sunulmuştur.

Artmış altılı akorlar, bir minör dizinin 6. derecesi ya da bir majör dizinin pesleştirilmiş 6. derecesi üzerine kurulur ve içerisinde tonal olmayan bir aralık olan artmış altılı aralığı bulunur. Bu akorların içerisinde bulunan artmış altılı aralığı, onları diğer akorlardan ayıran en temel özelliğidir. İtalyan, Fransız ve Alman olmak üzere üç farklı isimle tanımlanan bu akorlar, Klasik ya da Romantik dönem üslubuyla bestelenmiş müzik cümlelerinin kadans bölgelerinde genellikle dominant-önceleyen (predominant) işleviyle kullanılırlar.

Artmış altılı akorlar tonal müziğin önemli bir bileşeni olarak kabul edilmektedir. Bu çalışma artmış altılı akorların teorik kökenlerini anlamak ve farklı bestecilerin eserlerindeki kullanım biçimlerini keşfetmek konusunda daha derin bir anlayış geliştirmeyi hedeflemektedir. Özellikle Klasik ve Romantik dönem bestecileri tarafından sıklıkla kullanılan bu akorların teorik yönlerinin açıklığa kavuşturulması ile müzik teorisyenlerinin, bestecilerinin ve öğrencilerinin gelecekteki araştırmalarına ışık tutacak bir kaynak sunulması amaçlanmaktadır.

Artmış Altılı Akorlar (+6)

Artmış altılı akorlar¹, ‘dominant-önceleyen’² işlevine sahip akorlardır. Armonik yapı içerisinde bu akorlar, çoğunlukla V. dereceye yönelmekte olan bir dizi akorun sonuncusu olarak yer alırlar. Gauldin (2004: 538), oktav aralığına doğru her iki yönden yarım perde aralığı ile ilerleyen karakteristiği nedeniyle artmış altılı akorların kökenini, geç Rönesans dönemine dayandırmış ve ‘Frigyen yarım kadansı’³ ile ilişkilendirmiştir. Artmış altılı akorlar, altere⁴ edilmiş bir

¹ İng. *Augmented sixth chord*.

² Gencer ve Kanık (2023: 143.) dominant-önceleyen (İng. *Predominant*) kavramını şu şekilde tanımlar: ‘Dominant fonksiyonunu önceleyen akorlara dominant-önceleyen akorlar denir. Predominant akorlar, bir sonraki akorda dominant fonksiyonuna yönelmek isterler. Bu akorlar IV, II, V/V, V/VII², II⁷, N⁶, Artmış altılı akorlardır (It⁺⁶, Fr⁺⁶, Ger⁺⁶).’

³ İng. *Phrygian half cadence*. Minör tonda IV. derece akorunun birinci çevriminin V. derece akoruna bağlanması (IV⁶-V) şeklinde oluşan özel bir yarım kadans tipidir.

⁴ Manav ve Nemutlu (2012: 230) alterasyon kavramını şu şekilde açıklar: ‘Bir gama ait (belli bir tonal bağlamdaki) seslerin yerine, geçici olarak o gama yabancı kromatik seslerin kullanılması durumu; aynı zamanda, bu yolla elde edilmiş seslere verilen ad.’

dominant-önceleyen akoru (IV^6) olarak tanımlanır ve esasında bir Frigyen kadansından (IV^6-V) çok onun kromatik bir versiyonu olarak duyulurlar (Laitz, 2008: 678).

Schachter'e (2002: 514) göre, bir dizinin tizleştirilmiş 4. derecesi ($\#4$), IV ile V. derece arasında sıklıkla geçit işleviyle kullanılabilir. Aşağıda A örneğinde, minör tonalitede geleneksel Frigyen yarım kadansı gösterilmiş, B örneğinde 'Fa' ile 'Sol' notaları arasında tizleştirilmiş 4. dizi derecesi geçit⁵ işleviyle kullanılmış, C örneğinde ise $\#4$ 'ün ortadan kaldırılmasıyla artmış altılı akoru herhangi bir hazırlık yapılmaksızın doğrudan gösterilmiştir.



Şekil 1: Artmış altılı akorunun kökeni

Diyatonik bir majör altılı aralığının üstteki sesinin yarım perde tizleştirilmesi ile artmış altılı aralığı oluşmaktadır. Artmış altılı aralığı, tonal müzikte majör ve minör tonalitelere bir araya gelmez, dolayısıyla tonal olmayan bir aralıktır. Bu nedenle, artmış altılı akorlar altere⁶ akorlardır ve temel özellikleri şu şekilde sıralanabilir:

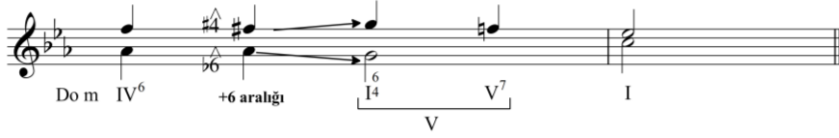
- V. dereceye yarım perde üstündeki ve altındaki perdeler ile yaklaşılar ve bu durum dominant akoruna çok daha güçlü bir yönelimle gelinmesini sağlar.
- Herhangi bir minör tonalitenin 6. dizi derecesi ya da herhangi bir majör tonalitenin pesleştirilmiş 6. dizi derecesi üzerine kurulur. Geleneksel olarak bas partisinde 6. dizi derecesi ($b\hat{6}$), üst partide ise tonalitenin tizleştirilmiş 4. dizi derecesi ($\#4$) yer alır.
- Artmış altılı aralığının her iki sesi de dışa doğru (oktav aralığına) yarım perde hareket ederek çözülür.
- Artmış altılı akorları genellikle V, V^7 veya kadans $I_4^6 - V$ akoruna doğru ilerlerler.

⁵ Çalışmada, nota üzerinde yer alan akor-dışı sesler g.(geçit), i.(işleme), a.(apojyatür), k.(kaçak), r.(rötar), ped.(pedal), ö.(önceleme) şeklinde kısaltılarak gösterilmiştir.

⁶ Manav ve Nemutlu (2012: 230) alterasyon kavramını şu şekilde açıklar: 'Bir gama ait (belli bir tonal bağlamdaki) seslerin yerine, geçici olarak o gama yabancı kromatik seslerin kullanılması durumu; aynı zamanda, bu yolla elde edilmiş seslere verilen ad.'



Şekil 2: Artmış altılı aralığı



Şekil 2: Artmış altılı aralığının V. dereceye çözülmesi

‘Artmış altılı akorları neredeyse daima majör bir akora çözülürler. Bunun nedeni, minör akora gerçekleşen çözülümün müzik kulağını tam olarak tatmin etmiyor oluşudur. Bazı teorisyenlerin artmış altılı akorunu çözülümünü tonik akor yerine dominant akoruna tercih etmelerinin nedeni budur’ (Tchaikovsky, 2005: 108).

Çöloğlu ve Arat (2021: 123), tonal ortamlarda artmış altılı aralığının, dominant yedili akorunun ya da eksilmiş beşli ve eksilmiş yedili akorlarının beşlisinin pesleştirilmesiyle, yani altere edilmesiyle oluştuğunu ifade eder. İçinde artmış altılı aralığı barındıran üç farklı türde altere akor vardır. Bu akorlar çoğunlukla Klasik ya da Romantik dönemde bestelenmiş cümlelerin kadans bölgelerinde yer alırlar.⁷

Artmış altılı akorları:

- İtalyan artmış altılı akoru (İt⁺⁶)
- Fransız artmış altılı akoru (Fr⁺⁶)
- Alman artmış altılı akoru (Ger⁺⁶ / Gr⁺⁶)

Bu üç altere akor çoğunlukla, içinde bulunulan tonalitenin dominant akoruna doğru yönelmek amacıyla kullanılır. Bir başka anlatımla, bu akorlar özellikle kadans bölgelerinde dominantta yönelimi vurgulayan güçlü dominant-önceleyen akorlarıdır, yani subdominant akorlarıdır. Bu bölümde gösterilen örneklerde ve repertuardan yapılan analizlerde çoğunlukla artmış altılı akorların, armonik yapı içerisinde dominant fonksiyonuna doğru olan akor ilerleyişinin en sonunda yer

⁷ Károlyi (2007: 90), artmış altılı akorların kökenleri ile ilgili olarak şunları ifade etmiştir: ‘Fransız, Alman, İtalyan. Ne var ki, akorların yapısıyla adı arasında bir bağ kurmaya çalışmak boşunadır. Doğrusu, akorlara bu adların verilmiş olmasının belli bir nedeni yoktur.

alan geleneksel kullanımına yer verilmiştir. Repertuarda bunun dışındaki kullanımına daha az rastlanmaktadır.

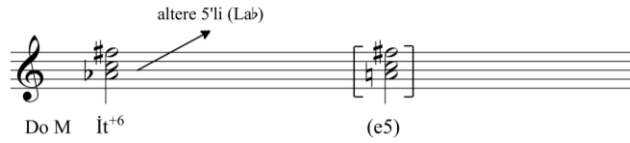
İtalyan Artmış Altılı Akoru (İt⁺⁶)

İtalyan artmış altılı akoru⁸ üç sesli bir akordur. Majör ve minör tonalitede b⁶ dizi derecesi üzerinde kurulan artmış altılı (+6) aralığına dizinin 1. derece sesinin eklenmesi ile oluşur.



Şekil 3: İtalyan artmış altılı akoru

Tonal ortamda İtalyan artmış altılı akoru, VII^o. derece üzerine kurulan eksilmiş beşli akorunun beşlisinin pesleştirilmesiyle oluşur.



Şekil 4: Eksilmiş beşli akorunun beşlisinin pesleştirilmesi

İt⁺⁶ akorunda dört sesli yazılarda 1. derece sesi katlanır. Aşağıdaki örnek Do minör tonalitesindedir. İt⁺⁶ akorunda Do minör dizisinin 1. derecesi olan 'Do' sesi katlanmıştır ve basta b⁶ dizi derecesi yer almaktadır. İt⁺⁶ akoru da diğer artmış altılı akorları gibi V. derece akoruna ya da kadans I₄⁶ - V akoruna çözülür.



Şekil 5: İtalyan artmış altılı akorunun dört partili yazıda kullanımı

Repertuardan İtalyan Artmış Altılı Akoru Örnekleri

Pasajda İt⁺⁶ akorunun üç partili yazımda kullanıldığı görülmektedir. Piyanonun sol el partisinde yer alan +6 aralığı zıt yöne kromatik hareketle V. derece seslerine çözülmüştür.

⁸ İng. *Italian augmented sixth chord*.

Şekil 6: J. Haydn, Piyano Sonatı, Hob. XVI: 20, 3. bölüm, ölçü 1-6.

Aşağıda It^{+6} akorunun dört partili yazımına bir örnek verilmiştir. Dört partili yazımda alışlageldik şekilde It^{+6} akorunda 1. derece sesi katlanmıştır. Pasajda bastaki $\flat\hat{6}$ ve alto partisindeki $\sharp\hat{4}$ derece seslerinden oluşan $+6$ aralığı (Mi \flat -Do \sharp) zıt yöne doğru kromatik hareket ederek V. derece seslerine çözülmüştür. Ayrıca pasajda en sonda soprano partisindeki çıkıcı melodik minör dizisi sesleriyle kadans bölgesi iyice belirginlik kazanmaktadır.

Şekil 7: J. S. Bach, Korale no. 19 (Ich hab' mein' Sach' Gott heimgestellt) ölçü 1-4.

Beethoven'dan alıntılanan aşağıdaki pasajda, La minörden dominant tonalitesi Mi minöre diyatonik ortak akor modülasyonu yapılmıştır. Pasajda, Mi minörün IV. derece akorunda 'La' sesinin yarım perde tizleştirilmesi ile bu akor bir sonraki ölçüde It^{+6} akoruna dönüştürülmüştür. Bir başka anlatımla, It^{+6} akorunun hemen öncesinde IV. derecenin getirilmesi ile gerçekleştirilen bu kromatik ses değişimi It^{+6} akorunun etkisini daha fazla arttırmıştır. It^{+6} akorunda piyanonun sol el partisinde bastaki $\flat\hat{6}$ ve $\sharp\hat{4}$ derece seslerinden oluşan $+6$

aralığının (Do-La#) zıt yöne doğru kromatik hareket ederek V. derece seslerine doğru ilerlemesine dikkat edilmelidir.

Şekil 8: L. V. Beethoven, Piyano Sonatı, No.21, Op.53, I. bölüm, ölçü 17-23.

Fransız Artmış Altılı Akoru (Fr^{+6})

Fransız artmış altılı akoru⁹ dört sesli bir akordur. It^{+6} akoruna 2. dizi derecesinin (Re) eklenmesiyle oluşur. Eklenen perde I. derece sesinin majör ikili (M^2) üstünde yer alır.

Şekil 9: Fransız artmış altılı akoru

Tonal ortamda Fransız artmış altılı akoru dominant yedili (V^7) akorunun beşlisinin pesleştirilmesiyle oluşur.

⁹ İng. *French augmented sixth chord*.

Şekil 10: Dominant yedili akorunun beşlisinin pesleştirilmesi

Fr⁺⁶ akoru da diğer artmış altılı akorları gibi V. derece akoruna ya da kadans I₄⁶ - V akoruna çözülür.

Do m IV⁶ $\underbrace{I_4^6 \ V^7}_V$ I

Do m Fr⁺⁶ $\underbrace{I_4^6 \ V^7}_V$ I

Şekil 11: Fransız artmış altılı akorunun dört partili yazıda kullanımı

Repertuardan Fransız Artmış Altılı Akoru Örnekleri

Aşağıdaki pasajda bir predominant akoru olan Fr⁺⁶ akorunun etkisi öncesinde getirilen IV⁶ akoru ile daha da arttırılmıştır. Pasajda piyano partisinde basta ve tizde yer alan +6 aralığı (Do^b-La[♯]) zıt yöne doğru kromatik hareket ederek V. derece seslerine çözülmüştür.

Mi♭ M V₂⁴ I⁶ IV⁶ Fr⁺⁶ V

Mi♭ M V₂⁴ I⁶ IV/V₅⁶ IV V⁷ I

Şekil 12: L. V. Beethoven, Piyano Sonatı, No.8 (Pathetique), Op.13, III. bölüm, ölçü 44-51.

Aşağıdaki pasajın ilk 4 ölçüsü tonik bölgesi olarak tasarlanmıştır ve pasaj güçsüz tam kadansla bitmektedir. Tonik bölgesini izleyen model-sekans ilerleyişi pasaja hareket katar ve bir uzaklaşma bölgesi yaratır. Burada melodik anlamda model sekanstan çok bir armonik sekanstan söz edilebilir. Akorlar inici melodik minör dizisinin seslerini kullanarak bir ilerleyiş gerçekleştirirler. Müzik

cümlesinin kadansa yönelim sürecinde ise birinci çevrim IV ve Fr^{+6} akoru dominantaya yönelmek isteyen predominant akorlarıdır. Bu akorlar son ölçüde kadans I_4^6 -V akoruna yönelirler ve cümle yarım kadans ile sona erer.

Do m I V⁶ VII⁶ V⁵ I
Tonik bölgesi

model sekans
inici melodik minör
Do m I⁶ VII VI⁶ V IV⁶ Fr⁺⁶ I⁶ V
Model-Sekans bölgesi Kadans bölgesi

Şekil 13: W. A. Mozart, Piyano Sonatı, K.332, 3. Bölüm, ölçü 50-57.

Aşağıdaki pasajda bir dizi model-sekans ilerleyişinin sonunda yarım kalıştan önce Fr^{+6} akoru gelmektedir. Öncesinde II. derece akorunun getirilmesi ile Fr^{+6} akorunun etkisi daha fazla arttırılmıştır. Fr^{+6} akorunda kenar partilerde yani, piyano partisinin en tiz ve en pes seslerinde +6 aralığının (Reb-Si[♯]) zıt yönde kromatik olarak V. derece sesine doğru ilerlemesine dikkat edilmelidir. Bunun dışında pasajda I_4^6 akorunun iki farklı işleviyle kullanılması göze çarpmaktadır. Birincisinde IV. derece ile II. derece arasında geçit I_4^6 işleviyle, ikincisinde ise V akorunu geciktiren kadans I_4^6 işleviyle kullanılmıştır.

model sekans

Presto

p

Fa m I V³ VI/V⁷ VI VI/V⁷ VI IV/V⁷

sekans

Fa m IV IV/V⁷ IV I⁴ II³ Fr⁺⁶ I⁴ V

Şekil 14: R. Schumann, Albumblätter, op. 124, no. 12, Burla, ölçü 1-8.

Alman Artmış Altılı Akoru (Ger⁺⁶)

Alman artmış altılı akoru¹⁰ da Fransız artmış altılı akoru gibi dört sesli bir akordur. It⁺⁶ akoruna minör tonda 3. dizi derecesinin eklenmesi ile oluşur. Majör tonda ise kromatik olarak pesleştirilmiş 3. derece (b3) eklenir. (Mib) Bir başka anlatımla, Fr⁺⁶ akorundaki 2. derece sesi 3. derece sesi ile yer değiştirir.

Do m Ger⁺⁶

Do M Ger⁺⁶

Şekil 15: Alman artmış altılı akoru

Tonal ortamda Alman artmış altılı akoru eksilmiş yedili (e7) akorunun beşlisinin pesleştirilmesiyle oluşur.

altere 5'li (Lab)

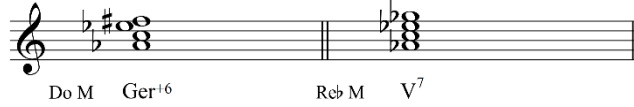
Do M Ger⁺⁶ (e7)

Şekil 16: Eksilmiş yedili akorunun beşlisinin pesleştirilmesi

Alman artmış altılısı akoru anarmonik olarak dominant yedili akorunun eş değeridir (Tchaikovsky, 2005: 109). Aşağıdaki örnekte, Do majör Ger⁺⁶ akorunda

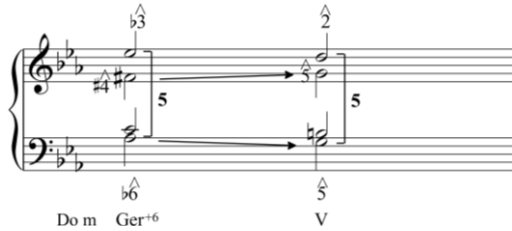
¹⁰ İng. German augmented sixth chord.

$\sharp 4$ dizi derecesinin (Fa \sharp), anarmonik değişimle ‘Solb’e dönüştürülmesiyle Reb majörde V^7 akoru elde edilmiştir. İki akor da aynı şekilde duyulmaktadır. Tek fark, akorların alt ve üst sesleri arasındaki aralık mesafesidir. Ger $^{+6}$ akorundaki +6 aralık mesafesi V^7 akorunda m7’li aralığına dönüşmüştür.



