
GÜZEL SANAT KONULARI

Editör: Doç.Dr. Caner YEDİKARDEŞ

Güzel Sanat Konuları

Editör

Doç. Dr. Caner YEDİKARDEŞ

yaz
yayınları

2025

Güzel Sanat Konuları

Editör: Doç. Dr. Caner YEDİKARDEŞ

© YAZ Yayınları

Bu kitabın her türlü yayın hakkı Yaz Yayınları'na aittir, tüm hakları saklıdır. Kitabın tamamı ya da bir kısmı 5846 sayılı Kanun'un hükümlerine göre, kitabı yayınlayan firmanın önceden izni alınmaksızın elektronik, mekanik, fotokopi ya da herhangi bir kayıt sistemiyle çoğaltılamaz, yayınlanamaz, depolanamaz.

E_ISBN 978-625-5547-95-8

Mart 2025 – Afyonkarahisar

Dizgi/Mizanpaj: YAZ Yayınları

Kapak Tasarım: YAZ Yayınları

YAZ Yayınları. Yayıncı Sertifika No: 73086

M.İhtisas OSB Mah. 4A Cad. No:3/3
İscehisar/AFYONKARAHİSAR

www.yazyayinlari.com

yazyayinlari@gmail.com

info@yazyayinlari.com

İÇİNDEKİLER

Tokat Müzesi ve Tokat Mevlevihane Müzesi'nde Bulunan XIV. Yüzyıla Ait Seccade Hahlarında ve Taban Hahlarında Görülen Ejder Motifinin İkonografik Açıdan İncelenmesi.....	1
---	----------

Ali Murat AKTEMUR, Suna TOPÇULU

Stilize Konsept Tasarımının Oyun Geliştirmedeki Kritik Rolü.....	29
---	-----------

Kaan KAYA

Harput Yerel Makamları ve Makamsal Analizde Ezgi Çekirdeği Yöntemi: Elezber Örneği.....	45
--	-----------

Salih GÜNDOĞDU, Sinan AYYILDIZ

"Bu kitapta yer alan bölümlerde kullanılan kaynakların, görüşlerin, bulguların, sonuçların, tablo, şekil, resim ve her türlü içeriğin sorumluluğu yazar veya yazarlarına ait olup ulusal ve uluslararası telif haklarına konu olabilecek mali ve hukuki sorumluluk da yazarlara aittir."

TOKAT MÜZESİ VE TOKAT MEVLEVİHANE MÜZESİ'NDE BULUNAN XIV. YÜZYILA AİT SECCADE HALILARINDA VE TABAN HALILARINDA GÖRÜLEN EJDER MOTİFİNİN İKONOĞRAFİK AÇIDAN İNCELENMESİ¹

Ali Murat AKTEMUR²

Suna TOPÇULU^{3,4}

1. GİRİŞ

Yeşilirmak havzası içerisinde yer alan Tokat, Orta Karadeniz bölgesinde yer almaktadır. M.Ö. 4000 yıllarından itibaren, Hatti, Hitit, Frig, Med, Pers, Büyük İskender, Roma, Bizans, Arap, Danişmend, Anadolu Selçuklu, Moğol, İlhanlı ve Osmanlı İmparatorluğu'nun egemenliği altında kalmıştır. Yöredeki tarihi kalıntıların zenginliğinin ve çeşitliliğinin temel sebebi de farklı medeniyetlerle zengin bir tarihi geçmişe sahip olmasıdır. Geniş ve sulak vadiler arasında bulunan Orta Karadeniz'in bu güzel şehri, bulunduğu coğrafi konum ve bereketli toprakları ile her zaman gözde illerden biri olmuştur.

Farklı medeniyetlerin el becerileri, maharetleri ve hisleri neticesinde, birbirinden eşsiz dokumalar ve sanat eserleri

¹ Bu çalışma, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, (2016). "Tokat/Zile ve Çevresindeki Havlı ve Düz Dokumalar" Başlıklı Yüksek Lisans Tezinden Türetilmiştir.

² Prof. Dr. Ali Murat Aktemur, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, murataktetur@atauni.edu.tr, ORCID:0000-0002-2619-9017.

³ Öğr. Gör.Suna Topçulu Ağrı İbrahim Çeçen Üniversitesi, Doğubayazıt Ahmed-I Hani Meslek Yüksekokulu, stopculu@agri.edu.tr ORCID:0000-0001-8415-8224.

⁴ Öğr. Gör.Suna Topçulu, Atatürk Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, stopculu@agri.edu.tr ORCID:0000-0001-8415-8224.

meydana gelmiştir. Bunlar tasarım, motif, renk olarak önceleri ayırt edilse de zamanla kültür birliği içerisinde birbirinden ayırt edilemez duruma gelmiştir. Motif zenginliği içerisinde üslup birliği kendisini göstermiştir. Son derece güzel ve çarpıcı halılar dokunmuştur.

Geçmişten günümüze kadar halı sanatı incelendiği zaman dokuma kültürünün Türklerle bağlantılı olduğu yapılan arkeolojik kazılardan elde edilen veriler eşliğinde ispatlanmıştır. Orta Asya'dan çıkıp dünyaya yayılan halı sanatının mimarı şüphesiz ki Türklerdir. Dokuma sanatında yer alan motiflere, figürlere ve renk tonlarına duygu ve düşüncelerini yansıtmışlardır.

Halı seccadelerimiz birçok görsel ve yazılı basında yer almaktadır. Genelde seccadelerin boyutları 120X160, 140X180cm civarında olan haşır boyutunda, yani bir insan boyundadır (Çokay, 2007:189). Makale konusunda yer verilen, Tokat yöresi seccadelerin boyutları hemen hemen aynı ebattadır. Camilerden Tokat Müzesi'ne veya Tokat Mevlevihane Müzesi'ne vakfedilen seccade halı dokumalarda genellikle ejder figürü bulunmaktadır. Bazı seccade tasarımlarında tek veya çift nişli mihraplı kompozisyonlu seccadeler de görülmektedir.