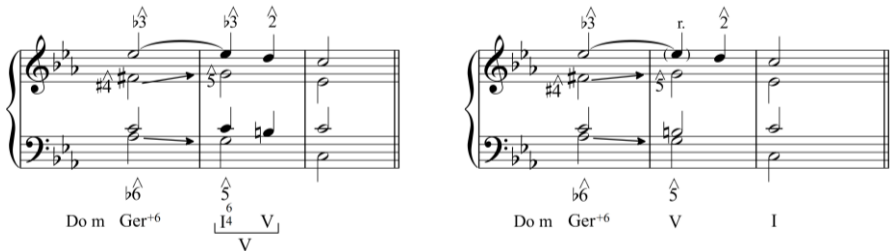
Şekil 17: Alman artmış altıslısı ve dominant yedili akoru ilişkisi

Ger $^{+6}$ akoru da diğer artmış altılı akorları gibi V. derece akoruna ya da kadans I_4^6 - V akoruna çözülmektedir. Ancak Ger $^{+6}$ akorunun doğrudan V. dereceye çözülmesi klasik armonide kaçınılması gereken bir durum olan paralel beşlilerin ortaya çıkmasına sebep olmaktadır.



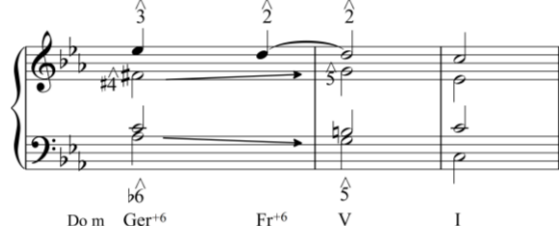
Şekil 18: Alman artmış altılı akorunun V akoruna çözülmesiyle ortaya çıkan paralel beşliler

Klasik armonide bu durumdan kaçınmak için çeşitli yollar vardır. En çok kullanılan yöntemlerden birincisi, V. derece akorunu kadans I_4^6 akoru ile geciktirmek, ikincisi ise 3. derece sesini (majörde b3) V. derece akoru üstünde geciktirerek zayıf zamanda çözmektir. Her iki yöntemde de 3. derecenin 2. dereceye doğru olan hareketinin geciktirilmesi dikkat çekmektedir.



Şekil 19: Paralel beşlilerden kaçınılarak gerçekleştirilen dört partili yazı

Paralel beşlilerden kaçınmak için kullanılan bir diğer yöntem ise şu şekilde açıklanabilir. Ger⁺⁶ akorunun b3. derecesi 2. derece sesine doğru ilerlediğinde ortaya doğal olarak bir Fr⁺⁶ akoru çıkar ve böylelikle paralel beşli durumu ortadan kalkmış olur. Aynı durum Alm⁺⁶ akorunun b3. derecesi 1. derece sesine doğru ilerlediğinde de gerçekleşir. Bu sefer ise ortaya bir İt⁺⁶ akoru çıkmakta ve paralel beşlilerden yine benzer bir yöntemle kaçınılmaktadır. Aşağıdaki örnekte Ger⁺⁶ akoru ikinci vuruşta Fr⁺⁶ akoruna dönüştürülerek söz konusu paralel 5'lilerden kaçınılmıştır.



Şekil 20: Alman artmış altısları ile V akorunun arasına Fransız artmış altılı akorunun girmesi

Repertuardan Alman Artmış Altılı Akoru Örnekleri

Aşağıdaki pasajın orijinal tonalitesi Sib majördür. Alıntılanan pasaj Fa majör tonalitesindedir ve pasajın analizi doğal olarak bu tonaliteye göre yapılmıştır. Parçada Ger⁺⁶ akoru alışıldık kullanımı ile kadans I₄⁶ - V akoruna çözülmüş ve böylelikle, partiler arasında oluşabilecek paralel beşlilerden kaçınılmıştır.

Fa M I V^3 I V^5 I V^4 I

Fa M II^7 V^2 I^6

Fa M IV I^4 Ger⁺⁶ I^4 V^7 I

Şekil 21: L. V. Beethoven, 'Adelaide', op. 46, ölçü 29-38.

Haydn'dan alıntılanan pasajda, Ger⁺⁶ akoru alışıldık kullanımı olan kadans I^4 - V akorlarına çözülmeyerek doğrudan V. dereceye bağlanmıştır. Ortaya çıkabilecek olan paralel beşli aralığından V derece akorundaki 'La' sesinin, yani akorun beşlisinin atılması ile kaçınılmıştır.

Largo

Sol m I IV⁶₄ I Ger⁺⁶

Sol m V

Şekil 22: J. Haydn, Piyano Sonatı, Hob. XVI: 2, II. bölüm, ölçü 5-9.

Diyatonik ortak akor kullanımı ile önce Re majörden Mi minöre daha sonra tekrar Re majöre modülasyon yapılmış olan pasajda, hem Ger⁺⁶ hem de Fr⁺⁶ akoru yer almaktadır. Ger⁺⁶ akoruna ait +6 aralığı (Do-La#), standartlaşmış kullanımı ile zıt yönde kromatik olarak V. derece seslerine doğru ilerlemiş ve alışıldık şekilde hareket ederek kadans I⁶₄ akoruna çözülmüştür. Ancak burada, kadans I⁶₄ akorunun geleneksel V'e çözümü gerçekleşmemiştir. Sonraki ölçülerde yer alan Fr⁺⁶ akoru ise doğrudan V. derece akoruna çözülmüştür. Fakat, Fr⁺⁶ akorunda +6 aralığının (Sib-Sol#) karakteristik kromatik zıt yönde V. derece seslerine ilerlemesi ilkesi uygulanmamıştır. Piyanonun sol elinde yer alan Fr⁺⁶ akorunun, basta yer alan b6 derecesi alışıldık şekilde V. derece sesine çözülmüş, #4 derecesi ise V⁷ akorunun yedilisine doğru ilerlemiştir.

Re M I
Mi m IV⁶
Ger-6
I⁴
Mi m I⁶
Re M II⁴
Fr+6
V

Şekil 23: P. I. Tchaikovsky, Waltz of the Flowers, 'Nutcracker', ölçü 11-17.

Artmış Altılı Akorlar ve Modülasyon

Artmış altılı akorlar arasında modülasyonda en sık kullanılan akor Alman artmış altılısı akordur. Bu akor daha önce de bahsedildiği gibi dominant yedili akorunun eş değeridir. Dominant yedili akorunun anarmonik olarak yeniden yorumlanmasıyla Alman artmış altılısı akoru elde edilir. Özellikle Alman artmış altılı akoru, birbirinden uzak tonaliteler arasında yapılan modülasyonların kolay ve rahat bir biçimde gerçekleşmesini sağlar. Bu modülasyon 'anarmonik modülasyon'¹¹ olarak da adlandırılır ve iki tonalite arasındaki 'ortak akorun'¹² tespit edilmesiyle sağlanır.¹³

Do m I
Re> M V⁷
Ger¹⁶

Şekil 24: Do minör ile Reb majör arasında ortak akor kullanımı

¹¹ Altay (2015, ss. 42-43), anarmonik modülasyon ile ilgili şunları ifade eder: 'Benzer şekilde akorlar aracılığıyla da anarmonizasyon işlemi ile uygun tonaliteye geçiş (modülasyon) sağlanabilir. Bu durumda salt görsel olarak değil, duysal olarak da anarmonizasyonun farklı bir işlevinin olduğu gözlemlenmiş olur. Örnek olarak Do diyez-Mi-Sol-La diyez, eksik yedili akoru, Si minörde vii^{o5} olurken, 'Do diyez-Mi-Sol-Si bemol' olarak anarmonize edildiğinde, Re minörde vii^{o7} olacaktır. Böylelikle diyatonik modülasyon yoluyla, tek adımda sağlanamayacak geçiş, akraba olmayan iki ton arasında doğrudan sağlanmış olacaktır. Bu bir anarmonik modülasyondur.'

¹² İng. *Common chords*.

¹³ Ortak akor terimini Piston (1959, s. 78) *Harmony* kitabında şu şekilde ifade eder: 'Modülasyonun ikinci aşaması, tonal bakış açısının değişimine göre şekillenen bir akor olacaktır. Bir başka deyişle, bu akor her iki tonaliteye de gönderme yapan, her iki tonalitede de doğal olarak varolan bir akor olacaktır. Biz bu akoru pivot akor olarak adlandıracamız ve bu akoru her iki tonalitede de analiz edeceğiz.'

Beethoven'ın Beşinci Senfonisi'nin ikinci bölümünden alınan aşağıdaki örnekte, modülasyon yapılırken IV/V⁷ akoru ile Ger⁺⁶ akoru ortak akor olarak kullanılmıştır. IV/V⁷ akoru Lab majörde anarmonik olarak tekrar yazılmış ve geçilen yeni tonalite olan Do majörde Ger⁺⁶ akoruna dönüşmüştür. Bir başka ifadeyle, Lab majörde IV/V⁷ akorunun IV. derece akoruna çözülerek ilerlemesi beklenirken, bunun yerine IV/V akoru anarmonik olarak yeniden yorumlanmış ve Ger⁺⁶ akoruna dönüşmüştür. Birbirine uzak bu iki tonalite arasındaki geçiş böylelikle akıcı bir biçimde gerçekleşmiştir. Hemen ardından ise bu akoru, Do majörde geleneksel kadans 6/4 (I6/4-V) ilerleyişi izlemiştir. Burada kadans 6/4 akoru, modülasyonun gerçekleştiğini söyleyen en temel unsur olarak gösterilebilir.

The image shows a musical score for Beethoven's Fifth Symphony, Op. 67, II, measures 25-31. The score is in 3/8 time and B-flat major. It consists of two systems of music. The first system shows a piano reduction with a bass line featuring triplets and a treble line with chords. Harmonic analysis labels are provided below the staff: Lab M, I⁴, II/VII⁷. The second system shows a piano reduction with a bass line featuring triplets and a treble line with chords. Harmonic analysis labels are provided below the staff: Lab M, IV/V⁷ (Lab-Do-Mib-Solb), Do M, Ger⁺⁶ (Lab-Do-Mib-Fa#), V, and I.

Şekil 25: L. V. Beethoven, Beşinci Senfoni, (piyano redüksiyonu), Op. 67, II. Bölüm, ölçü 25-31.

Artmış Altılı Akorların Diğer Kullanımları

Daha önce de ifade edildiği gibi Artmış altılı akorlar, besteciler tarafından armonik yapı içerisinde dominant notasına yönelimi vurgulamak amacıyla kullanılırlar. Ancak repertuarda bu kullanımın dışındaki uygulamalara da rastlanmaktadır.

Artmış altılı akorlar kadans bölgesinde IV ve II. derecenin ya da V'e ait ikincil dominant akorlarının (V/V) yerine kullanılabilirler (Benjamin ve Horvit, 2008: 164).

Re M V/VII° V⁶ İt⁻⁶ V

Re M V/V³ V Fr⁺⁶ V

Re M V/VII⁶ V Ger⁺⁶ V

Şekil 26: Artmış altılı akorlarının ikincil dominant işlevi ile kullanılması

Artmış altılı akorları I. dereceye çözülen bir dominant akoru işlevi ile kullanılabilir. Aşağıdaki örnekte, V⁷ akorunun beşlisinin pesleştirilmesiyle altere bir akora dönüştüğü ve daha sonra I. dereceye çözüldüğü görülmektedir. Burada, ‘Re-b-Si’ aralığı artmış altılı bir aralıktır ve hem inici hem de çıkıcı yarım perde hareketle I akoruna yönelmiştir.

Do m Fr⁺⁶ I

Şekil 27: Artmış altılı akorunun I. dereceye ilerlemesi

Aşağıdaki pasajda, birinci Fransız artmış altılısı akoru V veya I₄⁶ akoruna ilerlemek yerine I. dereceye çözülmüştür. İkincisi ise II. derece akoruna doğru ilerleyerek artmış altılı akorların geleneksel kullanımının dışına çıkmıştır.

Şekil 28: E. Grieg, Peer Gynt Suits no.1, op.46, 2. bölüm, ölçü 1-8.

Artmış altılı akorları özellikle Romantik dönemde farklı bas pozisyonlarında da kullanılabilmektedirler. Aşağıdaki pasajda, Ger⁺⁶ akorunun, bas partisinde b6 derece sesi olan tipik kullanımı ile değil, farklı bir pozisyonda kullanıldığı görülmektedir. Buna göre bas partisinde Ger⁺⁶ akorunun b3 derece sesi yer almaktadır. Tenor ve sopranodaki +6 aralığı ise kromatik olarak zıt yönde hareket ederek geçit işlevi ile kullanılmıştır. Burada ulaşılan 'Si' notası V. derece sesidir. V. derece sesleri bir sonraki ölçüde V/V akoruna doğru ilerler.

Şekil 29: J. Conus, Keman Konçertosu (piyano redüksiyonu), ölçü 54-60.

Artmış altılı akorlarını izleyen geleneksel I₄⁶ akorunun beklenen çözülümü kimi zaman V akoru yerine başka bir akora gerçekleşir. Aşağıdaki parçada, Alm⁺⁶ akoru geleneksel kullanımı ile kadans I₄⁶ akoruna çözülmüştür. Fakat kadans I₄⁶ akorundan sonra alışlageldik biçimde hemen V. dereceye gidilmemiş, Alm⁺⁶

akoru ile V. derece arasına IV. derece akoru girmiştir. Pasajda * ile işaretlenmiş olan akor (Fa-La-Do), Do minörün paralel tonalitesi Do majörden ödünç alınmış bir akordur.

ben tenuto
Do m I V⁶ IV/V⁷ IV

Do m Ger⁻⁶ I⁶ IV V I

p

Şekil 30: L. V. Beethoven, 32 Varyasyon, Tema, WoO 80, ölçü 1-8.

Aşağıda artmış altılı akoru ile V akoru arasına bu sefer birden fazla sayıda akor girmektedir. Pasajda, Ger⁺⁶ akorunun kadans I₄⁶ akoruna çözüldüğü görülmektedir. Ancak burada I₄⁶ akorunun karakteristik çözümü hemen gerçekleşmemektedir. Bunun yerine araya bir ölçü boyunca farklı akorlar girmektedir. Bir bakıma I₄⁶ akorunun V akoruna çözülümü araya giren başka akorlarla bir sonraki ölçüye ertelenmiştir. Bir ölçü sonra kadans I₄⁶ akoru V⁷ akoruna çözülmüş ve cümle tam kadans ile sona ermiştir. Pasaj inici kromatik bas çizgisi ile dikkat çekici bir yapıya sahiptir. Bu bas çizgisi üzerinde, Ger⁺⁶ akorunun öncesinde IV⁶ akorunun duyulması artmış altılı akorun etkisini daha da güçlendirmiştir.

p *cresc.* *mf* *dim.* *p*

ist es die Ge lieb te, die Ge lieb te?

Mi M V⁶ IV/V⁴ IV⁶ Ger⁻⁶ I⁶ VI/VII⁰⁷ V⁴ I⁶ I⁶ V⁷ I

Şekil 31: Fanny Mendelssohn Hensel, 'Auf der Wanderung', ölçü 11-14.

SONUÇ

Bu makalede, tonal müziğin içerisinde önemli bir rol oynayan artmış altılı akorlar ele alınmıştır. Bu akorların çeşitli kullanım biçimlerini incelemek amacıyla önemli teorisyenlerin çalışmaları ve öne çıkan bestecilerin eserleri analiz edilmiştir.

Makalede, artmış altılı akorların farklı türlerinin (İtalyan, Fransız ve Alman artmış altılı) teorik yapısı incelenerek bu akorların kökenleri, nasıl oluşturuldukları ve hangi işlevlerle kullanıldıkları araştırılmıştır. Ayrıca, S. Kostka, D. Payne, ve B. Almén'in *Tonal Harmony*; R. Gauldin'in *Harmonic Practice in Tonal Music*; P. I. Tchaikovsky'nin *Guide to the Practical Study of Harmony* ve E. Aldwell, ve C. Schachter'in *Harmony and Voice Leading* adlı kitapları gibi uluslararası alanda kabul görmüş kaynaklardan da faydalanılarak teori bağlamında detaylı bir konu anlatımı yapılmış ve önde gelen bestecilerin eserleri analiz edilerek konunun önemi vurgulanmıştır.

Bestecilerin eserlerine yönelik yapılan analizlerle, artmış altılı akorların tarihsel ve estetik açıdan kullanılış biçimleri araştırılmış ve bu akorların tonal müziğin ifadesini ve renkliliğini nasıl arttırdığı gösterilmiştir. Sonuç olarak, artmış altılı akorların türlerini, teorik temellerini ve müzikteki önemini ele alan bu makale, gelecekte bu konuyu daha derinlemesine incelemek isteyen teorisyenlerin ve bestecilerin çalışmalarına rehberlik etmek için bir kaynak olacaktır.

REFERANSLAR

- Aktüze, İ. (2003). *Ansiklopedik Müzik Sözlüğü*. İstanbul: PanYayıncılık.
- Altay, G. (2015). Anarmonik Yazım ve Anarmonik Modülasyon. *Sanat Eğitimi Dergisi*, Cilt 3, Sayı 2, s. 39-55.
- Aldwell, E. ve Schachter, C. (2002). *Harmony and Voice Leading*. Boston: Thomson Schirmer.
- Benjamin, T., Horvit, M. ve Nelson, R. (2008). *Techniques and Materials of Music*. Seventh Edition. USA: Thomson Higher Education.
- Cangal, N. (2005). *Armoni*. Ankara: Arkadaş Yayınevi.
- Çöloğlu, E. ve Arat, D. (2021). *Terminolojiden Analize Alıştırmalı: Müzik Teorisi*. 3. Cilt. İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Gauldin, R. (2004). *Harmonic Practice in Tonal Music*. Second Edition. New York, NY: W. W. Norton & Company.
- Gencer, A. Y. ve Kanık, O. Ç. (2023). *Barok'ta Dans Müziği II*. İstanbul: Kriter Yayınevi.
- Harrison, D. (1995). Supplement to the Theory of Augmented-Sixth Chords. *Music Theory Spectrum*. Vol. 17, No. 2, 170-195.
- Károlyi, O. (2007). *Müziğe Giriş* (M. Nemetlu, Çev.). İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Kostka, S., Payne, D. ve Almén, B. (2018). *Tonal Harmony: with an introduction to post-tonal music*. New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Laitz, S. G. (2008). *The Complete Musician. An Integrated Approach To Tonal Theory, Analysis and Listening*. Second Edition. New York, Oxford: Oxford University Press.
- Manav, Ö. ve Nemetlu, M. (2012) *Müzikte Alımlama*. İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Piston, W. (1959). *Harmony*. London: Victor Gollancz Ltd.
- Tchaikovsky, P. I. (2005). *Guide to the Practical Study of Harmony*. Emil Krall/James
- Liebling. New York: Dover Publication (Rusça aslının ilk yayınlanışı: Moscow: P. Jurnenson, 1872).

Bölüm 9

**Minimalist Müziğin Manifestosu: Dört
Besteci, Dört Eser**

Gönenç HONGUR¹ , Ruken GÜLERYÜZ²

¹ Doç. Dr., Van Yüzüncü Yıl Üniversitesi

² Dr. Öğr. Üyesi, İstanbul Topkapı Üniversitesi

Giriş

Klasik Batı müziği tarihinde 20. yüzyılın en özgün ve ufuk açıcı ve fakat aynı zamanda en tartışmalı artistik akımlarından biri olan minimalizm, bir yandan müzikte 19. yüzyılın son yıllarından beri güçlenerek devam eden modernist anlayışla iyice açılan besteci ve dinleyici arasındaki mesafenin kapanmasına vesile olması ve dolayısıyla sanat müziğini 18. ve 19. yüzyıllardaki gibi tekrar dinleyiciyle barıştırmasıyla övülürken, diğer yandan da bu mesafeyi kapatma uğruna çağdırlık derecesinde basit ve yüzeysel olmak ve müzik sanatını popüler müzik düzeyine düşürmekle itham edilir. Örneğin, Ian MacDonald (2003) minimalizmi “Makine Çağı’nın tutkusuz, cinsiyetsiz ve duygusal açıdan boş müziği” olarak tanımlar ve ona göre minimalizmin “ütopik bencilliği, insanın seri üretim ve Bomba¹ karşısındaki pasifliğinin bir dışavurumundan ibarettir”. Bu açıdan, müzik tarihi yazımında minimalist müziğin başlangıç ve gelişiminde merkezi rolde olduğu kabul edilen dört besteciden ikisinin (Steve Reich ve Philip Glass) kendilerini minimalizmle ilişkilendirmemesi (New York Times, 2007), bu iki birbirine tamamen zıt yaklaşımın tükenmeyen çatışmasının somut bir yansıması gibidir.

Arnold Schoenberg tarafından 1920’li yıllarda geliştirilen, müzikal kompozisyonun art arda dizilişi eser boyunca değişmeyen on iki ses perdesinin (ton dizisi) spesifik bir şekilde düzenlenmesi temelinde tasarlandığı ve özellikle bir tonal merkez hissi oluşmasını önlemek adına herhangi bir notanın kromatik dizideki diğer notalar duyulmadan önce tekrarlanmamasını şart koşan on iki-ton tekniği ya da on iki ton serializmi, 1950’li yıllarda Anton Webern, Pierre Boulez, Karlheinz Stockhausen, Luciano Berio gibi bestecilerle birlikte sadece ses perdelerini değil ritim ve nüansı da kapsayacak şekilde total serializme evrilmişti. Minimalizm, yenilik anlayışını özellikle söz konusu atonallik ve serializm üzerine kuran anlaşılması güç besteleme teknikleri ve müziğin oluşumunu şans ve belirsizliğe bırakan raslantısal (*aleatoric*) stil yerine sabit ritim, ton ve ısrarlı ve sonsuz tekrar yoluyla dinleyicinin zaman algısı üzerine inşa ederken, tasarladığı işitsel peyzaj sayesinde ortaya çıkan ayinsel etkiyle Erken Orta Çağ’ın yalın ezgi ilahilerine, sabit ve belirgin temposuyla Barok dönem müziğine temas eder. Ayrıca basit armonik kuruluş, yine sabit tempo gibi özellikleriyle kitlelere hızla ulaşan Rock-and-roll ve caz gibi Amerikan popüler müzik kültürüne ait janrlara ek olarak Hindistan Klasik Müziği, Endonezya (Bali) gamelan müziği ve Batı Afrika vurmali çalgı gelenekleri gibi Batı dışı müzik pratiklerindeki hipnotik ve esrik sonsuzluk, durağanlık ve zamansızlık hissi stilin kurucusu kabul edilen

¹ 1960’lı yılların başında dünya siyasetinin en önemli gündem maddelerinden biri olan nükleer savaş ihtimali kastedilmektedir.

dört minimalist besteciyi de (La Monte Young, Terry Riley, Steve Reich ve Philip Glass) etkileyen önemli fenomenler arasındadır (Schwarz, 2008:). Minimalist besteciler bu açıdan hem serialist hem de rastlantısal müziğin teorisyen ve bestecileri tarafından gözden düşürülen tonal müzik anlayışının tekrar itibar kazanmasına ve Klasik Batı müziği tarihine dâhil olmasına -ki bu doğal olarak modernist besteciler açısından statükonun müzikteki yenilikçi harekete karşı giriştiği bir darbedir- vesile olurlar. Öte yandan bu müzik üretme yaklaşımının tamamen antimodernist dürtülerden doğduğu iddia edilemez. İngiliz besteci ve eleştirmen Michael Nyman minimal oluşum (*minimal process*) müziğinin kökenlerinin serializme dayandığını söylerken (1974: 119), minimalistlerin ortaya koydukları müzik anlayışının en az tepki duydukları modernist müzik anlayışı kadar yenilikçi olduğunu vurgulamaktadır. Ayrıca, serialist, atonal ve on iki-ton tekniğinin sıkı uygulayıcısı olup eserlerinin kısalığı, müzikal materyal ve örgü konularındaki tasarruflu tutumu ve zayıf nüans kullanımı nedeniyle “indirgeycilikle” eleştirilen Anton Webern’in ya da 4’33”² adlı eseriyle Schwarz’ın deyiimiyle yazılabilecek en minimal müziği yazan rastlantısal müziğin öncüsü Jonh Cage’in de serializm eğitimi almış minimalist besteciler üzerinde önemli bir etki bıraktığı da inkâr edilemez (2008: 11). Örneğin La Monte Young’ın, John Cage’in bir müzikal kompozisyonda her türlü sestten faydalanılabileceğine dair görüşünü kendi müziğinde uygulama kararlılığı sıklıkla dile getirilir (Schwarz: 29).

İsmini, Michael Nyman’ın aracılığıyla görsel sanatlardan ödünç alan minimalizm, stilin ilk bestecisi sayılan ve mevcut yazının da temel figürlerinden olan La Monte Young tarafından müziğin “minimum araç kullanılarak yaratılması” üzerinden tanımlanıyor (2008: 9). Leonard Meyer’e göre ise minimalist müzikte “hedefe yönelik hareket hissi çok az olduğundan, müzik bir yerden diğerine hareket etmiyor gibi görünür. Herhangi bir müzikal kesit içinde bir miktar yön duygusu olabilir ancak bu kesitler sıklıkla birbirlerini sürüklemeye veya çağrıştırmaya konularında zayıftır. Öylece birbirlerini takip ederler” (1994: 326). Schwarz, minimalist müziğin, bestecinin belirli bir eserde kullanacağı malzemeleri minimum düzeye indirerek küçültmesi ve daraltması temelinde kurulduğunu ifade ederken (2008: 9), kendini minimalist olarak tanımlayan az sayıdaki besteciden biri olan ve ‘yeni müzik’ eleştirmeni olarak *The Village Voice*’ta³ bu kelimeyi ilk kullanan kişi olduğunu öne süren Tom Johnson ise minimalizmi şu basit cümlelerle tarif ediyor:

² ABD’li besteci John Cage tarafından 1952 yılında yazılan ve tamamen sessizlikten ya da ortam seslerinden oluşan eser.

³ Yayın hayatına 1955 yılında ABD’de (New York) başlayan kültür, sanat etkinlikleri ve araştırmacı gazetecilik konularına odaklanan haftalık gazete.

Minimalizm fikri çoğu insanın düşündüğünden çok daha geniştir. Tanım olarak, sınırlı veya minimum malzemeyle üretilen her türlü müziği içerir: sadece birkaç nota kullanan eserleri, sadece birkaç kelimelik metin kullanan eserleri veya antika ziller, bisiklet tekerlekleri ya da viski bardakları gibi çok sınırlı enstrümanlar için yazılmış eserleri. Temel bir elektronik titreşimi uzun süre devam ettiren eserleri. Yalnızca nehir ve akarsu kayıtlarından yapılmış eserleri. Sonsuz döngülerle hareket eden eserleri. Saksafonun sesiyle durağan bir duvar oluşturan eserleri. Bir müzik türünden diğerine yapılan kademeli geçişin çok uzun zaman aldığı eserleri. Do ve Re notaları arasında kaldığı sürece mümkün olan tüm perdelere izin veren eserleri. Tempoyu dakikada iki veya üç notaya kadar yavaşlatan eserleri. (1989: 5)

1960'lı yıllarla birlikte ortaya çıkmaya başlayan ilk minimalist müzik örneklerinde armoni, ritim, nüans, enstrümantasyon gibi müzikal bileşenler eser boyunca sabit kalır ya da çok yavaş bir biçimde değişir. Müzikte minimalizmin en önemli bileşeni olan tekrar, Philip Glass'ın deyimiyle “yönelimsiz müzik” yaratmak için kullanılır ve belli bir hedefe yönelen seyir takıntısı yerini durağanlığın hâkim olduğu hipnotik bir ses dünyası yaratma hedefine bırakır (Schwarz, 2008: 9). Minimalist eserlerin ilerleyişinde Batı müziğinin temel karakter özelliklerinden sayılan bir doruk noktasının inşası, gerilim, çözülme, çatışma, karışıklık, karakter, tempo ve nüans ve dolayısıyla bunların yol açtığı duygusal arınma bulunmaz. Bu yaklaşım, minimalist müziğin tepki verdiği modernist müzikle ortak yanlarından biridir ve sahip olduğu estetik yaklaşımın, bir açıdan en az modernist/avangart müzik kadar antigelenekçi olduğuna işaret eder. Bu durum bir bakıma hem minimalist hem serialist hem de rastlantısal müzik bestecileri için en temel meselenin, belki de dönemin görelilik teorisi, kuantum fiziği ve öznellik gibi kuramlarının (ayrıca minimalistler için dönemin psikodelik akımlarının) etkisiyle, zamanın algılanma ve deneyimlenme biçimleri üzerinde yoğun bir zihinsel meşguliyete sahip olduklarına işaret eder. Bu açıdan karşımızda olan şey aslında zaman kavramını farklı yöntemlerle işleyen üç farklı avangart yaklaşım arasındaki çatışmaların izdüşümünden ibarettir.

Minimalizm bir bakıma, 20. Yüzyılın ikinci yarısından itibaren sanat anlayışında süregelen ve sanatsal yaratıcılıkta her türlü doğru ve değiştirilemez kabul edilen geleneksel yapı ve statükoyu sorgulayan avangart anlayışa Amerika Birleşik Devletleri'nde 1960'ların başından itibaren başlayan farklı reaksiyon ve yanıtların bir araya gelmiş halidir. Her ne kadar Klasik Batı müziği geleneğinde, özellikle müzikte tekrar konusunda minimalist akımın başlangıcına dair izlere 19. yüzyılın ikinci yarısından itibaren (Wagner [Das Rheingold], George Antheil [Ballet Mecanique] Ravel [Boléro], Erik Satie [Vexations], Carl Orff [Antigone];

Oedipus der Tyrann]) rastlanmış olsa da doğumu ve gelişmesinin Amerika Birleşik Devletleri'nde dört Amerikalı bestecinin (La Monte Young, Terry Riley, Phillip Glass, Steve Reich) öncülüğünde gerçekleştiği ve bu yüzden “Amerikalı” olduğu kabul edilir. Bugün müzikte minimalizme dair genel kabul gören bilgilerden biri, akımın 1950'lerin sonları ve 1960'ların başlarından itibaren La Monte Young, Terry Riley, Steve Reich ve Philip Glass'tan oluşan dört bestecinin yaratıcılık ekseninde oluştuğudur. Dört bestecinin ortak özelliği (1930'lu yılların ortalarında ABD'de doğmaları, doğdukları ülkeye bağlı olarak popüler müzikle oldukça barışık bir ses dünyasına sahip olmaları, aldıkları Avrupa merkezli Klasik Batı müziği eğitimi ciddi biçimde sorgulayıcı bir yaklaşıma sahip olmaları ve Uzak Doğu, Güneydoğu Asya ve Afrika'nın ses dünyasına duydukları derin merak) bize minimalist müzikle ilgili genel bir fikir edinmemiz için az çok yeterlidir (Schwarz, 2008: 13). Bu yazı, bu genel bilgiyi derinleştirmek adına, minimalist müziğin zaman kavramı ve zamanı deneyimleme biçimlerine dair yeni bir tartışma alanı açarak modern dünyada yepyeni bir ses dünyası yaratma hedefinin, söz konusu dört besteci ve eser tarafından hangi yöntemlerle somutlaştırıldığını anlamaya çalışmaktadır.

La Monte Young: Trio for Strings

ABD'nin Idaho eyaletinin küçük bir çiftçi köyünde etrafı açık ahşap bir kulübede yoksul bir ailenin ilk çocuğu olarak doğan La Monte Young'ın, içine doğduğu rüzgâr ve elektrik transformatörleri gibi uğultulu seslerle dolu ortamla 1950'li yılların sonlarına doğru açığa çıkan kompozisyon stili arasında sıklıkla bağlantı kurulur (Grimshaw, 2012). Etrafta yürümeye başladıktan sonra telefon direklerinin üzerindeki transformatörlerden gelen kesintisiz sesleri çok etkileyici bulduğunu belirten ve aynı zamanda çok küçük yaşlardan itibaren müziğe derin bir ilgi duyan Young'ın (Schwarz, 2008: 16-17), söylediği kovboy şarkılarına eşlik edebilecek kadar gitar çalmayı öğrenerek, kilise korosunda rol alarak ve amatör bir müzisyen olan babasından saksafon dersleri alarak büyüdüğü ortamın kısıtlı olanaklarının neredeyse tümünü kullanmayı başardığı söylenebilir. Young, doğal ortamın seslerine duyduğu ilgiyi asla kaybetmeden, oldukça yetenekli bir müzisyen olan amcasından da saksafon dersleri alır ve onun sayesinde cazla ilgilenmeye başlar. Ailesinin Los Angeles'a taşınması nedeniyle liseye burada başlayan Young, dönemin yeni caz stili bebopla tanışır ve çeşitli müzik ve dans gruplarında aktif rol alarak saksafon icracılığını daha da geliştirme imkânı bulur. Young'ın hayatının en önemli dönüm noktası ise Los Angeles City College'da Schoenberg'in öğrencilerinden Leonard Stein'la çalışmaya başlamasıdır. Kısa bir süre içinde Young'ın bestecilik potansiyelini fark eden Stein, Young'ı Schoenberg, Alban Berg ve özellikle Young'ın uzun süre serialist stiline etkisi

altında kaldığı Webern gibi 20. yüzyıl Klasik Batı müziğinin sembol isimlerinin eserleriyle tanıştır. Bünyesinde Japon saray müziği (Gagaku) ve metal enstrümanlardan oluşan Endonezya Gamelan müziği orkestralarını barındıran Kaliforniya Üniversitesi, Los Angeles'ta (UCLA) öğrenim görmeye başlamasıyla Batı dışı müziklere ilgi duyması, bu yıllarda Young'ı caz ve saksafondan giderek uzaklaştırır. Young, mezun olduğu 1958 yılında Orta Çağ Avrupa'sının kilise müziği, Doğu, Güney ve Güneydoğu Asya müzikleri ve çocukluğunun kesintisiz seslerine karşı duyduğu birikmiş merakı, hareketsizlik ve insanın zamanın akışına dair kavrayışını bozma eğilimi temelinde kurduğu durağanlık (*stasis*) kavramı üzerinden Trio for Strings'e (Örnek 1) aktarır (Schwarz, 2008: 23). Dem ses yapılı (günümüzde minimalizmin alt türlerinden biri olarak kabul edilir) sadece üç farklı uzun nota ve suslardan oluşan ve buna bağlı olarak herhangi bir melodik ilerleme ve ritmik vuruşa sahip olmayan bu “durağan” kompozisyonun 20. yüzyılın en orijinal eserlerinden biri olarak tarihe geçeceğini ilk fark eden kişi ise muhtemelen Terry Riley'dir. Riley, Young'ın keman, viyola ve çello için yazdığı ve bugün minimalist müziğin “belirleyici eseri ve başlangıç noktası” (Riley'nin In C başlıklı eseri de sıklıkla bu role uygun görülür) olarak gösterilen bu esere karşı duyduğu hayranlığı şöyle açıklıyor (New Yorker, 2022):

O günlerde La Monte'un müziğinin temel özelliği, benim bildiğim şekliyle zamanın bütünüyle kesintiye uğramasıydı. Bir zaman kapsülünün içinde olmak, uzayda bir yerlerde süzülme ve bir sonraki olayın gerçekleşmesini beklemek gibiydi. Muhtemelen Zen benzeri bir yaklaşım üzerinden an ile ilk tanışmamdı: bir sonraki şeyin gelmesini beklememek, sadece o anda olanın tadını çıkarmak. (Schwarz, 2008: 28.)

The image displays two systems of musical notation for a string trio. The first system is for Violin, Viola, and Cello, starting with a tempo of 80. The Violin part has notes in measures 5, 8, and 13, with a dynamic marking of *p* and the instruction *senza vib.*. The Viola part has notes in measures 5, 8, and 13, with a dynamic marking of *PPP* and the instruction *senza vibr.*. The Cello part has notes in measures 5, 8, and 13, with a dynamic marking of *PPP* and the instruction *senza vib. sul tasto*. The second system shows measures 8, 6, and 4, with a tempo change to 100. The Violin part has notes in measures 8, 6, and 4. The Viola and Cello parts have notes in measures 8, 6, and 4. The score includes performance instructions such as *senza vib.*, *p*, *PPP*, and *senza vib. sul tasto*.

Örnek 1. La Monte Young, *Trio for Strings*, başlangıç (Suzuki, 1991: 140)

Eserin dinleyicide bir zamansızlıktan ziyade zamansal ufkun sonlu bir uzantısını ya da sonlu bir şekilde genişleyen bir şimdiyi algısı yarattığını söyleyen Paul Smith (2004: 208), *Trio for Strings*'in tartışmasız ilk gerçek minimalist müzik parçası olduğunu ve bu eserle Young'ın süre, serialist teknik ve ses aralıkları arasındaki ilişkilere dair fikirlerinin doruk noktasına ulaştığını belirtir (53). Young'ın kendisi de eserin muhtemelen erken dönem yaratıcılığına ait en önemli müzikal anlatımı ifade ettiğini ve eserin müzik tarihini etkilediğini hissettiğini ifade ediyor (Potter, 2002: 34).

Terry Riley: In C

La Monte Young'la birlikte minimalist müziğin başlangıcında önemli bir payı olan Terry Riley, ilk gençlik yıllarında dönemin caz stili bebop'tan etkilenir. Lise yıllarında piyano çalmaya ve 20. yüzyıl Klasik Batı müziği hakkında bilgi sahibi olmaya başlayan Riley, 1955 yılında San Francisco State Üniversitesi'ne öğrenci olarak kabul edildiğinde kariyerini besteci olarak devam ettirmeye karar verir ve burada serialist müzikle tanışır. Yüksek Lisans derecesini aldığı California

Üniversitesi, Berkeley’de La Monte Young’la tanışan Riley, ilk defa burada Batı dışı müziklere de (özellikle Hindistan müziği) ilgi duymaya başlar.