2. MATERYAL VE YÖNTEM

Makale konusu olan Zile, ejder motifli taban halıları ve seccade halılarının ikonografik açıdan incelenmesi, nesneye dokunulmadan onun duyularla ayırt edilen özelliğini belirlemektir. Yapılan araştırmada nitel araştırma yöntemi kullanılmıştır. Zile yöresine ait havlı dokumalar yerinde incelenmiş, resimleri çekilmiş ve dokuma tekniği göz önünde bulundurularak sınıflandırılma yapılmıştır.

Araştırma konusunu oluşturan Zile Ulu Camisi'nden Tokat Müzesi'ne vakfedilmiş 2 adet seccade halısı ve farklı camilerden, Tokat Müzesi'ne ve Tokat Mevlevihane Müzesi'ne vakfedilen XIV. yüzyıla ait 5 adet ejder figürlü seccade halısı ve 3 adet ejder figürlü taban halısı yer almaktadır. Tokat ve çevresinde durma noktasına gelen dokuma örneklerinin kayıt alınması hedeflenmiştir. Tokat Müzesi'nde ve Tokat Mevlevihane Müzesi'nde teşhir edilen ejder figürlü seccade halılarının tespiti yapılmıştır. İncelenen halılarda, teknik, motif, renk, kompozisyon özelliği hakkında detaylı bilgi verilmiştir. Dokumada kullanılan zemin motiflerinin ve ejder motiflerinin çizimleri yapılmıştır. Anadolu'nun farklı bölgelerinde yer alan ejder figürlü halılarla karşılaştırılması yapılmıştır. Tespiti yapılan 8 adet seccade halıları görsellerle birlikte verilmiştir. Yörede bulunan seccade dokumaları yatay tezgâhlarda ya da dikey tezgâhlarda dokunmuştur. Kullanılan malzeme tamamen yündür. Kültürel özellikler açısından ele aldığımız ejder figüründe görülen bu farklı tasarımların değerlendirilmesi ön plana alınmıştır.

3. EJDER MOTİFİ

Halı sanatı tarihi boyunca Ejder figürlü halılar özel yer edinmiştir. Dünyanın değişik yerlerindeki bazı halıcılık merkezlerinde ejderha desenli özellikleri genelde bu halının dokunmuş olduğu yeri ve dönemi belirlemeye imkân sağlamaktadır (Paşayeva ve Paşayev,2015:102). Halı tasarımlarında görülen kompozisyon düzeni, motif, renk ve teknik özellikleri bakımından Anadolu halılarıyla benzer özellikler göstermektedir. Buna karşılık yörede dokunan halılarda dokuyucunun yaşam tarzı, hayata bakış açısı ve dini görüşleri ön plana çıkmıştır. Bazı araştırmacılara göre ejderha motifi Çin sanatından Türk sanatına aktarılmış olup büke, evren, luu, nek,

kök-luu, abirga gibi eski Türk metinlerde bu isimlerle alındığı bilinmektedir. Türk mitolojisinde ve Çin mitolojisinde yer alan ejder figürü farklı tasarımlarda yorumlanmıştır. Orta Asya'nın doğusunda yaşayan birçok Türk boylarında ejder figürü yağmuru ve su kaynaklarını temsil etmektedir.

Eski yapıtlarda ejder motifinin yanında iki kızıl küre bulunmaktadır. Araştırmacılar bu iki kızıl kürenin güneş ve ayı temsil ettiği varsaymaktadır. Bunlardan başka bulut, helezon, lotus, nilüfer, ‘evren gülü’ denilen yabancı nergis motifleri de sıkça ejder motifiyle beraber görülebilir (Özkartal, 2012:94). Ejder motifi hayat ağacını korumayla görevlidir. Anadolu Selçukluları ve Osmanlılar da ejder motifi sevilerek kullanılmıştır. Azametli yapısı ve kuvvetiyle, hükümdarlık sembolü olarak görülürken, kâinatın sembolü ve gökyüzü anlamları da sembolik olarak yüklenmiştir.

Ejder figürü; koruyucu, uyum, denge, gökyüzü gibi sembolik anlamlarının yanı sıra, manevi ve dünyevi gücün, nazarın, şansın ve yağmurun sembolü olarak da görülmektedir. Ejder motifine yüklenen bir diğer anlam ise Doğanın yaratıcı gücü ile beraber iyilik ile ilgilidir. Gökyüzünde bulunan ejder iyilikler temsil ederken, yeryüzünde bulunan ejder kötülükleri temsil etmektedir. Türkler ilk zamanlardan beri ejder figürü için bereket, bolluk, verim ve iyilik gibi anlamlar yüklemişlerdir. Ejder motifi aynı zamanda hükümdarlık, güç, kuvvet, tasavvuf ve iktidar simgesi halinde kullanılmıştır. Orta Asya kültürlerinde ise kötülüğü temsil etmiştir. 12 Hayvanlı Türk takviminde bir yılı temsil etmektedir. Bu yılda doğanların şanslı olduğuna inanılmaktadır. Bütün bu inançlar neticesinde ejder figürü, sanatkarın görüş noktası ile bir araya gelmiştir. İnsanoğlunun ince sanat zevkinden, el sanatlarına, mimariye ve çeşitli sanat dallarından, farklı nesneler halinde sembolleşerek gün yüzüne çıkmıştır. Ejder figürüne dokuma yaygılarında da yer verildiği görülmektedir. Bu motif 16. Yüzyıl Ejderli Kafkas halılarında

(zemin ve bordür kısımlarında), 17. Yüzyıl Uşak halılarında (bordürde), 18. Yüzyıl Kırşehir ve Gördes seccadelerinin (ayetlik kısmında) yer almaktadır (Bayraktaroğlu, 1990:39). 19. yüzyılda Tokat seccade halılarında da ejder figürü karşımıza çıkmaktadır.

Saha çalışması araştırması esnasında, Tokat ilinde farklı camilerden Tokat Müzesi'ne ve Tokat Mevlevihane Müzesi'nde teşhir havlı dokumalarda kullanılan ejder figürlerine farklı tasarımlarla yer verilmiştir. Farklı beğeniler ışığında, İslami geleneklere göre biçim alan işaretler, sanat yapıtlarında vurgulanmaya başlanmıştır. Duygu ve düşüncelerin ikonografik boyutta anlatılmasıdır. Ejder ve lotus motiflerinin halı seccadelerinde ve taban halılarında kullanılmasının sebebinin irdelenmesi amaç edinilmiştir.

4. ZİLE YÖRESİ SECCADE HALILARINDA GÖRÜLEN EJDER MOTİFİ

Araştırma kapsamında Tokat/Merkez'de yer alan farklı camilerden ve Tokat/ Zile Ulu Camisinden, Tokat Müzesi'ne ve Tokat Mevlevihane Müzesi'nde teşhir edilen XIV. yüzyıla ait 5 adet ejder figürlü seccade halısı ve 3 adet ejder figürlü taban halısı incelenmiştir.

Araştırmada Zile Ulu Cami'sinden Tokat Müzesi'ne vakfedilen 2 adet seccade halısı tespit edilmiştir. Bu seccade halılarının fotoğrafları, motif çizimleri ve bilgi formlarıyla beraber çalışmaya eklenmiştir.

Görsel 1. Tokat/ Zile- Halı Seccade



GÖRSEL:1

EnvanterNo: 60.00036

Dokunduğu Yöre:
Tokat/Zile

Dokuma Türü: Halı
Seccade

Dokuma Kalitesi: 40X40

Dokuma Tekniği: Görde Türk Düğümü

İnceleme Tarihi: 19/05/2014

Müzeye Geldiği Yer: Ulu Camii

Dokunduğu Tarih: XIX. Yüzyıl

Ebatları (En/Boy): 104 cm X161 cm

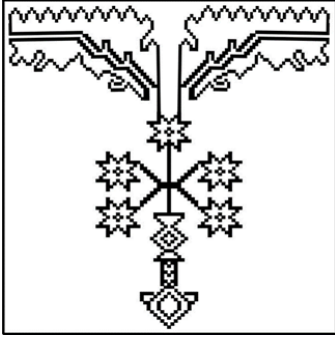
Çözü-Atkı-Motif İpliği: Yün **Kullanılan Renkler:** Bordo, Sarı, Krem, Kahverengi, Açık Yeşil, Beyaz, Turuncu

Dokumanın Sergilendiği Yer : Tokat Müzesi

Görsel 1’de yer alan halı seccade, zemin ve bordürlerinde yer yer noksanlık bulunmaktadır. Renkleri akmış ve solmuştur. Tüyleri hemen hemen dökülmüştür. Halı seccade, beş dar bir geniş olmak üzere toplam altı bordürden meydana gelmiştir. Dıştan içe doğru kırmızı zeminli su yolu bordüründen sonra gelen geniş bordür de açık yeşil zemin üzerine, stilize ejder motifi birbiri ardına devam etmektedir. Motifler içerisinde bereket

motifi ve muska motifi bulunmaktadır. Üçüncü dar bordürde kırmızı zemin üzerine, bukağı motifi görülmektedir. Dördüncü krem rengi zemin üzerinde suyolu motifi, beşinci bordürde kırmızı zemin üzerine bukağı motifi altıncı ve son bordürde ise çengel motifi işlenmiştir. Zeminin ortası kırmızı renk üzerine, çift mihrap nişi formu kullanılmıştır. Bu formun ortasında hayat ağacı motifi görülmektedir. Mihrap nişi formunun dışında kalan bölgeler de ise, açık yeşil zemin üzerine sekiz kollu gül bezek çiçeklerinin etrafı yaprak motifleriyle çevrilerek zemini dört başına yerleştirilmiştir.

Tablo 1. Görsel 1'e ait olan motif çizimleri

	
Çizim 1. a) Hayat Ağacı Motifi	Çizim 2. b) Ejder Motifi, Bereket Motifi ve Muska Motifi

Görsel 2. Tokat/ Zile Halı Seccade



GÖRSEL : 2.

Envanter No: 60-00110

DokunduğuYer (Yöre): Tokat/Zile

Dokuma Türü: Halı Seccade

Dokum Kalitesi:40X40

DokumTekniği: GördesTürk Düğümü

İnceleme Tarihi:19/05/2014

Müzeeye Geldiği Yer: Ulu Camii

Dokunduğu Tarih: XIX. Yüzyıl

Ebatları (En / Boy): 104 cm X 161 cm

Çözü-Atkı- Motif İpliği: Yün

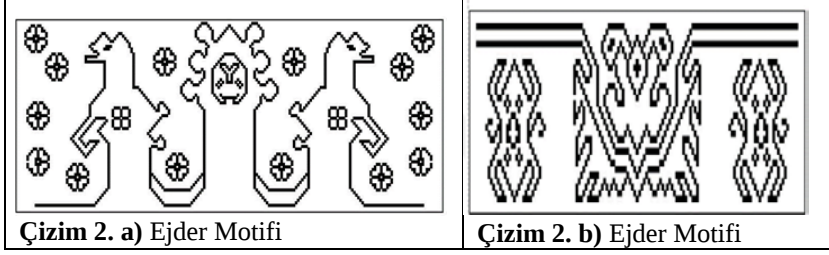
Kullanılan Renkler: Bordo, Kahverengi, Sarı, Açık Yeşil, Beyaz, Krem, Turuncu

Dokumanın Sergilendiği Yer: Tokat Müzesi

Görsel 2’de yer alan iki geniş bordürden meydana gelmiştir. İki geniş bordür arasından ince bir şerit geçmekte ve bu şerit sayesinde bordürler birbirinden ayırt edilmektedir. Dıştan içe doğru ilk geniş bordür, sarı zemin üzerine, kırık dallar üzerinde tam ve yarım olmak üzere ejder motifleri yerleştirilmiştir. İkinci bordür, beyaz, kırmızı ve kahverengi renkler paralelinde geçme desenler içerisine çengel motifi işlenmiştir. Mihrap zemini kırmızı renkli olup, iç tarafı boş bırakılırken yan taraflarından karanfil motifleri sarkıtılmıştır. Niş formunun üst tarafında koçboynuzu motifi ile süslenmiştir. Niş zemini dışında kalan bölge de mavi renkle beraber deniz hissi verilerek köşelerine iki tane dört yöne bakan çiçek motifi yerleştirilmiştir. Niş formunun üst tarafında dikdörtgen pano içerisine, kahverengi zemin üzerine, ejderha formu işlenmiş ve etrafına gül bezek motifleri dağıtılmıştır.