Schwarz, Riley’nin Young’da hem müzikal ve kişisel bir rol modeli hem de kompozisyona dair hayal bile edilemeyecek olanaklar yaratacak birini bulduğunu belirtir (2008: 28). Riley ve Young 1959-1960 yıllarında John Cage felsefesinin takipçileri olarak Anne Halprin Dans Topluluğu için misafir besteci olarak çalışmaya başlar. Riley’nin 1960 yılında özellikle dönemin bestecileri tarafından yeni ritim, tını ve faz kalıpları üretmek için kullanılan bant döngüleriyle (*tape loops*) kurulan kompozisyonlara ilgi duyması onun minimalist müzikte Young’ın dem ses merkezli yaklaşımından daha farklı bir yola girmesine neden olur. Sesin statik tekrarlarının, bant kayıtlarını meydana getiren ses parçalarının hem ileri hem geri yönde sonsuz bir döngüyle üretilmesi fikrine dayalı kaset kompozisyonlarını yaratma aşamasında Riley’nin, tekrar kullanımının müziğin inşa edilmesindeki başlıca öğe olarak potansiyelini keşfettiğini şu sözleriyle teyit edebiliriz: “Sanırım bazı şeyleri birden fazla duyduğunuzda kulağa aynı gelmediğini ve ne kadar çok duyarsanız o kadar farklı yankılandıklarını fark ediyordum. Bir şeyler aynı kalsa da değişiyordu. Hayran kaldığım bu şeyin durağanlık olduğunu fark ettim” (Schwarz: 35). Bant döngüsü olarak 1961 yılında bestelediği *M Mix* başlıklı eserinde Riley, bazı kısımları distorsiyon vasıtasıyla değiştirilmiş konuşma, piyano ve genellikle ‘müzikal’ olarak kabul edilmeyen nesnelere alınan sesleri (*found sound*) kullanır. Riley, başyapıtı kabul edilen *In C*’den önce, bir tiyatro oyunu olan *The Gift* için bestelediği *Music for the Gift* başlıklı eserinde ise gecikmeli akümülatör (*time-lag accumulator*) olarak adlandırdığı bir teknik uygular. İki kasetçaların bulunduğu bu kompozisyon tekniğinde, ilk kasetçalar önceden kaydedilmiş bir şeyi çalarken ikinci bir kasetçalar bu çalanı kaydeder. Daha sonra ilk kasetçaların bu kaydedileni çalması ve ikincisinin bu defa bu çalanı kaydetmesiyle devam eden her bir yeni adımda müzikal örgü daha da yoğun hale gelir. Tüm bu eserlerdeki (özellikle *Music for the Gift*) döngüsellik, tını yığılması ve zamanı pasifleştirme arayışı Riley’i muhtemelen başyapıtı *In C*’yle sonuçlanan yaratıcılık yoluna doğru yönlendirmektedir.

Schwarz’ın, minimalizmi Amerikan müziğinde geçerli bir ticari güç haline getiren ve kitlesel pazara sokan eser olarak bahsettiği ve müziğinin tek bir sayfaya sığırdığı *In C* (Örnek 2), 1964 yılından beri minimalizmin en somut örneği olarak kabul edilir (2008: 44-45). İcrası için spesifik bir vokal ya da enstrümanın veya herhangi bir vokal ya da enstrüman topluluğunun tayin edilmediği (besteci 35 enstrümandan oluşan bir grup önerir) ve süresinin besteciden çok müzisyenler tarafından icra sırasında kesinleştiği eser (yine besteci 45 ile 90 dakika arasında bir süre önerir), temel olarak 53 farklı tonal müzik motifinin veya ezginin isteğe

bağlı sayıda (hatta atlayarak ve belirtilenden daha hızlı veya yavaş çalınabilir) tekrarlanmasıyla meydana gelir ve tüm müzisyenlerin 53. motife ulaşip tekrarlamasıyla birlikte sona erer. İcra boyunca piyano, ksilofon ya da benzer herhangi başka bir enstrümanın Do perdesinde tuttuğu sabit tempoya uyarak ve caz müziğinin doğaçlamaya dayalı icrasında olduğu gibi birbirlerini dinleyerek motifler arasında hareket eden müzisyenler eser ilerledikçe bir yandan ses perdelerini giderek tizleştirip ritmik aktiviteyi yoğunlaştırırken bir yandan da farklı ses merkezleri ve modalite dalgaları (eser boyunca üç farklı armoni oluşur) arasında geçişler meydana getirir.

Eserin bu kısa açıklamasında bile minimalizmin tepki duyduğu akımlardan olan rastlantısal müzikle olan bağı hemen göze çarpar. Örneğin müzik motiflerini çalan müzisyenlerin birbirleriyle etkileşime girme biçimine besteci çok sınırlı bir müdahalede bulunur ve bir bakıma müziğin ilerleyişinde bir tür “kontrollü kaos” yaratır (Kerman vd., 2012: 361). Öte yandan, Riley notasyona eserin icrasına dair birtakım talimatlar ekler ve ona göre “eserin keyif veren yönlerinden biri müzisyenlerin motifler arasında kendiliğinden ortaya çıkan poliritmik kombinasyonlar sırasındaki etkileşimidir. Düzgün bir şekilde çalındığında, grup eser boyunca ilerledikçe ortaya oldukça fantastik şekiller ortaya çıkacak ve dağılacaktır.” İcracılara birbirleri arasında doğaçlama olarak iletişim kurma özgürlüğü tanıyan bir eser olarak In C, özellikle Batı Afrika’nın poliritmik icra gelenekleriyle önemli benzerlikler taşımakta ve eserin etkisini kompozisyonun kendisinden, yani tasarımın arkasında yatan dehadan ziyade icra sırasında ortaya çıkan bütünleşme enerjisi ve esrik deneyim üzerine inşa etmektedir. Riley bunu kendi cümleleriyle şöyle açıklıyor: “Klasik müzik çok zihinseldi; müzikal aktiviteyi zihin yönetiyordu. Bence bu müziğin yaptığı şey, kalbin tekrar faaliyete geçmesine izin vermektir. Müziğin notasyonunu artık önemli olmayacak kadar minimuma indirmek istedim” (Walsh, 1982). Minimalist dördlünün bir diğer bestecisi Reich (2002) ise müziğin herkesi dinleme menziline dahil ederek bir coşku durumu yaratması gerektiğini belirtirken aslında söz konusu yaklaşımın minimalizmin genel eğilimi olduğunu ifade ediyor. Bond’a göre In C, bir yandan cazın bireysel riffler ve doğaçlama serbestliği gibi ayrıcı özelliklerini taşıırken, diğer yandan da temelde ünison üzerine kurulu bir kanondan ibaret olmasıyla herhangi bir sınıflandırmaya direnmektedir (2003: 584). Schwarz’a göre ise eser sadece belirgin bir tonal merkezin ve sabit temponun gerçekten yeni bir müziğin temeli olabileceğini göstermekle kalmaz, aynı zamanda döngüler (*loops*) fikri temelinde kompozisyon konusunda neler yapılabileceğini de gösterir (2008: 60).

Örnek 2. Terry Riley, *In C* (Carl, 2009: 2)

Steve Reich: *It's Gonna Rain*

La Monte Young ve Terry Riley'nin aksine ABD'nin doğu yakasında kent kültürüyle (New York) büyüyen Steve Reich, söz konusu iki besteci gibi müzikle ciddi olarak ilgilenmeye (çocukluğunda bir dönem aldığı piyano dersleri dışında) ilk gençlik yıllarında başlar. Daha çok arkadaş çevresinin etkisiyle caz (özellikle Riley'e benzer şekilde bebop) ve Klasik Batı müziğine ilgi duyan ve bateri dersleri alan Reich, üniversitede felsefe eğitimi aldığı sırada yakın arkadaşlarıyla birlikte kurduğu bir caz-bebop grubunda bateri çalarak müzikle ilişkisini son derece amatör düzeyde tutar. Riley'nin lise yıllarında Batı Müziği tarihi, caz ve

Batı dışı müzikler üzerinden deneyimlediği zihinsel değişimi üniversite yıllarında deneyimleyen Reich, 20. yüzyıl müziğinde sabit tempo, kontrpuan ve nüans kullanımında sadeliğe doğru bir geri dönüş yaşandığını bu yıllarda fark eder. Schwarz'a göre Reich, Bach, bebop ve Stravinsky'e neden bu kadar ilgi duyduğunu bu dönemde anlamaya başlamış ve sabit tempo, belirgin bir tonal merkez ve yalın kontrpuana verdiği önceliği kariyerinin geri kalanı boyunca sürdürmüştür (2008: 53). Reich, 1957 yılında, kabul almasına rağmen ani bir kararla Harvard Üniversitesi'nde felsefe yüksek lisansı yapmaktan son anda vazgeçmiş, kompozisyon okumak için New York'a (Juilliard) giderek Anton Webern, Pierre Boulez, Karlheinz Stockhausen, Luciano Berio gibi serialist bestecilerin eserleriyle tanışmış ve caz çalmayı bırakmıştır. Serializmin üzerinde bıraktığı bu ciddi etkiye rağmen Reich'ın on iki-ton tekniğiyle yazdığı ilk kompozisyon için söylediği şu sözler onu birkaç yıl sonra kendi kompozisyon tekniğine ulaştıracak baskının şiddetine işaret eder: "On iki ton tekniğiyle baş edebilmenin tek yolu ton dizisini sabit tutmak, onu asla çevirmemek (dikey çevrim ya da *inversion*) ve modülasyon yapmamaktı." (Schwarz, 2008: 54-55)

Reich, Juilliard'daki eğitimini bitirmeden ABD'nin doğu yakasına (Oakland) yerleşmeye karar verir ve öncesinde elektronik yöntemlerle farklılaştırılmış konuşmalardan oluşan eserlerinden etkilendiği serialist besteci Berio'yla çalışabilmek için Mills College'a kaydolur. Schwarz'a göre Berio'yla çalıştığı dönemin Reich'a sunduğu en büyük katkı, kendisine serialist müzik fikrine belli ölçüde saygı duymasına rağmen aslında atonal müziği sevmeyişini ve serializmin yapısal karmaşıklığının ABD'de dönemin baskın müzik kültürüyle (cazın sabit armoniler üzerine kurulu doğaçlamaları, soul müziğin tekrarlanan ritmik kalıpları ve rock-and-roll) uyuşmadığını kabul ettirmesidir. (2008: 56-57) Okland'dayken bir yandan da bant döngüleriyle ilgilenmeye başlayan Reich, ayrıca kurduğu emprovizasyon grubuyla sergiledikleri serbest caz ve atonal müzik performanslarında hissettiği hoşnutsuzluğa bağlı olarak kontrol edilen eserlerin daha iyi sonuçlar verdiğini bu dönemde fark etmeye başladığını belirtiyor (Schwarz: 54-55). Müzikal yaratıcılık, estetik ve kompozisyon tekniği konularında egemen paradigmayla yaşadığı görüş ayrılığı nedeniyle akademik dünyada şanssız olduğunu fark eden ve buna rağmen 1963 yılında yüksek lisans öğrenimini tamamlayan Reich'ın uzun zamandır çıkış noktası arayan potansiyelini ateşleyen en önemli gelişme ise 1964 yılında Terry Riley'le tanışmasıdır. Kendi emprovizasyon grubuyla In C'nin prömiyerinde rol alan Reich için In C olağanüstü bir ilham kaynağıydı. Reich, In C'nin prömiyer hazırlıkları sırasında eserin ısrarlı tekrara dayalı yapısıyla kurduğu güçlü bağı, kendi kompozisyon yöntemini bulacağı bir başlangıç noktası olarak gördüğünü

ve ilk ortaya çıkan ilk reaksiyonun *It's Gonna Rain* olduğunu belirtiyor. (Schwarz: 60).

Özetle Terry Riley, La Monte Young'ın kendisi üzerinde bıraktığı etkinin benzerini Reich üzerinde bırakmış ve yine Young'ın *Trio for Strings*'inden aldığı ilhamla kendi minimalist kompozisyon tekniğini geliştiren Riley gibi Reich da Riley'nin *In C*'sinden aldığı cesaretle minimalist müzik içinde kendi imzasını taşıyan bir kompozisyon metodu geliştirmiştir. Bir eserin bileşenlerinin yavaş yavaş kendilerini yeni ve farklı bir şeye dönüştürdüğü süreci açıkça duyabildiğimiz bu teknik günümüzde faz müziği (*phase music*) veya oluşum müziği (*process music*) olarak adlandırılır. Riley'nin *In C*'sinin üzerinde bıraktığı etkiye ek olarak bant döngüleriyle (*tape loops*) ilk defa ilgilendiği dönemlerde birbirlerinden belli belirsiz derecede farklı uzunluklara sahip bant döngülerinin, aralıksız tekrarlandıklarında yavaş yavaş faz dışına çıktıklarını ve faza geri döndüklerini fark eden Reich, bugün bu tekniğin tasarımının arkasındaki besteci olarak kabul görür. Reich'ın yaklaşık 18 dakika süren *It's Gonna Rain* (1965) adlı eseri ise bu tür minimalist tekniğin ilk örneklerinden biridir. Reich'ın San Francisco'da (*Union Square*) kendisinin kasete kaydettiği son derece melodik bir sese sahip bir vaizin konuşmasının içinden çıkardığı kesitler üzerine kurulan eser, aşağı yukarı eşit uzunlukta iki bölümden oluşur. Reich, eserin Küba Füze Krizi'nin gölgesinde yazılmış olmanın ağırlığını taşıdığını ve kaydı aldığı sesi “dünyanın sonu hakkında olağanüstü derecede dokunaklı, yoğun” bulduğunu belirtir (Geeta 2014). Eserin ilk kısmında vaazda geçen son derece melodik bir yapıya sahip ‘*it's gonna rain*’ cümlesini kullanan Reich, aynı kasetin iki kopyasını birbirine ekleyip çalma hızlarını çok hafif derecede farklılaştırarak tekrar çalar ve seslerin kendi deyişimiyle kademeli olarak “faz dışına” çıktığı bir ilerleyiş yaratır. Diğer bir ifadeyle, vaizin konuşmasının (‘*it's gonna rain*’) iki döngüsü senkronize olarak başlar ve biri çok yavaş bir şekilde diğerinden ayrılarak senkronizasyon bozulur. Bu desenkronizasyon işlemi bant döngüsünden sekiz katman oluşana kadar devam eder ve süreç boyunca çok sayıda öngörülemeyen ritmik kombinasyon ortaya çıkar. Neticede ortaya çıkan yoğun tekstür kelimeleri ve dolayısıyla cümlenin tamamını anlamsız kılar (Schwarz, 2008: 61) İkinci kısım ise vaazın başka bir bölümünden alınan kısa cümlelerin bir araya getirilmesiyle oluşturulan ses desenlerinin, ilk kısımdaki gibi fakat ek bant geciktirmeleriyle daha fazla işlenmiş seslerden yaratılan faz kaymalarından oluşur. Değişim hızının son derece yavaş ve kademeli olması sayesinde de dinleyici bir sesin tamamen farklı bir sese dönüşmesini takip edebilmekte ve süreç içinde farklı bir zaman duygusu deneyimlemektedir. Bond'a göre ısrarlı tekrar yoluyla yaratılan bu ilerleyiş özellikle eserin başlangıcında tahammül edilmesi imkânsız bir etki yaratsa da sonunda bir

hayranlık nesnesi haline gelir (Bond, 2003: 584). Özetle, eser tek bir vokal motifin, ritmik manipülasyon yoluyla kendini unutturup neredeyse tamamen farklı bir tını yapısı üretmesiyle ya da dinleyicide bu izlenimi inşa etmesiyle oluşur. Reich, söz konusu kademeli faz değiştirme tekniğini *Piano Phase* (1967), *Violin Phase* (1967) ve *Clapping Music* (1972) başlıklı eserlerinde canlı performansa da adapte edecektir.

Philip Glass: Two Pages

Yaratıcılık merkezini Klasik Batı müziği geleneği ve entelektüalizmin ötesine doğru genişleterek kitlesel pazara taşıyan ve bu sayede kendisini dört minimalist bestecinin en popülerleri olarak kabul ettiren Philip Glass, aynı zamanda profesyonel müzik eğitime erken yaşlarda başlaması ve caz müziğe özel bir ilgi duymamasıyla diğer üç minimalisten ayrılır. Sadece 6 yaşında keman çalmaya başlayan ve Peabody Konservatuvarında flüt ve ardından piyano eğitimi alan Glass, 15 yaşında Chicago Üniversitesinde bir yandan matematik ve felsefe eğitimine başlarken, diğer yandan da piyano eğitimine devam eder ve özellikle Anton Webern'in etkisiyle serialist eserler besteler. Glass'ın serializme karşı duyduğu merak, aynı zamanda Steve Reich'la sınıf arkadaşı olduğu okulda (Julliard School) besteciliğe daha ciddi olarak eğildiği ve son derece üretken olduğu yıllarda giderek azalır ve Schwarz'ın ifadesiyle Copland ve William Schuman'ı andıran bir tonal stile doğru evrilir (2008: 109). Glass 1961 yılında Julliard'dan yüksek lisans derecesini almadan önce Milhaud'la çalışma imkanı bulduğu 1960 yazında bir keman konçertosu besteler. Schwarz'a göre o yıllarda kompozisyon tekniğinde marjinal bir yaklaşım barındırmayan Glass, takip ettiği yolun bir çıkmaza gireceğini hissederek bestecilik eğitimine en baştan başlamaya karar verir ve Paris'te 1964 yılından itibaren iki yıl boyunca sonradan "temel kompozisyon becerileri açısından onunlayken edindiğim teknik ustalık olmasaydı, bugün yazdığım müziği yazamazdım" dediği ünlü kompozisyon pedagogu ve orkestra şefi Nadia Boulanger'le çalışır (2008: 109). Glass'ın kompozisyon üslubundaki ayırt edici özelliğin oluşmasına önemli bir katkı sağlayacak diğer bir gelişme de yine aynı yıllarda yaşanır. Hint müziğinin iki önemli ismi sitar virtüözü Ravi Shankar ve tabla virtüözü Alla Rakha'yla birlikte bir film müziği projesinde çalışan Glass, Hint müziğinde ritmik davranışın organize edilme biçiminden ve ABD'ye dönmeden önce yaptığı Kuzey Afrika gezisinde tanık olduğu tekrara dayalı müzik pratiklerinden çok etkilenir (Potter, 2000: 257-258).

Glass, Hint müziğinde vuruşların daha uzun ritim döngüleri oluşturacak şekilde birbirine dizildiği bir eklemeli bir süreç meydana getiren temel prensibi kendi kompozisyon mantığına uyarlayarak minimalist müzikte eklemeli süreç

(*additive process*) olarak adlandırılan tekniği geliştirecektir (Schwarz, 2008: 115). Eklemeli süreçte, Reich'in daha döngüsel ve öngörülebilir olan faz kaymaları tekniğinin aksine, temel bir müzik birimine kademeli olarak notalar eklenir veya çıkarılır. Glass'ın *Two Pages* (1969) adlı eserinde (Örnek 3) ideal bir örneği verilen bu teknikte değişen ritimler yaratmak için beş notadan (sol-do-re-mib-fa) oluşan motifin parçalarının sık sık eklendiği ve çıkarıldığı bir süreç kullanılır.

Motiflerin her biri, solo performansta icracı tarafından, topluluk performansında ise topluluk lideri tarafından belirlenen sayıda tekrarlanır. Eserin talimatlarında, iki ritmik birimin "sürekli, düzenli aritmetik ilerlemelerle" (Potter, 2000: 270) birleştirilmesi söylenir. Tek porte üzerinde yazılan ve melodik içeriği başlangıçtaki beş notayla (sol-do-re-mib-fa) sınırlandırılan eserin analizinde York, bu motifin (parçalarının çıkarılması, parçalarına ekleme, tamamının tekrarı ve bir bölümünün tekrarı olmak üzere) dört farklı işleminden geçirildiği karmaşık bir süreç tanımlar (1997: 63-64). Örneğin eserin ilk dört ölçüsünde (Örnek 4) müzikal ilerleyiş söz konusu motife, bu motifin son notasının çıkarılmış halinin eklenerek tekrarlanması yoluyla sağlanırken, beşinci ve yedinci ölçüler arasında ise dördüncü ölçüde ortaya çıkan motiften sırasıyla iki, beş ve dokuz nota çıkarılarak tekrarlanması yoluyla sağlanır ve başlangıç motifine geri dönlür.

1 Fast, steady (34) **2** (16) **3** (14)

4 (15) **5** (17)

6 (22) **7** (25) **8** (26) **9** (18)

10 (17) **11** (16) **12** (14)

13 (11) **14** (7)

15 (11) **16** (6)

17 ((17) to (38) once only) **18** **19** **20**

21 **22** **23** **24**

25 **26** **27** **28**

Örnek 3. Philip Glass, *Two Pages* (Chester Music, 2010: 19-20)

The image shows three musical staves in treble clef, each illustrating a different rhythmic pattern with changing time signatures. The first staff shows pattern A (8/8) followed by pattern B (3/8 + 4/8). The second staff shows pattern A (5/8 + 4/8 + 3/8) followed by pattern B (5/8) and pattern C (3/8). The third staff shows pattern A (5/8 + 4/8 + 3/8 + 2/8) followed by pattern B (5/8), pattern C (3/8), and pattern D (2/8). Each pattern is represented by a sequence of notes and rests on a staff, with brackets and labels above them.

Örnek 4. Philip Glass, *Two Pages*, ilk dört ölçü (Hutchinson, 2017: 417)

Bu tür bir aritmetik sürecin doğal bir sonucu olarak düzenli bir ölçü birimi ortaya çıkmaz ve ölçü başına beş ile 262 arasında değişen sayıda vuruş meydana gelir. Öte yandan Lee, dörtlük nota için 168 BPM olarak belirtilen metronom hızında 60/336 saniye süren her bir sekizlik notayla 262 vuruşun gerçekleşmesinin 45 saniyeden zaman alması (262 vuruş x 60/336 saniye/vuruş = 46,79 saniye) nedeniyle dinleyicilerin 262 vuruş duymasının mümkün olmadığını ve sürekli değişen alt bölümlerin, sayısı belirsiz tekrarlarla ölçü hissini ortadan kaldırması nedeniyle ilerleme momentumunun kırılarak dikey zaman hissi yarattığını belirtir (2010: 46). York'un ifadesiyle hiçbir nüans değişikliğinin, ilk beş vuruştan sonra herhangi yeni bir perde kullanımının ya da enstrümantasyon değişikliğinin olmadığı ve ses ile sessizliğin yan yana gelmediği bu eserde eşit ve değişmeyen bir vuruş aracılığıyla sürekli olarak beş perdeden oluşan yeni bağlamlar meydana getirilir (1997: 61). Glass, aynı yıl (1969) hem *Two Pages*'deki nota setini kullanarak fakat paralel beşlilerinin eklendiği ikinci bir melodik hatla işlenen *Music in Fifths*'i, hem de zıt yönlerde hareket eden iki melodik hattan oluşan, üst ve alt motiflerin birbirinin yerini alarak ilerlediği ve Potter'ın tonal hareketin algılanabildiği ilk eser olarak tarif ettiği *Music in Contrary Motion*'ı, *Two Pages*'in yapısı temelinde inşa eder (2000: 270).

Sonuç

İnsanlığın yaşamın karmaşıklığını sorgulayıp sakinleşme ihtiyacı duyduğu ya da yaşamın karmaşıklığını sorgulama eğiliminin insanlık üzerinde baskın olduğu, insan yaşamı için uzun fakat insanlık tarihi için anlardan ibaret sayılabilecek dönemler vardır. Bu sorgulamalar bazen Orta Çağı başlattığı kabul edilen Roma İmparatorluğunun dağılmasında ya da 18. yüzyılda zayıflayan monarşinin neden olduğu bir yıkım neticesinde olduğu gibi bazen de (müzikte minimalizmin 2. Dünya Savaşı sonrası Amerika Birleşik Devletleri'nde yaşanan refah seviyesindeki patlamayla ciddi bir ilişkisi bulunduğu hesaba katıldığında) insanlığın anlam arayışının zenginlik ve sonsuz refah hissini sunduğu özgüven, güç ve gelişmişlik düzeyiyle son bulmayacağı düşüncesiyle ortaya çıkar.

Minimalizm, toplumsal olarak üzerinde uzlaşıldığı varsayılan geleneksel yapıların otorite ve dolayısıyla yıkım, savaş ve ayrımcılık üretme mekanizmasının devamlılığında merkezi rolü olduğu fikriyle ortaya çıkan modernist sanat anlayışına duyduğu tepki nedeniyle bir yanıla geleneksel ve tutucuyken, yeni ve deneysel bir yaratıcılık eksenini ve metot önerdiği ve popüler müzik ve Batı dışı müzik örnekleriyle barışık tutumu nedeniyle avangart olmaya devam eder. Milton Babbitt, Pierre Boulez, Anton Webern, John Cage gibi avangart besteciler tamamen yeni yaratıcılık modelleri (matematik, şans, elektronik ve farklı nesnelere elde edilen ses kaynakları vb.) ve formlar ortaya koyarak ses dünyasını yeni keşiflere açmak istemiş fakat bu yaklaşım besteciye kamusal alana yabancılaştırmıştır. Müzikte yeni anlatım arayışlarının, ses dünyasının geleneksel müzik üretme nesnelere olarak kabul edilen enstrümanlarla sınırlandırıldığı ve müzik üretiminin her türlü ses kaynağına açık olması gerektiğine dair yaklaşımın çok hızlı bir biçimde besteciler arasında yayılması dinleyiciyi hazırlıksız yakalar. Minimalist bestecilerin temelde kamusal alandan ve dolayısıyla “gerçeklikten” uzaklaşmaya olan itirazları dışında ses dünyasında yeni ifade araçları üretme konusunda söz konusu avangart bestecilerden farkı yoktur fakat bu aslında elitizm ve entelektüalizmin çağdaş müzikteki temsilcisi olarak görülen serializm ve raslantısallık arasında yepyeni bir üçüncü yol yaratacak derecede tepkisel bir itirazdır. Minimalizm bu itirazı 18. ve 19. yüzyılların tonalite ve kontrpuan yaklaşımıyla somutlaştırma yoluna gider. Minimalist bestecilerin önemli bir farkı bu tonalite ve kontrpuan araçlarını uzatıp zamana yayarak Orta Çağ'ın melizmatik organum⁴ anlayışına benzer şekilde dinleyicide zamanı askıya alma hissini baskın olduğu bir işitsel peyzaj

⁴ Katolik Kilisesi'nde 11. yüzyılda ortaya çıkan ve dem ses gibi okunan uzun sesin üzerine tek heceye birçok nota (melizma) sığdırarak melodik zenginlik yaratan bir üst sesin eklenmesiyle oluşan polifonik ilahi okuma stili.

yaratmalarıdır. Ayrıca 1930'lu yılların ortalarında ABD'de doğan 4 minimalist besteci de caz ve rock-and-roll müziğın kotrpuantal ve armonik özelliklerini kullanarak müziklerine popüler bir nitelik kazandırır. Diğer taraftan müzikte modernist hareketin doğup gelişmesinin, bu hareketi temsil eden bestecilerin Klasik Batı müziği ekolünü 19. yüzyılın sonlarından itibaren önce Amerika Birleşik Devletleri'nde ve sonra tüm dünyada tonal müzik anlayışını devam ettirerek hızla kamusal alanı ele geçiren farklı popüler müzik türlerinden ayrı tutma eğilimiyle ilgili olma ihtimali de mutlaka vardır. Elbette Klasik Batı müziği ekolünün kendini giderek kamusal alandan soyutlamasıyla ortaya çıkan boşluğun popüler müzik tarafından doldurulduğu da iddia edilebilir. Her iki durumda da minimalist müziğın giderek derinleşen ve bugün son derece doğal karşıladığımız bu ayrım için geçici de olsa bir çözüm ürettiği söylenebilir.

Minimalizm bir yönüyle 20. yüzyıl müziğindeki yoğun karmaşıklığı ciddi olarak dile getirip modernizmi sorgulayarak müzikte postmodernizme öncülük yaparken, bir diğer yönüyle modernizmin deneySELLik ve yeni anlatım biçimleri üretme kaygısını sürdürür ve belki de kurduğu bu köprüyle avangart müziği kamuoyuna erişilebilir kılar. Eğer Klasik Batı müziği teorisi üzerinden bir metaforla açıklamak istersek, belki de minimalizm, 19. yüzyılın sonlarından beri giderek artan bir şekilde yoğunlaşan ve gerilimi yükselen kompleks modernizm akorunu çözen akor kombinasyonunu keşfetmiştir.

KAYNAKÇA

- Bonds, M. E. (2003). *A history of music in western culture*. Prentice Hall.
- Carl, R. (2009). *Terry riley's in c*. Oxford University Press.
- Chester Music. (2010). *Philip Glass first classics 1968-1969*. Penguin books ltd.
- Geeta, D. (2014). *Steve Reich: 'Radiohead is my kind of music'*. *The Guardian*. (5 Ekim 2023 tarihinde <https://www.theguardian.com/music/2014/sep/11/steve-reich-radiohead-interview-phillip-glass> adresinden ulaşılmıştır).
- Grimshaw, J. (2012). *Questions about La Monte Young, music, and mysticism*. (25 Eylül 2023 tarihinde <https://blog.oup.com/2012/04/q-and-a-la-monte-young-music-mysticism-grimshaw/> adresinden ulaşılmıştır).
- Hutchinson R. (2017). *Music theory for the 21st-century classroom*. (7 Ekim 2023 tarihinde <https://musictheory.pugetsound.edu/mt21c/MusicTheory.html> adresinden ulaşılmıştır).
- Johnson, T. (1989). *The voice of new music : new york city 1972-1982 : a collection of articles originally published in the village voice*. Het Apollohuis.
- Kerman, J. Tomlinson, G. & Kerman, V. (2012). *Listen* (7th ed.). Bedford / St. Martin's.
- Lee, Richard Andrew. (2010). *The interaction of linear and vertical time in minimalist and postminimalist piano music* (Doctora tezi). The University of Missouri-Kansas City.
- MacDonald, Ian. (2003). *The people's music*. London: Pimlico Publishing.
- Meyer, L. B. (1999). *Music the arts and ideas : patterns and predictions in twentieth century culture* (2. print). Univ. of Chicago Press.
- New York Times (2007). *Just don't call it minimalism*. (26 Eylül 2023 tarihinde <https://www.nytimes.com/2007/08/10/arts/music/10mini.html> adresinden ulaşılmıştır).
- New Yorker (2022). *Richness in stasis: La Monte Young finally releases 'trio'*. 7 Ekim 2023 tarihinde <https://www.nytimes.com/2022/03/24/arts/music/la-monte-young-music.html> adresinden ulaşılmıştır).
- Nyman, M. (2012). *Experimental music: cage and beyond* (2. ed. 12. printing). Cambridge University Press.
- Paul Smith, A. (2004). *Minimalism and time: the perception of temporality in American minimalist music from 1958 to 1974* (Doktora tezi). Durham University.
- Potter, K. (2000). *Four musical minimalists*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Reich, S. (2002). *Writings on music 1965-2000*. Paul Hillier (Ed.), Oxford University Press.
- Schwarz, K. R. (2008). *Minimalists*. Phaidon.
- Suzuki, P. D. (1991). *Minimal music: its evolution as seen in the works of Philip Glass, Steve Reich, Terry Riley, and La Monte Young* (Doktora tezi). University of Southern California.
- Walsh, M. (1982). *Music: The heart is back in the game*. Time. 3 Ekim 2023 tarihinde <https://content.time.com/time/subscriber/article/0,33009,950795-4,00.html> adresinden ulaşılmıştır.
- York, W. (1997). Form and process. Richard Kostelanetz (Ed.), *Writings on glass: essays interviews criticism* içinde (s. 60-79). Schirmer Books.

Bölüm 10

**Cumhurbaşkanlığı Devlet
Arşivlerindeki Sultan II. Mahmud
Dönemine Ait Beratların
Tezhip Özellikleri**

Pınar TOKTAŞ¹

*¹ Doç. Dr.; Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi
Geleneksel Türk Sanatları Bölümü.
pinar.toktas@hbv.edu.tr ORCID No: 0000-0003-1546-6578, Türkiye.*

ÖZET

Beratlar bir kişinin tayin, görevlendirme, kullanım hakkı, imtiyaz ya da muafiyet gibi bilgilerini içeren, padişah tuğrasının da bulunduğu önemli belgeler arasında yer almaktadır. Beratin yazıldığı kâğıt cinsi, ebatları, kullanılan yazının çeşidi ile içerdiği tezyinat verilen şahsın mevkisine ve beratin önemine göre farklılık göstermektedir. İçerdiği bilgilerin yanı sıra uygulanan tezyinat açısından beratlar, ait olduğu dönemin sanat anlayışını da günümüze yansıtmaktadır. Araştırmaya konu olan Sultan II. Mahmut dönemi, Batılılaşma ve reform hareketlerinin yoğun biçimde yaşandığı, sanatta klasik Türk süsleme unsurlarından vazgeçilerek Batı etkisinde barok ve rokoko tarzında süslemenin hissedildiği bir dönem olmuştur. Araştırmada Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivlerinde bulunan Sulatn II. Mahmud dönemine ait beratların tezhip özellikleri belirlenmeye çalışılmıştır. Bu doğrultuda arşivde yer alan 8 berat tezhip özellikleri açısından incelenmiştir. Tezyinatta kullanılan teknik, renk, motif ve kompozisyon özellikleri belirlenmiş olup dönem özellikleri yönünden karşılaştırmalı olarak değerlendirilmiştir. Araştırma sonucunda incelenen beratların siyah ve kırmızı mürekkeple yazıldığı, tuğraların altınla çekildiği, başlıklarının çoğunlukla üçgen, hayat ağacı ve armudi formda olduğu görülmüştür. Çift tahrir tekniğinin tuğranın bölümlerinde, halkâri tekniğinin başlık içlerinde, zemini boyalı klasik tezhip tekniğinin ise başlığın içerisindeki çeşitli formlar içerisinde yer aldığı anlaşılmıştır. Natüralist üsluptaki çiçekler, diğer yazma eserlerde görüldüğü gibi berat ve ferman bezemelerinde de yaygın biçimde kullanılmıştır. Tezyinatta tek dal üzerine goncasıyla ya da buket halinde fiyonkla bağlı biçimdeki düzenlemeler sıklıkla tercih edilmiştir.

Anahtar Kelimeler: Berat, Tezhip, Tuğra, Tezyinat, Sultan II. Mahmud

GİRİŞ

Osmanlı arşivi, İmparatorluğun Anadolu, Orta ve Yakın Doğu, Akdeniz, Kafkasya, Balkanlar ve Kuzey Afrika'da 600 yılı aşkın sürdürmüş olduğu hükümlerinin sonucu ortaya çıkan dünyanın en zengin arşivleri arasında yer almaktadır (Odabaş & Polat, 2015: 1). Padişahın tuğrasını taşıyan ferman, emir, hüküm, berat, nâme, mülknâme, sınırnâme, ahidnâme gibi belgelerle bizzat hattı bulunanlar, padişaha ait belgeler olarak sınıflandırılmaktadır (Kütükoğlu, 1994: 99). Osmanlı dönemi belgeleri içerisinde süsleme daha çok Divan-ı Hümayundan çıkan ferman ve berat gibi üst düzey yazışmalarda ve vakfiyelerde görülmektedir (Odabaş & Odabaş, 2008: 552). Arşiv belgeleri arasında önemli bir yer tutan ve araştırma konusunu teşkil eden bir diğer adı nişan olan beratlar, ilk devirlerde biti ve misal olarak da tabir edilmiştir. Berat, bir memuriyete tayin, bir gelirden tahsis, birşeyin kullanım hakkı ya da muafiyetin verildiğini gösteren bilgileri içermektedir (Kütükoğlu, 1992: 472). Beratların konularına göre çeşitli adları bulunmaktadır. Azad etme ya da vergi toplama yetkisi verme berat-ı azâdî, berat-ı cibâyete; olağanüstü bir hizmet karşılığı olarak vergi ödemekten muafiyet berat-ı terhâni; herhangi bir sebepten ötürü çeşitli vergilerden müstesna tutulan kişilere verilen berat-ı muafiyet; Kâbe'nin bakımı, temizlenmesi ve korunması için verilen feraşet beratı; Camii hatiplerinin tayini için verilen hitabet beratı; bir vakfın idaresinin bir mütevelliyeye verildiğini bildiren belge tevliyet beratı olarak adlandırılmıştır (Bayramoğlu, 1976: 21).

Beratlar, padişahın tuğrasını içermesi, Divan-ı Hümayundan çıkması ve içerdiği bilgiler açısından önemli belgeler olması sebebiyle tezyin edilmiş olup tezhip ve hat sanatının güzel örneklerini içermektedir. Çeşitli müze, kütüphane ve özel koleksiyonlarda yer alan çok sayıda müzehhep berat dönemin bezeme anlayışı doğrultusunda tezhiplenmiştir. Bu açıdan beratlar tezhip sanatının gelişimini günümüze yansıtması açısından da kaynaklık etmektedir. Araştırmada Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivlerinde yer alan Sultan II. Mahmud tuğralı beratlar incelenmiştir.

Sultan II. Mahmud amcası, III. Selim'in tahttan indirilmesi (1807), ağabeyi IV. Mustafa'nın cülûsu ve ardından Alemdar Mustafa Paşa'nın hal'i üzerine 28 Temmuz 1808'de padişah olmuştur (Beydilli, 2003: 352). II. Mahmud'un (1808 – 1839) saltanatı boyunca askeri, siyasi, idari, eğitim, sosyal, sağlık, kültür ve ekonomik alanda çok sayıda ıslahat gerçekleşmiştir (Nakiboğlu, 2017: 33). Sultan II. Mahmud döneminde klasik Türk süslemesinin yavaş yavaş terk edilip, resme kayması ve süslemelerde çiçek buketlerinin ortaya çıkması, batılılaşma döneminde Türk süsleme sanatının seyrini ortaya koymaktadır (Bayram, 1983: 147).