Halı seccade de iki farklı ejder figürü kullanılmıştır. İlk figür en dışta olan geniş bordürde görülürken, ikinci ejder figürüne mihrap nişinin üst panosunda yer verilmiştir.

Tablo 2. Görsel 2’ e ait olan motif çizimleri



Tokat/Merkez’de bulunan farklı camilerden Tokat Müzesi’ne ve Tokat Mevlevihane Müzesi’ne vakfedilen halı seccadelerin fotoğrafları, motif çizimleri ve bilgi formlarıyla beraber çalışmaya eklenmiştir.

Görsel 3. Tokat–Halı Seccade



GÖRSEL:3.

Envanter No:60-00105

Dokunduğu Yer:Tokat/Merkez

Dokuma Türü: Halı Seccade

Dokuma Kalitesi: 40X40

Dokunma Tekniği: Gördes Türk
Düğümü

İnceleme Tarihi:18/05/2014.

Müzeye Geldiği Yer:Tokat
Hamza Bey Camii

Dokunduğu Tarih :XIX. Yüzyıl

Ebatları (En / Boy) :102 cm X 160 cm

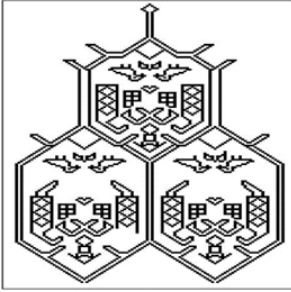
Çözü-Atkı- Motif İpliği :Yün

Kullanılan Renkler: Beyaz, Açık Yeşil, Mavi, Kahverengi, Krem,
Kırmızı

Dokumanın Sergilendiği Yer: Tokat Mevlevihane Müzesi

Görsel 3’de yer alan halı seccade dıştan içe doğru bir geniş dört dar bordürden ibarettir. Dıştan içe doğru açık yeşil zeminde motif bulunmamaktadır. İkinci dar bordürde kırmızı zemin üzerine bitkisel motif kullanılmıştır. Üçüncü dar bordürde zig zag şeritli ince su yolu görülmektedir. Geniş bordür, kirli beyaz zemin üzerine iki sıra halinde stilize çiçek ve yaprak motiflidir. Bu şekilde bordür boyunca devam etmektedir ve halının etrafını çevrelemektedir. Halının zemini, kırmızı olup mihrap nişinin üzeri altıgenlere bölünerek içlerinde stilize bezemeler yer verilmiştir. Mihrap köşe başlıklarında, kırmızı ve açık mavi olarak küçük geometrik karakterli dizilerle bezenmiştir. Zemin mihrap tepeliğinde koçboynuzu motifi işlenmiştir. Alt ve üst panolarda simetrik biçimde stilize motiflere yer verilmiştir. Üst panoda, sırtı birbirine dönük stilize halde ejder motifi kullanılmıştır.

Tablo 3. Görsel 3’e ait olan motif çizimleri

 Çizim 3. a) Altıgen Madalyonlu-Kuşlu Motif	 Çizim 3. b). Ejder Motifi
---	---

Görsel 4. Tokat/Merkez-Halı Seccade



GÖRSEL: 4

Envanter No: 60.00085

Dokunduğu Yer:
Tokat/Merkez

Dokuma Türü: Halı
Seccade

Dokuma Kalitesi: 40X40

Dokuma Tekniği: Gördes
Türk Düğümü

İnceleme Tarihi:19/05/2014

Müzeeye Geldiği Yer: Hoca
Ahmet Camii

Dokunduğu Tarih: XIX.
Yüzyıl

Ebatları (En / Boy): 101 cm X 162 cm

Çözü-Atkı- Motif ipliği: Yün

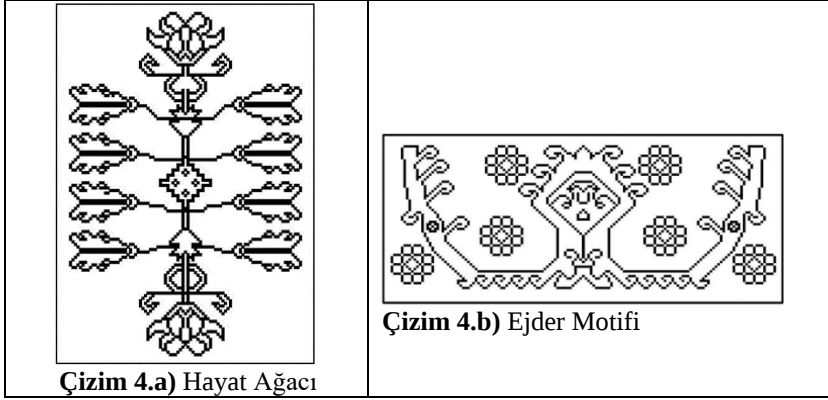
Kullanılan Renkler: Kırmızı, Kahverengi, Yeşil, Beyaz, Krem,
Turuncu, Sarı

Dokumanın Sergilendiği Yer: Tokat Müzesi

Görsel 4’de yer halı seccade iki dar bir geniş bordürden tasarlanmıştır. Dıştan içe doğru devetüyü renk zemin üzerine, birbirini takip eden yarım çiçek ve yaprak motifleriyle bezenmiştir. İkinci geniş bordürde, karelere bölünmüş olan bordür zemini, korunma motifi ve bereket motifi işlenerek içlerinden yaprak ve çiçek motifleri çıkartılmıştır. Dar bordür ve geniş bordürü birbirinden ayırt etmek için ince şerit kullanılmıştır. İnce şeritin içerisine su yolu motifi kullanılmıştır. Üçüncü bordürde birinci

bordürde yer alan motifin tekrarı yapılmıştır. Mihrap zemini, renk akmasından dolayı uçuk pembe görünümündedir. Hayat ağacı formu mihrabın ortasına yerleştirilmiştir. Dallarından çiçekler asılmıştır. Hayat ağacı formu çiçek aracılığıyla mihrap nişine bağlanmıştır. Nişin üst tarafında, turuncu renkli zemin üzerine küçük kare noktalarla bezenmiştir. Mihrap zeminin üst ve alt panolarında, ejder motifi işlenmiştir. Ejder motifinin etrafına sekiz güllü gül bezek motifi ile bezeme yapılmıştır. Panolar ve zemin birbirinden ayırt edilmesi için ince şeritler halinde çevrilmiştir.

Tablo 4. Görsel 4'e ait olan motif çizimleri



Görsel 5. Tokat/Merkez-Halı Seccade



GÖRSEL: 5.

Envanter No: 60.000098

Dokunduğu Yer: Tokat/Merkez

Dokuma Türü: Halı Seccade

Dokuma Kalitesi: 4 0X40

Dokuma Tekniği: Gördes Türk Düğümü

İnceleme Tarihi: 19/05/2014

Müzeeye Geldiđi Yer: Tokat Ali Pařa Camii

Dokunduđu Tarih: XIX. Yüzyıl

Ebatları (En / Boy): 101 cm X 161 cm

Çözü-Atkı- Motif İpliđi: Yün

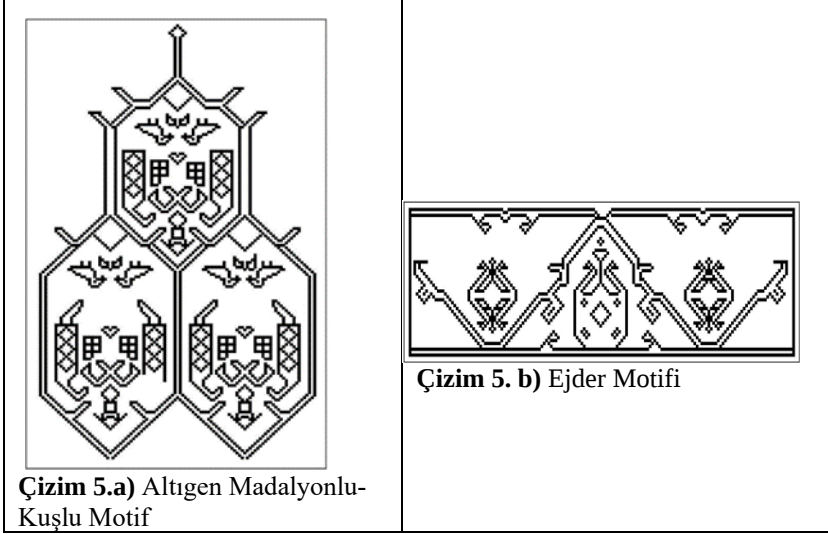
Kullanılan Renkler: Bordo, kahverengi, Sarı, Açık Yeřil, Açık Mavi, Krem, Turuncu

Dokumanın Sergilendiđi Yer: Tokat Müzesi

Görsel 5’te yer alan halı seccade iki geniş bir dar üç bordürden tasarlanmıştır. Bordür etrafı şeritlerle çevrilmiştir. Dıştan içe doğru ilk bordür beyaz zemin üzerine, eli belinde motifi ve yıldız motifleri ile tasarlanmıştır. İkinci geniş bordürde, kırmızı zemin üzerine bahar dallı çiçek motifi ile bezeme yapılmıştır. Üçüncü dar bordürde su yolu motifi işlenmiştir. Halı seccadenin zemini kırmızı renklidir. Zemine altıgen madalyon içerisine küçük altıgenler yerleştirilmiştir. Altıgen madalyonların içlerinde geometrik bezeme hâkimdir. Büyük altıgen madalyonun dışında kalan yerlerin dört köşesinde üçgen motifler içerisinde küçük kutucuklar vardır. Zeminin üst ve alt panolarında stilize edilmiş ejder motifleri göze çarpmaktadır.

Görsel 1’de yer alan geometrik zeminli figürlü, Görsel 5’te verilen geometrik zeminli figürü ile aynıdır. Görsel 1’de kullanılan ejder figürünün sağında ve solunda akrep motifi görülürken, Görsel 5’te kullanılan ejder figürünün sağında ve solunda ejder figürünün tekrarı kullanılmıştır.

Tablo 5. Görsel 5'e ait olan motif çizimleri



Tokat Müzesi'nde yer alan ejder figürlü taban halılarının fotoğrafları, motif çizimleri ve bilgi formlarıyla beraber çalışmaya eklenmiştir.

Görsel 6. Tokat/Merkez-Taban Halısı



GÖRSEL:6.