XIX. yüzyıl sanat anlayışında Türk rokokosu ve barok üslubuna ampir de eklenmiştir. Tezyinata simetrik veya asimetrik düzende saksı, sepet ve vazo ile sehpalara yerleştirilmiş, ışık-gölge ile hacim verilen natüralist üsluptaki çiçeklerin kullanımı yaygınlaşmıştır (Duran, 2018: 191). II. Mahmud devrinde hat sanatı açısından Mustafa Rakım celi sülüs harfleri birbiriyle uyum içerisinde düzenleyerek tuğrada büyük değişiklikler yapmış, kendisinden sonra gelenler de onun koyduğu estetik ölçülere bağlı kalmıştır (Derman, 1983: 492). II. Mahmud devrine kadar evrak üzerinde görülen tuğralar bu dönemden itibaren devlet adına ya da vakıf mahiyetinde inşa edilen bina ve abidelerde de yer almaya başlamıştır (Derman, 1982: 22).

Araştırmada Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivlerinde yer alan Sultan II. Mahmud dönemine ait 8 berat tezhîp özellikleri açısından incelenmiş olup veriler envanter kayıtlarında yer alan bilgiler ve görseller ile sınırlıdır. İncelenen beratların bugünkü durumu, tezyinata kullanılan teknikler, kullanılan renkler, motif ve kompozisyon özellikleri belirlenmeye çalışılmış, birebir çizimleri yapılmıştır. Beratlarda uygulanan tezyinat dönem tezhîp özellikleri açısından değerlendirilmiştir.

Bulgular ve Yorum



Şekil 1. 693 Envanter Numaralı Müzehhep Berat ve Detay Görünüm, Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı Osmanlı Arşivi Bölümü.

T.C. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı Osmanlı Arşivi Bölümü Müzehhep Ferman ve Berat Fonunda yer alan Sultan II. Mahmud'a ait H.1226/M.1811 tarihli, 49.5x71 cm ölçülerindeki berat Arşivde 693 envanter numarası ile kayıtlıdır. Erzurum Gümrüğü ve tevabii mukataasından Hasankale ve tevabii tamga-yı sipah, Suregel Sancağı bac-ı ubur ve tamga-yı sipah

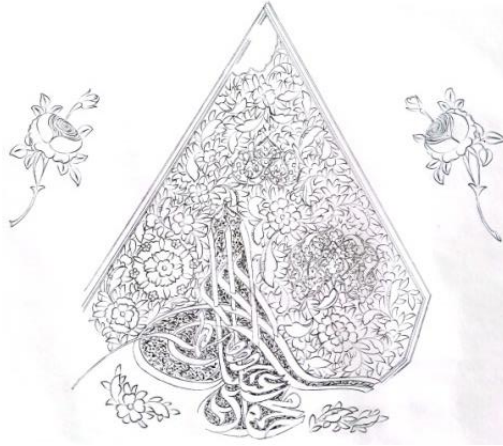
mukataalarına mutasarrıf olan Firuz ve Osman Ağaların hisselerini Erzurum Gümrükçüsü Mehmed Emin'in oğulları Abdurrahman, İshak ve Hasbi Beylere sattıklarına ilişkindir. Berat münavebeli biçimde bir satır siyah, bir satır kırmızı mürekkeple ilk satır celi divani, diğer satırlar divani hatla yazılmış olup 16 satırdır. Satır araları zer duraklıdır. Beratın genel durumu iyi olmasına karşın muhtemelen geçmişte katlanarak saklanmasından dolayı kat yerlerinde lekelenme ve yıpranma mevcuttur. Altın ve lacivert uygulanan yerlerde yer yer dökülmeler görülmüştür.

Beratın başlığı üçgen bir kompozisyondan müteşekkildir. Kompozisyon altın cedvel ve gümüş iplik ile çevrilidir, iplikte uygulanan gümüş renk oksitlenmiştir. Başlık siyah kuzu ile tamamlanmıştır. Tuğra altın ile çekilmiş olup siyah ile tahrirlidir. Dış beyzenin zemininde açık mavi üzerine koyu mavi ile çift tahrir tekniğinde sürgit tarzında goncagül ve yaprak motiflerinden oluşan sade ve özensiz bir desen uygulanmıştır. Tuğ ve zülfeler arasındaki boşluğun bir kısmı, kollar arasındaki boşluk ve serenin bir bölümü aynı tarzda tezyin edilmiştir. Tuğranın iç beyzesi, tuğ ve zülfeler arasındaki boşluğun bir kısmı ile serenin diğer bölümleri ise açık pembe üzerine kırmızı ile diğer alanlarda uygulanan desene benzer biçimde işlenmiştir. Tuğların üzeri sıvama altınla siyahla tahrirlenmiş karşılıklı iki rumi motifi ile tamamlanmıştır.

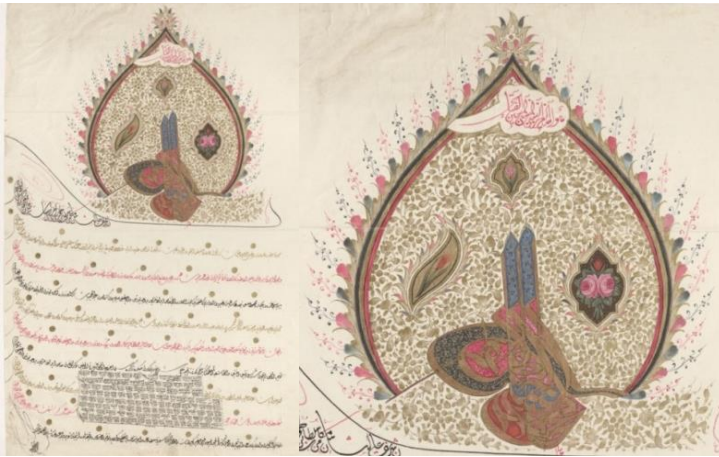
Üçgen formun zemini kâğıt rengi ile aynı bırakılmıştır. Formun içerisinde sulu halkâri tekniği ile penç, goncagül ve yaprak motiflerinden oluşan serbest desen uygulanmıştır. Serenin her iki tarafında da üçgen formun içinde uygulanan tezyinata benzer biçimde sulu halkâri tekniğinde penç ve yaprak motiflerinden oluşan sade desen yer almaktadır. Tuğranın solunda yer alan katmerli penç motifinin zemini açık mavi, pembe ve turuncu renk ile doldurulmuş olup kırmızı, koyu mavi ve altın ile detaylandırılmıştır. Yapraklarda altın uygulanmıştır. Katmerli penç motifi nüanssız biçimde siyah ile tahrirlidir. Tuğranın sağında ½ simetrik planda, rumilerden oluşan form yer almaktadır. Rumiler altın ile renklendirilmiş, kırmızı ile detaylandırılmıştır. Rumi kapalı formun zemini kırmızı ile doldurulmuş, dışında kalan alanda ise zemini boyalı klasik tezhip tekniği uygulanmıştır. Klasik tezhipte kullanılan penç motifleri pembe ve turuncu ile boyanmış, kırmızı ile detaylandırılmıştır, siyah ile tahrirlidir.

Tuğranın üzerinde ½ simetrik planda rumilerden oluşan tepeliğe benzer form yer almaktadır. Rumiler altın olup kırmızı ile detaylandırılmıştır. Ortada yer alan ortabağlı rumi kapalı form ile pafta ayrımı yapılmış, pafta zemini sıvama kırmızı ile doldurulmuştur. Paftanın dışında kalan alanda zemin sıvama laciverttir, siyah ile tahrir çekilmiştir. Üçgen başlığın her iki yanında karşılıklı goncasi ile gül motifi yer almaktadır. Yandan tasvir edilen güller natüralist

üslupta, tek dal üzerine goncası ile uygulanmış olup açık pembe üzerine koyu pembe ile taranarak gölgelenmiştir. Yapraklarda harelî biçimde açık yeşil üzerine koyu yeşil ile damar yapılmıştır.



Şekil 2. 693 Envanter Numaralı Müzehhep Berat Çizimi



Şekil 3. 763 Envanter Numaralı Müzehhep Berat ve Detay Görünüm, Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı Osmanlı Arşivi Bölümü.

Şekil 3’de yer alan H.1239/M.1824 tarihli 54x78 cm ölçülerindeki berat Arşivde 763 envanter numarası ile kayıtlıdır. Berat, Bayezid Sancağı hassının yurtluk ve ocaklık olarak tasarruf eden Abdülhamid Paşa’dan alınarak Rumeli Beylerbeyi Mehmed Behlül Paşa’ya verilmesine ilişkindir. Kırmızı, siyah ve zer mürekkeple, ilk satır celi divani diğer satırlar divani hatla 10 satır yazılmıştır. Satır araları zer duraklıdır. Beratın genel durumu iyi olmasına karşın muhtemelen geçmişte katlanarak saklanmasından dolayı kat yerlerinde

yıpranma ve lekelenmeler mevcuttur. Altın uygulanan yerlerde yer yer dökülmeler görülmüştür.

Beratin başlığı armudi formda düzenlenmiş olup formun çevresi altın, koyu mavi, koyu pembe cedvel ve altın ipliklerle çevrilidir. Altın ipliğin üzerinde halkâri tekniğinde yapraklar, yaprakların arasında ise şikâf tarzında münavebeli biçimde pembe ve maviyle goncayı anımsatan motifler işlenmiştir. Başlık münavebeli biçimde koyu mavi ve koyu pembe tığlar ile nihayetlendirilmiştir. Armudi formun üst kısmında yer alan hatayi motifi ise altın, pembe, mavi ile şikâf tekniğinde işlenmiş, altın ile tahrirlenmiştir.

Tuğranın ilkönce kırmızı ile çekildiği daha sonra üzerinin sıvama altın ile doldurulduğu altının döküldüğü yerlerden anlaşılmaktadır. Tuğra siyah ile tahrirlidir. Dış beyzede lacivert zemin üzerine altın ile tahrirsiz, çift tahrir tekniğinde desen yer almaktadır. Kollar arasındaki boşluk, dış beyzenin devamı niteliğinde olup çift tahrir tekniğinde tek dal üzerine yaprak ve tirfiller ile doldurulmuştur. Tuğranın iç beyzesi koyu pembe ile doldurulup üzerine beyaz altın ile çift tahrir tekniğinde sade bir desen uygulanmıştır. Tuğ ve zülfeler arasındaki boşluğun sırasıyla bir kısmında açık mavi zemin üzerine koyu maviyle, bir kısmında pembe zemin üzerine beyaz altınla, diğer bir kısmında ise açık pembe zemin üzerine koyu pembe ile tek dal üzerine çift tahrir tekniğinde desen yer almaktadır. Tuğranın sere kısmının bir bölümü turuncu zemin üzerine kırmızı ile karelenmiştir. Serenin diğer bir kısmı ile harfler arasında kalan boşluklar yer yer açık pembe üzerine koyu pembe ya da açık mavi üzerine koyu mavi tirfiller ile doldurulmuştur. Tuğların üzeri altınla tahrirsiz küçük mekik formları ile tamamlanmıştır.

Armudi formun zemini kâğıt rengi ile bırakılarak sulu halkâri tekniğinde yer yer çift tahrir tekniğini anımsatacak biçimde hatayi grubu motiflerden oluşan serbest desen işlenmiştir. Serenin her iki tarafında uygulanan desen de halkâri tekniğinde olup armudi formun içerisinde uygulanan desenin devamı niteliğindedir. Tuğranın solunda verev biçimde mekik formu yer almaktadır. Mekik formunun çevresi şikaf tekniğinde altın, mavi ve pembe yapraklarla çevrilmiş, altın ile tahrir çekilmiştir. Mekik formunun zemini sıvama altınla doldurulmuş olup içerisinde verev biçimde iki yapraklı tek lale motifi yer almaktadır. Siyah iplikle çevrelenen alanda yer alan lale motifi turuncu ile boyanmış, sülyen ile taranarak gölgelenmiştir. Yaprak ve sap kısmı siyah ile tahrirlidir.

Tuğranın sağında yer alan form altın ile kalın cedvel çekilerek siyahla tahrirlenmiştir. Cedvelin üzeri, altın ile kuzu bırakılarak mekik formunda olduğu gibi şikâf tekniğinde yapraklarla çevrelenmiştir. Formun zemini sıvama kahverengi ile doldurularak gümüş ile üç nokta uygulanmıştır. Ortasına iki gül

ve lale motifinden oluşan natüralist üslupta buket işlenmiştir. Güller yandan, lale motifi ise cepheden tasvir edilmiştir. Lale motifi turuncu ile boyanmış sülyen ile taranarak gölgelenmiştir. Güllerin zemini pembe ile boyanmış tonları ile taranarak gölgelenmiştir. Yaprak ve sap kısımları yeşil ile gölgeli olarak boyanmış damarlar ve tahrir siyah ile çekilmiştir. Tuğların üzerinde sıvama altın zemin üzerine siyahla tahrirli tepelik formu yer almaktadır. Ortada yer alan lale motifi cepheden tasvir edilmiş olup pembe ile boyanmış, koyu pembe ile gölgelendirilerek tahrir çekilmiştir. Her iki yaprak motifi laleyi çevreleyecek biçimde düzenlenerek yeşil ile boyanmış, yeşilin tonları ile gölgelendirilmiş, siyah ile tahrirlenmiştir. Formun çevresine altın ile kuzu bırakılarak üzeri benzer tarzda yapraklar ile tamamlanmıştır. Tepelik formunun üzerinde yer alan kırmızı mürekkeple yazılmış metnin etrafı altın dendanlarla çevrilidir.



Şekil 4. 763 Envanter Numaralı Müzehhep Berat Çizimi



Şekil 5. 715 Envanter Numaralı Müzehhep Berat ve Detay Görünüm, Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı Osmanlı Arşivi Bölümü.

Şekil 5'te yer alan H.1229/M.1814 tarihli 53.5x78 cm ölçülerindeki berat Arşivde 715 envanter numarası ile kayıtlıdır. Berat, İstanbul bezzazan ve abacıyan kethüdası Mehmed Necib bin Mehmed'in ihtiyarlaması üzerine kethüdalığı Mehmed Emin bin Hacı Ahmed'e devrettiğine dair beratın cülus münasebetiyle tecdidine ilişkindir. Bir satır siyah bir satır kırmızı mürekkeple, ilk satır celi divani diğer satırlar divani hatla 11 satır yazılmıştır. Kâğıt yüzeyinde yıpranma ya da lekelenme olmamasına karşın renklerde yer yer dökülmelerin olduğu görülmüştür. Beratın başlığı üçgen formunda düzenlenmiş olup tuğra bu üçgen formun içerisinde tezyin edilmiştir. Üçgen formun çevresi kalın altın cedvel ve siyah iplikle çevrilidir. Üçgen formun iki kenarı özensiz biçimde boyanmış münavebeli altın, kırmızı ve mavi yapraklarla çevrilidir. Kırmızı ve mavi yapraklar siyah ile tahrirli olup lekelenmeler mevcuttur. Yaprakların üzeri sade kırmızı tuğlar ile çevrilidir.

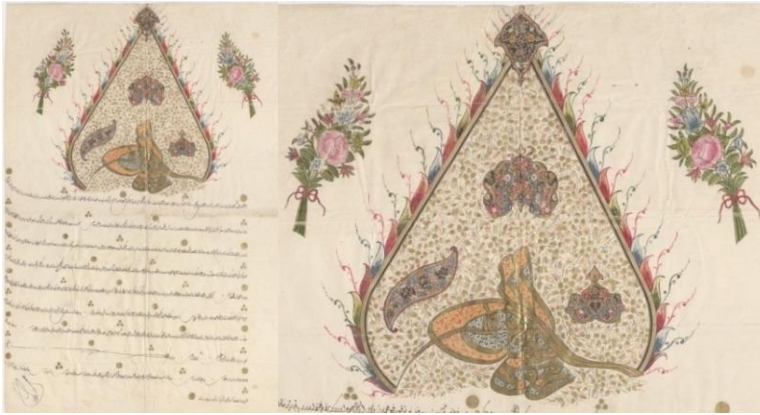
Tuğra altın ile çekilmiş olup siyah ile tahrirlidir. Tuğranın dış beyzesinde açık mavi zemin üzerine hatayi grubu motiflerle çift tahrir tekniğinde yer yer sürgit tarzında serbest desen uygulanmıştır. İlk bakışta koyu mavi gibi görünse de gümüş ile desenin işlendiği tahmin edilmektedir. Gümüşün oksitlenmesinden dolayı kararmalar mevcuttur. İç beyzede açık pembe zemin üzerine koyu pembe ile çift tahrir tekniğine benzer biçimde özensiz serbest desen bulunmaktadır. Tuğların üzeri altın dendanlar ile çevrili olup siyah ile tahrirlidir. Dendanların üzerinde yer alan dörtgenin zemini siyah ile doldurulmuş olup üzerinde altın ile tepelik formu yer almaktadır, siyah ile tahrirlidir. Tuğların arasında açık pembe zemin üzerine koyu pembe ile tek dal üzerine çift tahrir tekniğinde desen bulunmaktadır. Tuğ ve zülfelerin arasındaki boşlukların bir kısmında turuncuya yakın açık kırmızı zemin üzerine kırmızı ile diğer bir kısmında ise açık mavi zeminde gümüşle tek dal üzerine çift tahrir tekniğinde desen uygulanmıştır. Desen arasındaki boşluklar tirfillerle doldurulmuştur. Kollar arasındaki boşluk dış beyzedeki bezemeye benzer biçimde tezyin edilmiş olup yaprak sıraları ile tamamlanmıştır. Sere kısmı turuncuya yakın açık kırmızı zemin üzerine kırmızı tirfil ve yaprak motifleriyle doldurulmuştur. Kırmızı ve gümüş rengin uygulandığı yerlerde oluşan dökülme ve oksitlenmelerden dolayı desen zor seçilmektedir.

Üçgen başlığın içerisinde hatayi grubu motiflerle sulu halkârî tekniğinde serbest desen yer almaktadır. Motifler, desen ve tekniğin özensiz biçimde uygulandığı görülmüştür. Tuğranın üst kısmında kırmızı mürekkeple yazılan metnin etrafı altın dendanlarla çevrilidir. Kırmızı mürekkepte dökülmeler olmasına karşın metin net biçimde seçilebilmektedir. Üçgen formun her iki kenarında verev biçimde karşılıklı iki gül motifi yer almaktadır. Güller goncası ve yaprakları ile yandan tasvir edilmiştir. Güller turuncu ile boyanarak kırmızı

ile tarama gölge yapılmıştır. Sap ve yaprakların zemini açık yeşille renklendirilmiş, koyu yeşil ile gölge ve damar yapılmıştır. Yapraklarda kullanılan yeşil renkte yoğun biçimde dökülme görülmüştür.