Envanter No:60.00091

Dokunduğu Yer: Tokat/Merkez

Dokuma Türü: Taban Halısı

Dokuma Kalitesi: 40X40

Dokuma Tekniği: Gördes Türk Düğümü

İnceleme Tarihi: 20/05/2014

Müzeye Geldiği Yer: Dabakhane Camii

Dokunduğu Tarih: XIX. Yüzyıl

Ebatları (En / Boy): 103 cm X 168 cm

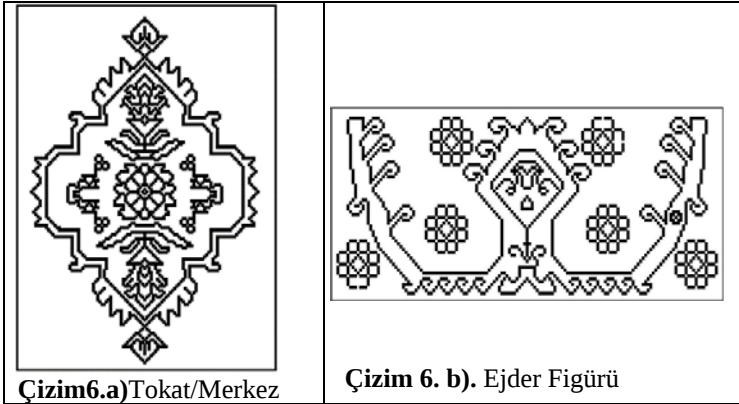
Çözü-Atkı- Motif İpliği:Yün

Kullanılan Renkler: Bordo, kahverengi, Sarı, Açık Yeşil, Krem, Turuncu, Devetüyü

Dokumanın Sergilendiği Yer:Tokat Müzesi

Taban halısında ağırlıklı kullanılan renkler kırmızı ve tonlarıdır. Renklerinde birbirine akma vardır. Tüyleri kısmen dökülmüş olup, kenarlarında erimeler başlamıştır. Halı iki geniş bir dar bordürden oluşmuştur. Bordürler arasında ince şeritler geçilmiştir. Dıştan içe ilk dar bordürde, beyaz zemin üzerine pıtrak motifli işlenmiştir. Geniş bordürde, kahverengi zemin üzerine lale motifleri arasında büyükçe kırmızı ve krem renklerde stilize çiçek motifli işlenmiştir. Üçüncü dar bordürde ise, yine beyaz zemin üzerine pıtrak motifli göze çarpmaktadır. Zemin kırmızı doku üzerine kademeli altıgen içerisine taçlı madalyon motifli işlenmiştir. Madalyon motifinin dışında kalan dört bölgeye açık yeşil doku üzerine stilize edilmiş tersine yaprak motifli ile bezenmiştir. Halının üst ve alt panolarında kahverengi zemin üzerine ejder motifli ile kompozisyon yapılmıştır. Ejder motifinin çevresine çiçek motifleri yerleştirilmiştir.

Tablo 6. Görsel 6'ya ait olan motif çizimleri



Görsel 7. Tokat/Merkez-Taban Halısı



GÖRSEL: 7.

Envanter No: 60.000098

Dokunduğu Yer: Tokat/Merkez

Dokuma Türü: Taban Halısı

Dokuma Kalitesi: 40X40

Dokuma Tekniği: Gördes Türk
Düğümü

İnceleme Tarihi: 21/05/2014

Müzeeye Geldiği Yer: Mehmet Paşa

Camii

Dokunduğu Tarih: XIX. Yüzyıl

Ebatları (En / Boy): 106 cm X 169 cm

Çözü-Atkı- Motif İpliği: Yün

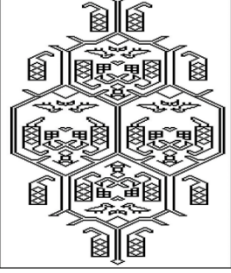
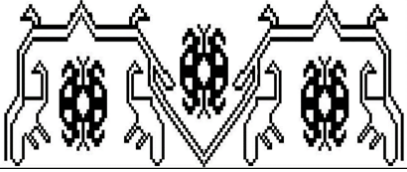
Kullanılan Renkler: Kahverengi, Sarı, Açık Mavi, Açık Yeşil,
Krem, Turuncu, Kırmızı

Dokumanın Sergilendiği Yer: Tokat Müzesi

Görsel 7’de verilen taban halısında hâkim renk kırmızıdır. Halı dıştan içe doğru bir dar bir geniş ve iki ince şerit bordürden oluşmuştur. İlk bordürde beyaz zemin üzerine eli belinde motifi ve dört kollu yıldız motifi işlenmiştir. Geniş bordürde sarı zemin üzerine üç çiçekli deste şeklindedir. Son ince bordürde su yolu motifi kullanılmıştır. Taban halısının zemininde altıgen madalyon görülmektedir. Madalyon formunun içerisinde küçük madalyon formlara ayrılarak içlerine stilize edilmiş geometrik formda bitkisel motifler yerleştirilmiştir. Altıgen madalyonun dışında kalan bölmelere açık yeşil zemin üzerine küçük kareler

yerleştirilerek zemin tamamlanmıştır. Zeminin üst ve alt panosunda kırmızı zemin üzerine ejder motifi tam ve yarım olarak yer verilmiştir. Taban halısında, Görsel 1 ve Görsel 5'te yer alan altıgen madalyon formu zeminde tekrar edilmiştir. Görsel 6'da yer alan ejder figürü sırt sırta vermiş şekilde tasarım tamamlanmıştır.

Tablo 7. Görsel 7'ya ait olan motif çizimleri

	
Çizim 7.a) Altıgen Madalyonlu-Kuşlu Motif	Çizim 7. b) Ejder Motifi

Görsel 8. Tokat/Merkez-Taban Halısı



GÖRSEL: 8.

Envanter No:60.000099

Dokunduğu Yer: Tokat/Merkez

Dokuma Türü: Taban Halısı

Dokuma Kalitesi: 40X40

Dokuma Tekniği: Gördes Türk Düğümü

İnceleme Tarihi: 21/05/2014

Müzeye Geldiği Yer: Kaya Camii

Dokunduğu Tarih: XIX. Yüzyıl

Ebatları (En / Boy):104 cm X 159 cm

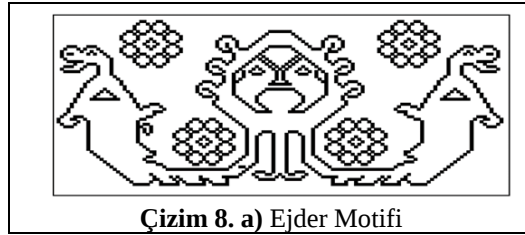
Çözümlü Atkı-Motif İpliği: Yün

Kullanılan Renkler: Kırmızı, kahverengi, Sarı, Açık Mavi, Açık Yeşil, Krem, Turuncu, Lacivert

Dokumanın Sergilendiği Yer: Tokat Müzesi

Görsel 8’de yer alan taban halı dıştan içe doğru iki dar bir geniş toplamda üç bordürden oluşmuştur. Aralarında şeritler halinde geçmeler vardır. Dıştan içe doğru ilk dar bordürde, beyaz zemin üzerine birbirini takip eden geçme motifler bulunmaktadır. İkinci geniş bordürde, kahverengi zemin üzerine, stilize edilmiş kuş motifleri ile bezenmiştir. Üçüncü dar bordürde kırmızı zemin üzerine buket halinde çiçek motifleri işlenmiştir. Zeminde açık yeşil renk kullanılmıştır. Zeminin ortasında madalyon formu bulunmaktadır. Madalyonun içerisinde, geometrik bezemeler görülmektedir. Madalyonun dışında kalan yerlerde ise, açık yeşil zemin üzerine küçük kare motifler ile bezeme yapılmıştır. Zeminin üst ve alt panolarında kırmızı zemin üzerinde ejder figürü kullanılmıştır.

Tablo 8. Görsel 7’ye ait olan motif çizimi



5. KARŞILAŞTIRMA VE DEĞERLENDİRME

Sembolik motifler tarih boyunca insanoğlunun iletişim aracı olmuştur. Özellikle dokuma sanatı örnekleri insanın duygu, düşünce ve inançlarının sembollerle anlatıldığı ve ilmek ilmek işlediği en zengin örnekler olarak dikkatleri üzerine çekmektedir. Dile getirilemeyen insani duygular dokuma kültüründe her motife

verilen sembolik anlamla dile getirilmiştir. Yaradan'a ulaşmanın en güzel yolunu sanat ile bütünleştiren sanatkâr Anadolu kadını, tabiatı taklit etmek yerine, tabiatta yer alan bitkileri ve hayvanları birebir kopyalamamış aksine stilize ederek dokuma sanatında kullanmıştır. Aynı zamanda doğaüstü güçlere mistik anlamlar yüklemiş, hazırlamış olduğu sanatsal öğeler üzerine işlemiştir.

Makale konusu olan ejder motifi Orta Asya'dan Anadolu'ya kadar geniş bir coğrafyaya yayılmıştır. Mimari eserlerin yanı sıra, tezyini sanatlarda ve bilhassa dokuma sanatında önemli bir yere sahiptir. Türk kültür ve mitolojisinde önemli bir yere sahip olan ejder figürü yer-gök-su, bereket ve bolluk anlamlarını taşımaktadır. Doğudan batıya doğru gidildikçe ejderhanın nitelikleri değişir ve karamsarlık kötülük ve kıtlığın sembolü olarak görülür (Duman, 2019. s. 482).

Ejder motifine, masallarda ve efsanevi hikâyelerde de rastlamak mümkündür. Ejder motifinin tasviri ağzından alevler çıkarabilen, kanatlı, uzun kuyruklu olarak yer almıştır. Ejder motifi dokunduğu coğrafi bölgeye ait kültür inançları doğrultusunda yorumlanmıştır.

Orta Asya'da atlı bozkır kültürüne ait dokuma yaygılarında kullanılan motiflere yüklenilen anlamlarda, insani duyguların yanında, dış çevrelerden gelecek olan zararlara karşı da sembolik açıdan korunma anlamları da yüklenmiştir. Kötü güçlerden korunmak için dokudukları halı-kilim yaygılarında sembolik anlamda bu motiflere yer vermişlerdir. Korunma ile ilgili olan motiflerin tamamı korunma hissinden ileri gelmektedir. Tokat Müzesi'nde ve Tokat Mevlevihane Müzesi'nde yer alan, ejder figürlü seccade ve taban halılarında tespit edilen ejder figürleri; genel itibarıyla halı zemininde üst ve alt panoda yer almaktadır. Görsel 1'de yer alan ejder figürü, halı seccadenin geniş bordüründe yer almıştır. Ejder figürü bereket ve muska motifiyle birlikte kullanıldığı görülmektedir. Ayrıca seccade

halının zemininde hayat ağacı figürü bulunmaktadır. Geniş bordürde yer verilen ejder figürü, halı seccade de çerçeve içine alırken, halı seccadenin zemininde yer alan hayat ağacını korumakla görevlidir. Görsel 2’de yer alan halı seccade de kullanılan ejder figürü geniş bordürde kullanılırken ayrıca zeminin üst ve alt panosunda kullanılmıştır. Her iki ejder figürünün tasarımı da birbirinden farklıdır. Zeminin üst ve alt panosunda yer alan ejder figüründe gülbezek motifleri kullanılmıştır. Halı seccadenin zemininde çift kat niş görülmektedir. Halı seccade tasarımlarında ejder motifinin yanında yer alan gülbezek veya çiçek motifleri, halıyı dokuyan genç kızların çevreden gelecek olan kötülüklerden kendilerini koruyacağı inancıyla işledikleri bir sembol olarak düşünülebilir.

Görsel 3 ve Görsel 5’te yer alan halı seccade ve Görsel 6’da yer alan taban halısının üst ve alt panosunda ejder figürü kullanılmıştır. Aynı görsellerde yer alan halıların zemininde geometrik zeminli-kuş motifi dikkat çekmektedir. Üst ve alt panoda kullanılan ejder motifleri arasında farklılık görülmektedir. Görsel 4’de yer alan halı seccadede ejder figürü üst ve alt panoda verilmiştir. Figürün çevresinde gülbezek motifleri bulunmaktadır. Geniş bordüründe çiçek motifleri ile çerçeve içerisine alınan halı seccadenin zemininde çift katlı niş bulunmaktadır. Halı seccadenin zemininde hayat ağacı görülmektedir. Yine bu tasarımda ejder figürü hayat ağacını korumakla görevlidir. Görsel 6 ve Görsel 8’de taban halısının üst ve alt panolarında ejder figürü görülmektedir. Yine figürün etrafında gülbezek motifi kullanılmıştır.