Şekil 6. 715 Envanter Numaralı Müzehhep Berat Çizimi



Şekil 7. 721 Envanter Numaralı Müzehhep Berat ve Detay Görünüm, Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı Osmanlı Arşivi Bölümü.

Şekil 7’de yer alan H.1230/M.1815 tarihli 53.5x78.5 cm ölçülerindeki berat Arşivde 721 envanter numarası ile kayıtlıdır. Berat, Avrupa ile ticaret yapan Karabet veled-i Bogos’un hizmetkârı Artvin veled-i Kaspar’ın himaye edilmesine ilişkindir. Siyah mürekkeple 10 satır divani hatla yazılmıştır, satır araları zer duraklıdır. Katlanarak saklanması dolayısı ile kâğıt yüzeyinde lekelenmeler, altın ve boyalar üzerinde yer yer dökülmeler mevcuttur. Beratın başlığı armudi formda düzenlenmiş olup etrafı kalın altın cedvel ve siyah iplik ile çevrilidir, siyahla tahrirlenmiştir. Formu kırmızı, mavi ve sarıya yakın yeşil

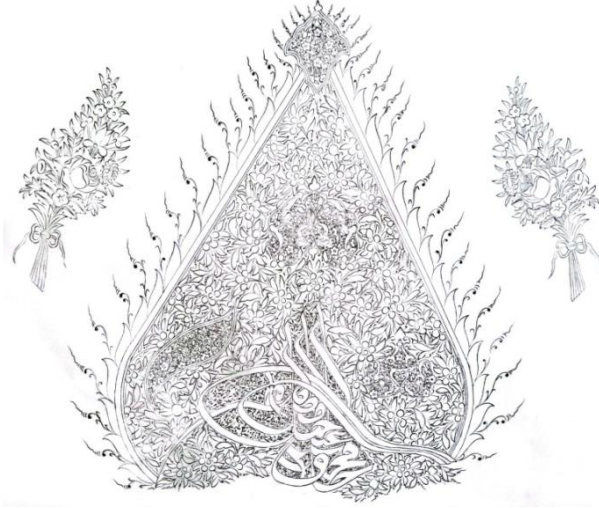
yapraklar çevrelemektedir. Yapraklar aynı rengin tonları ile özensiz biçimde taranarak gölgelenmiştir. Yaprakların üzeri kırmızı, mavi ve yeşil sade tığlar ile çevrilidir. Formun üzeri ½ simetrik planda düzenlenmiş, iğne perdahlı altın cedvel ve kırmızı iplikle çevrili tepelik ile tamamlanmıştır. Zemin sıvama siyah ile doldurulmuş, beyaz ile üç nokta uygulanmıştır. Pembe, beyaz ve sarı penç ve goncagül motifleri kırmızı ile detaylandırılmıştır. Altın uygulanan yerlerin bir kısmına iğne perdahı yapılmıştır.

Tuğra altınla çekilmiş, siyah ile tahrirlenmiştir. Tuğranın dış beyzesi sıvama sarı ile doldurulup kırmızı ile çift tahrir tekniğinde penç, goncagül ve yaprak motiflerinden oluşan serbest desen uygulanmıştır. Desen arasındaki boşluklar kırmızı tirfillerle doldurulmuştur. Tuğ ve zülfeler arasındaki boşluğun bir kısmı, kollar arasındaki boşluk ile serenin bir kısmı aynı tarzda tezyin edilmiştir. İç beyzenin zemini kâğıt rengi ile bırakılmış izlenimi verirken dikkatli biçimde incelendiğinde beyaz ile doldurulduğu anlaşılmaktadır. Siyah ile çift tahrir tekniğinde penç, goncagül ve yaprak motiflerinden oluşan serbest desen uygulanmıştır. Desen arasında oluşan boşluklar siyah tirfiller ile tamamlanmıştır. Tuğ ve zülfeler arasında oluşan boşluğun bir kısmı ile serenin bir kısmı aynı şekilde tezyin edilmiştir. Tuğların üzeri altın ile renklendirilip siyahla tahrirlenmiş iki rumi motifi ile tamamlanmıştır.

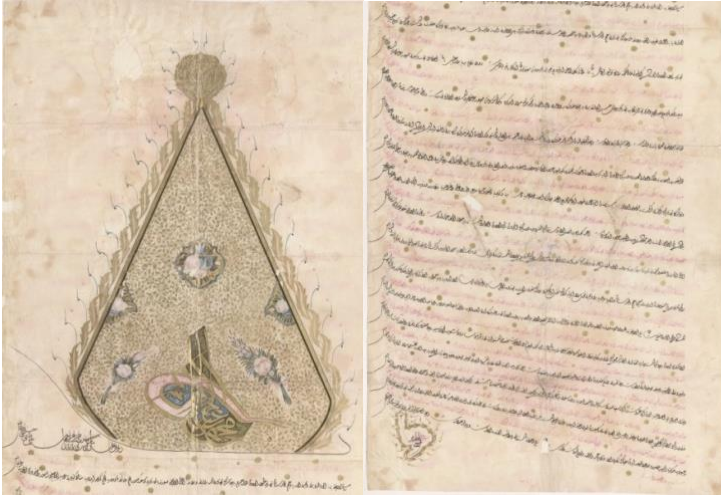
Tuğranın solunda verev biçimde mekik formu yer almaktadır. Form iğne perdahı uygulanmış altın ve kırmızı cedvel ile çevrili olup siyahla tahrirlidir. Kırmızı renkte yer yer lekelenmeler ve dökülmeler mevcuttur. Altın cedvele dayalı biçimde yarım penç motifleri uygulanmıştır. Mekik formunun içerisinde altın iplikler ile çevreli dörtgen formlar ile pafta ayrımı yapılmıştır. Dörtgen formların zemini siyah ile doldurularak beyaz ile üç nokta işlenmiştir. Paftanın dışında kalan alanın zemini mavi ile doldurulmuş olup zeminde benzer biçimde beyaz ile üç nokta uygulanmıştır. Dörtgenlerin ortalarında yer alan pembe, beyaz ve sarı penç motifleri kırmızı ile detaylandırılmıştır. Altın yapraklar iğne perdahlıdır. Tuğranın sağında ½ simetrik planda kırmızı ile gölgeli yer yer iğne perdahlı altın rumi ve ortabağ motifiyle düzenlenmiş form yer almaktadır. Penç ve goncagül motifleri sarı, pembe ve beyaz ile renklendirilmiş olup yer yer kırmızı ve mavi ile detaylandırılmıştır. Altın yapraklar iğne perdahlıdır, yaprakların bir kısmının uçları kırmızı ile renklendirilmiştir. Zeminde beyaz ile üç nokta uygulanmıştır.

Tuğranın üzerinde ½ simetrik planda rumi, penç ve goncagül motiflerinden oluşan form bulunmaktadır. Altın rumiler kırmızı ile detaylandırılmıştır. Mavi, kırmızı ve siyah ile pafta ayrımı yapılmış, zeminde beyaz ile üç nokta uygulanmıştır. Sarı, beyaz ve pembe uygulanan penç ve goncagül motifleri kırmızı ile detaylandırılmıştır. Renklerde dökülmeler olduğu görülmektedir.

Tuğranın dışında kalan alanın zemininde sulu halkâri tekniğinde penç, goncagül ve yaprak motiflerinden oluşan serbest desen yer almaktadır. Motifler arasında oluşan boşluk kırmızı ve mavi tirfiller ile doldurulmuştur. Armudi formun her iki kenarında karşılıklı olarak saplari kurdele ile fiyonk biçiminde bağlanmış demet halinde natüralist üslupta gül, süsen, boru çiçeği, anemon, aynisefa ile mine çiçeklerinden oluşan buket yer almaktadır. Motifler pembe, mavi, sarı ile renklendirilmiş, aynı rengin tonları ve yer yer yeşil ile taranarak gölgelendirilmiştir. Renklerde dökülmeler ve lekelenmeler mevcuttur.



Şekil 8. 721 Envanter Numaralı Müzehhep Berat Çizimi



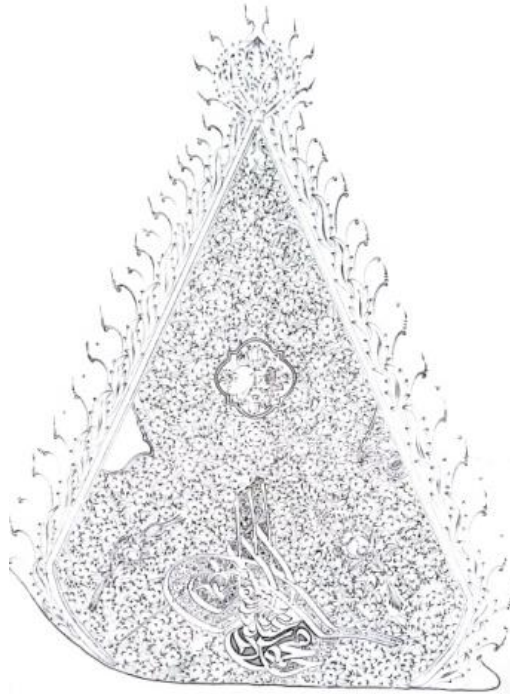
Şekil 9. 784 Envanter Numaralı Müzehhep Berat. Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı Osmanlı Arşivi Bölümü.

Şekil 9'da yer alan H.1246/M. 1830 tarihli 54x150 cm ölçülerindeki berat Arşivde 784 envanter numarası ile kayıtlıdır. Berat Acem, Hindistan ve Avrupa tüccarları vekilliğine, Edirne'de Tacir Beneklioğlu Artin'in tayin edildiğine ve görevlerine ilişkindir (Anonim, 2003: 333). Bir satır siyah bir satır kırmızı mürekkeple, ilk satır celi divani diğer satırlar divani hatla 34 satır yazılmıştır. Kâğıt yüzeyinde yıpranma, lekelenme ve yırtılmalar mevcuttur, kırmızı mürekkep ve altının yer yer döküldüğü görülmüştür. Satır araları zer duraklıdır.

Beratin başlığı hayat ağacı formunda düzenlenmiştir. Kalın altın cedvel, siyah iplik ve siyah kuzu ile çevrilidir. Halkâri tekniğinde hançer yaprak dizisinin üzeri sade mavi ve kırmızı tığlar ile tamamlanmıştır. Kırmızı tığlar dökülmeden dolayı zor biçimde seçilebilmektedir. Formun üzerinde halkâri tekniğinde, hatayi motifini anımsatacak biçimde hançer yapraklardan oluşan motif yer almaktadır. Tuğra altınla çekilmiş, siyah ile tahrirlenmiştir. Katlanarak saklanmasından dolayı tuğ ve zülfelerde uygulanan altında yer yer dökülmeler mevcuttur. Dış beyze sıvama açık pembe ile doldurulup koyu pembe ile çift tahrir tekniğinde penç, goncagül ve yaprak motiflerinden oluşan sürgit tarzında sade bir desen uygulanmıştır. Kollar arasındaki boşlukta yer alan desen dış beyzenin devamı niteliğindedir. İç beyze de benzer biçimde düzenlenmiş olup açık mavi zemin üzerine koyu maviyle çift tahrir tekniğinde düzenlenmiştir. Tuğ ve zülfeler arasındaki boşluk açık kahverengi ile doldurularak siyah ile çift tahrir tekniğinde goncagül ve yaprak motiflerinden oluşan desen işlenmiştir. Serenin bir kısmı da aynı şekilde düzenlenmiştir. Tuğların üzeri tahrirsiz altın dendanlarla çevrilidir. Harflerin iç kısmına, zemin rengi doğrultusunda sulu biçimde koyu mavi, koyu pembe ve koyu kahverengi ile kalın biçimde tahrir çekilmiş böylelikle derinlik hissi oluşmuştur. Serenin bir kısmı açık mavi zemin üzerine koyu mavi ile bir kısmı ise açık kahverengi üzerine siyah ile karelenmiştir.

Tuğranın solunda saplari kurdele ile fiyonk biçiminde bağı demet halinde natüralist üslupta gül ve goncası, İstanbul lalesi, boru çiçeği, aynı sefa ve mine çiçeğinden oluşan buket yer almaktadır. Motifler pembe, açık mavi, açık kahve ve yeşil ile boyanmış, aynı rengin tonları ile taranarak gölgelenmiştir. Pembe renkte yer yer dökülmeler mevcuttur. Tuğranın sağında aynı tarzda saplari fiyonk ile bağı demet halinde natüralist üslupta gül ve goncası, boru çiçeği, aynı sefa, süsen ve mine çiçeklerinden oluşan buket bulunmaktadır. Motifler pembe, açık mavi, lila, açık kahve ve yeşil ile boyanmış, aynı rengin tonları ile taranarak gölgelenmiştir. Tuğranın her iki tarafındaki çiçek buketleri karşılıklı olarak düzenlenmiştir. Tuğranın beyzeleri ile harfler arasındaki boşlukta uygulanan desen ve özensiz işçiliğe karşın natüralist üsluptaki çiçek buketlerinde görülen ince işçilik dikkati çekmektedir.

Hayat ağacı formunun her iki kenarında altın ipliğe dayalı olarak $\frac{1}{2}$ planda tepelik formu yer almaktadır. Formun zemini sıvama altın ile doldurulmuş, açık mavi ile cedvel çekilerek siyah ile tahrirlenmiştir. Mavi cedvel üzerine beyaz ile gölge bırakılmıştır. Altın zemin üzerine üç nokta iğne perdahı yapılmıştır. Tepelik formun içerisinde yaprakları ile gül ve gıncası, anemon, aynı sefa ve boru çiçeđi yer almaktadır. Motifler pembe, açık mavi, lila, açık kahverengi ve yeşil ile boyanmış, aynı rengin tonları ile taranarak gölgelenmiştir. Yaprakların uçlarına beyaz ile gölge atılmıştır. Pembe ve mavi renkte yer yer dökülmeler mevcuttur. Solda bulunan tepelik formunun içerisindeki motiflerin bir kısmı silinmiştir. Tuđranın üzerinde yer alan formun etrafı aynı tarzda beyaz ile gölgeli barok tarzda mavi cedvel ile çevrilidir. Zemin sıvama altın ile doldurulmuş olup üzeri üç nokta iğne perdahlıdır. Yaprakları ile gül ve iki gıncası, süsen, aynı sefa ve boru çiçeđi tasvir edilmiştir. İki motif silinmeden dolayı belirlenememiştir. Natüralist üslup çiçekler benzer biçimde renklendirilerek bütünlük sağlanmıştır. Renklerde dökülmeler mevcuttur. Armudi formun içerisi sulu halkâri tekniğinde hatayı grubu motiflerle tezyin edilmiştir. $\frac{1}{2}$ simetrik planda düzenlenmiş izlenimi uyandırsa da serbest desen uygulanmıştır. Hatayı grubu motiflerin bir kısmı çift tahrir tekniğinde düzenlenmiştir. Motifler arasındaki boşluklar altın tirfillerle doldurulmuştur.



Şekil 10. 784 Envanter Numaralı Müzehhep Berat Çizimi (Ayşe Mucuk, 2020)



Şekil 11. 684 Envanter Numaralı Müzehhep Berat, Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı Osmanlı Arşivi Bölümü.

Şekil 11'de yer alan H.1224/M.1809 tarihli 52.5x103 cm ölçülerindeki berat Arşivde 684 envanter numarası ile kayıtlıdır. Berat, Erzurum Gümrüğü ve tevabii mukataasının nısf hissesine mutasarrıf Feyizzade Mehmed Bey'in vefatı üzerine oğlu Firuz Ağa'ya tevcihine ilişkindir. Bir satır siyah bir satır kırmızı mürekkeple ilk satır celi divani, diğer satırlar divani hatla 21 satır yazılmıştır. Katlanarak saklanmasından dolayı kâğıt yüzeyinde yırtılma, yıpranma ve lekelenme mevcuttur. Altın ve boyada yer yer dökülmeler görülmüştür. Satır araları zer duraklıdır.

Beratin başlığı hayat ağacı formunda düzenlenmiştir. Kalın altın ve kırmızı cedvel, altın iplik ve siyahla tahrirlenerek üzeri altın hançer yaprak dizisiyle çevrelenmiştir. Hançer yaprakların içleri sulu kırmızı ile detaylandırılmıştır. Formun üzerinde yer alan tepelik formunun zemini sıvama altın ile doldurulmuştur. Kırmızı iplik ile çevrili alanın içerisinde yaprakları ile gül ve goncası, mine ve süsen yer almaktadır. Silinmeden dolayı diğer çiçek belirlenememiştir. Merkezde bulunan gülü çevreleyen yapraklar ve mine motifi beyaz ile gölgelidir. Motifler pembe, mavi, turuncu, yeşil ile renklendirilip tonları ile taranmıştır.

Tuğra altın ile çekilmiştir, tahrirsizdir. Dış beyzenin zemini açık pembe ile doldurulmuş koyu pembe ile çift tahrir tekniğinde penç ve yaprak motiflerinden oluşan serbest desen uygulanmıştır. Desen özensiz biçimde düzenlenmiş olup motifler arasındaki boşluk fazla bırakıldığından helezon sistemi net biçimde görülememiştir. Motifler arasında kalan boşluklar tirfillerle doldurulmuştur. Dış beyzenin iç kısmına koyu pembe ile kalın biçimde tahrir çekilerek

gölgelendirilmiştir. Ancak çekilen tahrir dış beyzeye bitişik biçimde değil kuzu bırakılarak çekilmiştir. İç beyzenin zemini sıvama açık mavi ile doldurulmuş, koyu maviyle çift tahrir tekniğinde penç ve yapraklardan oluşan sade bir desen uygulanmıştır. Motifler arasındaki boşluk tırfiller ile doldurulmuştur. İç beyzenin içerisi kalın biçimde koyu mavi ile tahrirlenerek gölgelendirilmiştir. Tuğranın diğer kısımları kâğıt zemini ile boş bırakılmış, tezyin edilmemiştir.

Tuğranın her iki tarafında verev biçimde karşılıklı iki mekik formu bulunmaktadır. Formların içerisi benzer biçimde bezenmiştir. Mekik formunun zemini sıvama altınla doldurulmuştur. Kırmızı iplik ve siyahla tahrirli alanın içerisinde natüralist üslupta sapları fiyonkla bağlı goncasi ile gül, İstanbul lalesi, boru çiçeği, mine ve aynı sefa olduğu düşünülen çiçeklerden oluşan buket yer almaktadır. Motiflerde pembe, mavi, sarı, yeşil, kırmızı, krem ile renklendirilip tonlarıyla taranarak gölgelendirilmiştir. Gülün yapraklarının uçlarına beyaz noktalar bırakılarak detaylandırılmış, mine çiçeklerinde de beyaz ile kuzu bırakılmıştır. Altın ve renklerde yer yer dökülmeler mevcuttur.

Hayat ağacının her iki yanında benzer biçimde altın ipliğe dayalı ½ planda yarım tepelik formu bulunmaktadır. Formun zemini sıvama altınla doldurulmuştur. Siyahla tahrirli kırmızı ipliğin içerisinde natüralist üslupta gül ve goncasi, mine ve boru çiçeği yer almaktadır. Motifler pembe ve krem ile renklendirilip tonları ile taranarak gölgelendirilmiştir. Gülün yapraklarının uçlarına beyaz noktalar bırakılarak detaylandırılmış, mine çiçeklerinde de beyaz ile kuzu bırakılmıştır. Başlığın üzerinde yer alan tepelik formu benzerlik biçimde düzenlenmiştir ancak farklı olarak süsen ve tanımlanamayan bir çiçek motifi de yer almaktadır. Hayat ağacının zemininde sulu halkâri tekniğinde penç, goncagül ve yaprak motiflerinden oluşan desen uygulanmıştır. Motiflerin bir kısmı çift tahrir tekniğinde düzenlenmiştir. Serenin sağında ve solunda, hayat ağacı formunun içinde yer alan desene benzer biçimde sulu halkâri tekniğinde tek dal üzerine hatayi grubu motiflerden oluşan sade bir desen yer almaktadır. Ortada bulunan yazı alanının etrafı altın dendanlarla çevrili olup siyahla tahrirlenerek kırmızı ile gölgelendirilmiştir.



Şekil 12. 684 Envanter Numaralı Mühazzebe Berat Çizimi (Alper Duran, 2020)



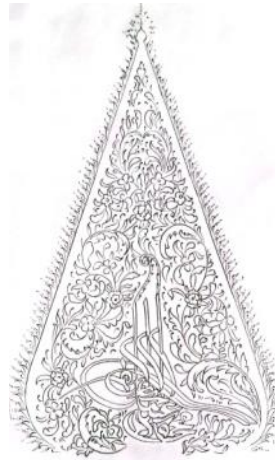
Şekil 13. 782 Envanter Numaralı Mühazzebe Berat, Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı Osmanlı Arşivi Bölümü.

Şekil 13'de yer alan H.1246/M.1831 tarihli 54x154 cm ölçülerindeki berat Arşivde 782 envanter numarası ile kayıtlıdır. Berat, Avrupa, Acem ve Hindistan ile ticaret yapan Osmanlı tebasına sağlanan imtiyazlardan Niş'te mukim Nikola veled-i Zubetri'nin de yararlanmasına ilişkindir. Bir satır siyah bir satır kırmızı mürekkeple ilk satır celi divâni diğer satırlar divâni hatla 31 satır yazılmıştır. Kâğıt yüzeyinde yıpranma, lekelenme ve siyah mürekkepte dökülmeler

görülmüştür. Beratın üç köşesi siyahla tahrirli altın cedvel ve siyah kuzu ile çevrilidir.

Beratın başlığı hayat ağacı formunda düzenlenmiştir. Form özensiz biçimde kalın altın cedvel ve altın iplikle çevrelenmiş olup üzeri sulu halkâri tekniğinde yaprak dizisi, sade lacivert ve kırmızı tığlar ile tamamlanmıştır. Hayat ağacı formu altın ile tahrirsiz tepelik ile nihayetlendirilmiştir. Tuğra altınla çekilmiş olup siyah ile tahrirlenmiştir. Dış beyzenin zemini sıvama açık mavi ile doldurulmuş, koyu mavi ile çift tahrir tekniğinde penç, goncagül ve yaprak motiflerinden oluşan özensiz sade bir desen uygulanmıştır. İç beyzenin zemini sıvama açık pembe ile doldurulup koyu pembe ile çift tahrir tekniğinde yaprak motifleri ve tirfiller işlenmiştir. Dış beyzenin iç kısmına koyu mavi, iç beyzenin iç kısmına koyu pembe ile kalın biçimde tahrir çekilerek gölgelendirilmiştir. Sere, dış ve iç beyzede uygulanan bezemeye benzer biçimde tezyin edilmiştir.

Tuğranın kolları arasındaki boşlukta açık mavi zemin üzerine koyu mavi yaprak dizisi yer almaktadır. Tuğların üzeri altınla, siyah ile tahrirli “C” kıvrımlı özensiz iki yaprak motifiyle tamamlanmıştır. Tuğlar ve zülfeler arasındaki boşluğun bir kısmının zemini açık mavi ile doldurulmuş olup koyu mavi ile çift tahrir tekniğinde tek dal üzerine penç, goncagül ve yaprak motiflerinden oluşan sade desen uygulanmıştır. Motifler arasındaki boşluk koyu mavi tirfiller ile tamamlanmıştır. Zülfeler arasındaki boşluğun diğer bir kısmının zemini ise açık pembe ile doldurulmuş, koyu pembe ile çift tahrir tekniğinde tek dal üzerine goncagül, yaprak motifleri ve tirfiller ile tezyin edilmiştir. Hayat ağacı formunun zemininde sulu halkâri tekniğinde saz üslûbunda yapraklar ve hatayi grubu motiflerden oluşan desen yer almaktadır. Motifler, kompozisyon ve teknikte uygulanan işçiliğin özensiz oluşu dikkati çekmektedir.



Şekil 14. 782 Envanter Numaralı Müzehhep Berat Çizimi



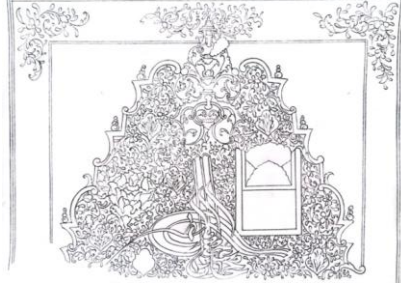
Şekil 15. 774 Envanter Numaralı Müzehhep Berat ve Detay Görünüm, Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivleri Başkanlığı Osmanlı Arşivi Bölümü.

Şekil 15’de yer alan H.1224/M.1809 tarihli 77x53 cm ölçülerindeki berat Arşivde 774 envanter numarası ile kayıtlıdır. Berat bakımsızlıktan yıkılacak hale gelen Şam’daki Emeviye Camiisi tevliyetinin Hibetullah’tan alınarak Dersiam Suyutizade Mustafa Efendi’ye tevcihine ilişkindir. Bir satır siyah, bir satır kırmızı mürekkeple ilk satır celi divani, diğer satırlar divani hatla 15 satır yazılmıştır. Kâğıt yüzeyinde yer yer lekelenme ve gümüş uygulanan yerlerde oksitlenme mevcuttur. Başlığı sırasıyla tahrirsiz iki sıra iplik, ½ simetrik planda sulu halkârî tekniğinde penç, gongagül ve yaprak motiflerinden oluşan desen, tahrirsiz kalın altın cetvel ve kuzu çevrelemektedir. Berat zer duraklıdır.

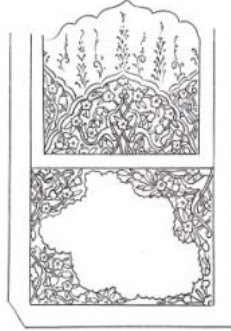
Beratin başlığı rokoko tarzında dönemin özelliklerini yansıtabilecek biçimde tezyin edilmiştir. Kalın gümüş cedvel üzerinde, açık maviyle rendirilmiş koyu mavi ile gölgeli yapraklar ve salyangoz dizisi yerleştirilmiştir. Gümüşün zaman içerisinde oksitlenmesinden dolayı kararmalar görülmektedir. Tuğra altınla çekilmiş olup siyah ile tahrirlidir. Tuğranın dış beyzesi ile kollar arasındaki boşluk sıvama açık pembe ile doldurulmuş olup boş bırakılmıştır. Harfler arasında kalan boşlukta siyah tahrire bitişik olarak koyu pembe ile tahrir çekilmiştir. Tuğların üzeri üçgen biçiminde siyahla tahrirli altın cedvel ile tamamlanmıştır. Tuğlar ve zülfeler arasındaki boşluğun zemininin bir kısmı sıvama açık pembeyle, bir kısmı turuncu ile doldurulmuş olup tek dal üzerine koyu pembeyle çift tahrir tekniğinde desen uygulanmıştır. Tuğ ve zülfeler arasındaki boşluk ile serenin bir kısmında açık mavi zemin üzerine koyu mavi ile tek dal üzerine çift tahrir tekniğinde desen yer almaktadır. Serede harfler arasındaki boşluklar sıvama açık pembe, açık mavi ve turuncu ile doldurularak boş bırakılmıştır. Harflerin iç kısmında yer yer koyu mavi ve koyu pembe ile tahrir çekilerek gölgelenmiştir.

Başlığın içerisinde yer alan sıvama altın zeminli, siyahla tahrirli 6 form içerisinde natüralist üslupta yaprakları ile lale, anemon, gül ve tanımlanamayan çeşitli çiçekler işlenmiştir. Çiçeklerde pembe, açık mavi, sarı ve turuncu ile renklendirilip aynı rengin tonları ve kırmızı ile tahrirlenmiştir. Yer yer bazı motifler aynı rengin tonları ile taranarak gölgelenmiştir. Tuğranın solunda büyük bir hatayi motifi yer almaktadır. Hatayi motifinin taç yaprakları, meşimesi, çanağı, yer yer açık mavi, açık pembe, turuncu ve sarı ile renklendirilerek koyu mavi ve koyu pembe ile taranarak gölgelendirilmiş olup siyah ile tahrirlidir.

Tuğranın sağında yer alan hatt-ı hümayunda “Mucibince amel oluna” ibaresi kâğıt zeminine siyah mürekkeple yazılmış, siyah dendanlarla çevrelenmiştir. Metnin dışında zemini boyalı klasik tezhip tekniği uygulanmıştır. Altın zeminin üzeri üç nokta iğne perdahlıdır. Dikdörtgen yazı alanının üç köşesinde ½ planda rumi kapalı form yer almaktadır. Rumiler açık pembe ile renklendirilip koyu pembe ile detaylandırılmıştır. Rumi kapalı formların zemini altındır. Hatayi grubu motifler tek renk açık pembe ile renklendirilmiş, koyu pembe ile detaylandırılmıştır. Altın yaprakların uçları yer yer turuncu ile renklendirilmiştir. Dikdörtgen yazı alanının üzerinde altın ve açık pembe cedvel, beyaz üzerine siyah nokta ve çizgilerle (., -) arası ve altın cedvel uygulanmıştır. Mürekkep başlık ½ simetrik planda düzenlenmiştir. Başlığın ortasında açık pembe ile renklendirilip koyu pembe ile detaylandırılmış rumi kapalı form, başlığın her iki köşesinde de yarım kapalı form yer almaktadır. Bu alandaki bezeme renk ve kompozisyon düzeni açısından hatt-ı hümayunun diğer alanındaki bezemeye benzer özelliktedir. Turuncu dendanların üzeri kırmızı ve kalın biçimde sarı ile özensiz biçimde tahrirlenmiştir. Lacivert ve kırmızı tığlar çift tahrir tekniğindedir. Tığların üzeri dendanlı biçimde kalın sarı, kırmızı, altın cedvel ve siyah tahrirle nihayetlendirilmiştir. Rokoko tarzı başlığın içerisinde sulu halkâri tekniğinde hatayi grubu motiflerden oluşan serbest desen uygulanmıştır. Başlık rokoko tarzı yapraklarla oluşan formla tamamlanmıştır. Açık pembe ile renklendirilip koyu pembe ile özensiz biçimde taranarak gölgelendirilen yapraklarla sınırlandırılmış alanların zemini sıvama açık mavi ve siyahla doldurulmuştur. Boyalar üzerinde yer yer dökülmeler görülmektedir. Sağda kırmızı mürekkeple verev biçimde yazılan metni, kırmızı renkte dendanlar ve siyah tahrir çevrelemektedir.



Şekil 16. 774 Envanter Numaralı Müzehhep Berat Çizimi



Şekil 17. 774 Envanter Numaralı Müzehhep Berat Hatt-ı Hümayun Çizimi

SONUÇ

Padişaha ait belgeler olarak sınıflandırılan beratlar padişahın tuğrasını içermeleri, Divan-ı Hümayundan çıkmış olmaları ve içerdiği bilgiler sebebiyle tezyinatına önem verilerek dönemin bezeme üslubu doğrultusunda tezyin edilmiştir. Araştırma konusunu teşkil eden Cumhurbaşkanlığı Devlet Arşivlerinde yer alan Sultan II. Mahmud'a ait 8 adet berat içerdiği tezyinat açısından incelenerek teknik, motif, renk ve kompozisyon özellikleri belirlenmeye çalışılmıştır. Araştırma sonucunda incelenen beratlar divani hatla, çoğunlukla siyah ve kırmızı mürekkeple münavebeli biçimde yazılmıştır. Bir berat siyah mürekkeple, bir berat ise münavebeli biçimde zer, siyah ve kırmızı mürekkeple yazılmıştır. Satır aralarının tümü zer duraklıdır. Beratların katlanarak muhafaza edilmesinden dolayı kat yerlerinde yıpranma, yırtılma ve kâğıt yüzeyinde lekelenmeler mevcuttur. Kullanılan altın ve renklerde yer yer dökülmeler görülmüştür.

İncelenen beratların başlıkları sırasıyla hayat ağacı, üçgen, armudi formda ve tek örneğin ise kalın cedvel ile rokoko tarzında düzenlenmiştir. Başlıklar kalın altın cedvel ve iplikler; sulu halkâri tarzında yapraklar; münavebeli biçimde kırmızı, mavi, sarı yapraklar ile bir örnekte rokoko tarzında kalın gümüş cedvelin üzerine yaprak ve salyangozlarla tamamlanmıştır. Tuğraların tamamı

altınla çekilmiş, siyahla tahrirlenmiştir. Sadece bir beratta tahrir uygulanmamıştır. Beratlar kullanılan teknikler açısından değerlendirildiğinde çift tahrir tekniğinin tuğranın dış beyze, iç beyze, sere, kollar ile tuğ ve zülfeler arasındaki boşluklarda; halkâri (sulu) tekniğinin başlığın iç kısmında uygulandığı görülmüştür. Halkâri tekniğinin yer yer bazı motiflerde çift tahrir tekniğinde düzenlendiği görülmüştür. Zemini boyalı klasik tezhip tekniği tuğranın dışında yer alan çeşitli formlar (mekik, tepelik, rumi ile düzenlenmiş) içerisinde ve hatt-ı hümayunda uygulanmıştır. Natüralist üsluptaki çiçekler en çok başlığın içinde form içerisinde yer almıştır. Çeşitli formlar içerisindeki natüralist üslup çiçekler sıvama altın zemin üzerinedir. Çiçekler sırasıyla başlığın dışında tek dal üzerine goncasıyla, başlığın dışında demet halinde ve başlığın içinde demet halinde kurdeleyle fiyonk yapılmış biçimde tasvir edilmiştir.

Araştırmada incelenen beratlar Batılılaşma dönemi bezeme üslubu doğrultusunda tezyin edilmiştir. Hatayi grubu motifler ile yapılan halkâri tekniğindeki bezemelerle birlikte natüralist üsluptaki çiçek buketlerinin kullanımı, dönem berat ve ferman bezemelerinde sıklıkla tercih edilmiştir. Araştırmada incelenen beratların tezhiplerinde kullanılan motifler, renkler, teknikler, işçilik ve tasarım dönem tezhip özelliklerini yansıtmaktadır. Tekin (2008: 301) tarafından yapılan “Batılılaşma Sürecinde Osmanlı Tezhip Sanatı” başlıklı tez çalışmasında da Sultan II. Mahmud döneminde özellikle halkâri tekniğinde, hatayi ve penç motiflerinin berat ve fermanlarda barok ve rokoko motiflerle birlikte kullanıldığı belirtilmiştir. Tuncel (2002: 83) tarafından yapılan “Osmanlı Dönemi Tezhip Sanatında Barok-Rokoko Üslubu” başlıklı tez çalışmasında da XIX. yüzyılda tezhiplenmiş fermanların tezyinatında natüralist çiçek buketlerinin ya da simetrik düzenlemeyle çiçek dallarının yaygın biçimde kullanıldığı ifade edilmiştir. Yapılan çalışmalar araştırma sonuçları ile benzerlik göstermekte olup araştırma sonuçlarını desteklemektedir.

Kaynaklar

- Anonim. (2003). *Osmanlı Fermanları*. Ankara: T.C. Başbakanlık Devlet Arşivleri Genel Müdürlüğü Osmanlı Arşivi Daire Başkanlığı Yayını.
- Bayram, S. (1983). Sultan II. Mahmud'un Vakfiyelerindeki Tezyinat. *Vakıflar Dergisi*, 17, 147-188.
- Bayramoğlu, F. (1976). Tezhipli ve Padişah Onaylı Fermanlar. *Kültür ve Sanat Dergisi*, 4, 17-40.
- Beydilli, K. (2003). Mahmud II. *Türk Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi*, C.27, 352-357.
- Derman, U. (1983). Padişah Tuğralarındaki Şekil İnkılabına Dair Bilinmeyen Bazı Gerçekler. *VIII. Türk Tarih Kongresi*, (1613-1617). Ankara Türk Tarih Kurumu.
- Derman, U. (1982). Tuğra'larda Estetik. *İlgi*, 16, (33), 16-24.
- Duran, G. (2018). Osmanlı Tezhip Sanatında Natüralist Üslupta Çiçekler. *Süleyman Demirel Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 2, (31), 177-199.
- Kütükoğlu, S. M. (1994). *Osmanlı Belgelerinin Dili (Diplomatik)*. İstanbul: Kubbealtı Neşriyatı.
- Kütükoğlu, S. M. (1992). Berat. *Türk Diyanet Vakfı İslâm Ansiklopedisi*. C.5, 472-473.
- Nakiboğlu, A. (2017). II. Mahmud Dönemi İktisadi İslahatları. *Diyalektolog Ulusal Sosyal Bilimler Dergisi*, 14, 31-51.
- Odabaş, H. ve Polat, C. (2015). *Osmanlı İmparatorluğu'nda Yazma Eser ve Ferman Süsleme Sanatı*. Ankara: Türkiye Kütüphaneciler Derneği.
- Odabaş, H. ve Odabaş, Z. Y. (2008). Osmanlı Yazma Eser Belgelerinin Sanatsal Özellikleri ve Türkiye'de Geliştirilen Katalog Sistemlerinde Nadir Eserlerin Sanatsal Özelliklerine İlişkin Yaşanılan Niteleme Sorunları. *Turkish Studies International Periodical For The Languages, Literature and History of Turkish or Turkic*, 3, (2), 545- 573.
- Tekin, B. B. (2008). *Batılılaşma Sürecinde Osmanlı Tezhip Sanatı (1789-1922)*. (Yayınlanmamış doktora tezi), Erciyes Üniversitesi, Kayseri.
- Tuncel, M. (2002). *Osmanlı Dönemi Tezhip Sanatında Barok-Rokoko Üslubu (18.-19. Yüzyıl)*. (Yayınlanmamış yüksek lisans tezi), Mimar Sinan Üniversitesi, İstanbul.