Tablo 9. Görsel 4 ve Görsel 9'un karşılaştırılması



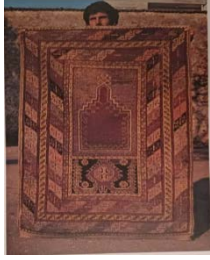
Görsel 4'te yer alan halı seccade iki dar bir geniş bordürden oluşmuştur. Dar bordürde, devetüyü renk üzerine birbirini takip eden yarım çiçek ve yaprak motifleri bulunmaktadır. Geniş bordür karelere bölünmüştür. İçlerine yaprak ve çiçek motifleri dokunmuştur. Bordürleri birbirinden ayırt etmek için ince şeritler kullanılmıştır. Seccade halısının mihrap zemininde hayat ağacı motifi bulunmaktadır. Hayat ağacının dallarından bahar çiçekleri asılmıştır. Hayat ağacı çiçekler aracılığıyla mihrap nişine bağlanmıştır. Mihrap nişinin üst kısmı koçboynuzu motifi ile nihayetlenmiştir. Halı seccadenin üst panosunda ejder figürü kırmızı zemin üzerine verilirken, alt panosunda ejder figürü siyah zemin üzerine verilmiştir. Karşılaştırma grubunda ele aldığımız, Görsel 9'daki Uşak kuşlu halısı XVII. yüzyılda dokunmuştur. Bir dar bir geniş iki bordürden meydana gelmiştir. Bordür ve zemin kırık beyaz renklidir. Dar bordürde, birbirini takip eden ok motifi bulunurken geniş bordürde ejder figürüne yer verilmiştir. Ejder figürünün etrafında çiçek motifleri döngü halindedir. Halının zemininde kuş motifleri yer alır. Kuş motiflerinin etrafında aynı şekilde çiçek motifleri döngü halindedir.

Tablo 10. Görsel 5 ve Görsel 10'nun karşılaştırılması

	
Görsel 5. Tokat/Merkez Halı Seccade (Görsel: Suna Topçulu)	Görsel 10. Karabulut- Yunddağ-Halı (Detay) (Görsel: Bekir Deniz)

Görsel 5'te yer alan halı seccade ikisi geniş biri dar üç bordürden tasarlanmıştır. Hâkim renkler kırmızı ve turuncudur. Bordür tasarımlarında, eli belinde motifi ve yıldız motifi ile tamamlanmıştır. Halı seccadenin zemininde kırmızı altıgen madalyonların içerisine küçük altıgenler yerleştirilmiştir. Altıgen madalyonun dışında kalan yerlerin dört köşesinde üçgen motifler içerisinde küçük kutucuklar bulunmaktadır. Zeminin üst ve alt panosunda ejder figürü görülmektedir. Karşılaştırma grubunda ele aldığımız, Görsel 10'da yer alan Karabulut-Yunddağ halısında, bir geniş iki dar bordür bulunmaktadır. Dar bordürler Kırmızı zemin üzerine sarı ve açık yeşil renkli su yolu motifi ile bezenmiştir. Geniş bordürde beyaz zemin üzerine ejder figürü ile dört yöne bakan çiçek motifi verilmiştir. Zeminde üst ve alttan merdiven motifi çift katlı olarak işlenmiştir. Motifin üst bölgesi koçboynuzu formunda tamamlanmıştır.

Tablo 11. Görsel 8 ve Görsel 11'in karşılaştırılması

	
Görsel 8. Tokat/Merkez Taban Halısı (Görsel: Suna Topçulu)	Görsel 11. Kırşehir Seccade Halısı (Görsel: Bekir Deniz)

Görsel 8’de yer alan taban halısı iki dar bir geniş olmak üzere üç bordür ile çevrilmiştir. Bordürleri birbirinden ayırt etmek için su yolu motifi kullanılmıştır. Geniş bordürlerde stilize kuş motifi ve buket halinde çiçek demetleri kullanılmıştır. Taban halısının zemininde, madalyon formu bulunmaktadır. Bu formun içerisinde geometrik bezemeler yer almıştır. Madalyonun dışta kalan kısmında küçük kareler yeşil renkte verilmiştir. Zeminin üst ve alt panolarında kırmızı zemin üzerine ejder figürü işlenmiş, etrafında çiçek motifi bulunmaktadır. Karşılaştırma grubunda ele aldığımız, Görsel 11’de yer alan Kırşehir seccade halısı XX. yüzyıl başlarında dokunmuştur. Genel itibariyle herhangi bir yıpranma görülmeyen seccade halısında, hâkim renk kırmızı-kırmızının tonları ve sarı renktir. Kırşehir seccade halısında, iki geniş bordür, iki dar bordür ve beş adet ince şerit su yolu olarak işlenmiştir. Seccade halısının zemininde mihrap nişi kademeli olarak yükselmiştir. Nişin üst tarafında koçboynuzu motifi bulunmaktadır. Halı seccadenin alt panosunda ejder figürü siyah zemin üzerine verilmiş olup ejder figürünün etrafında çiçek motifleri bulunmaktadır.

6. SONUÇ

Orta Asya atlı bozkır kültürü geniş bir coğrafyaya yayılmıştır. Yapılan arkeolojik kazılar ve sanat tarihi araştırmaları da göstermiştir ki havlı ve düz dokumaları dünyaya tanıtan Türklerdir. Sürekli hareket halinde olan Türk boy ve kavimleri gittikleri her bölgeye kendilerine özgü bu sanat dalını götürmüşlerdir. Boy ve kavimler arasında kültür etkileşimi yaşanmış buna bağlı olarak dokuma yaygılarında çeşitlilik ve zenginlik ortaya çıkmıştır.

Türk kültür tarihi boyunca yaygılarda kullanılan teknik, kompozisyon, motif ve renkler ile algısal ve duygusal iletişim sağlanmıştır. Kullanılan motifler içerisinde makalemize konu olan ejder figürü önemli bir yer tutmaktadır. Ejder motifi Orta Asya Türk sanatından Anadolu-Türk sanatına geçmiş bir motiftir (Deniz, 2000: 190). İslamiyet öncesi ve İslamiyet sonrası, hemen hemen her sanat dalında görülen ejder motifi mimaride, dini ve sosyal yapılarda, çini, seramik, kumaş gibi alanlarda çeşitli şekillerde karşımıza çıkmaktadır. Ejder figürü özellikle dokuma yaygılarında zengin bir çeşitlilik göstermektedir. Havlı dokumalarda bereket, bolluk, şifa sembolü olarak kullanılmasının yanı sıra dışarıdan gelen tehlikelere karşı da savunma amaçlı olarak dokuma yaygılarında yer almıştır. Tokat havlı dokumalarında büyük bir önem ve anlam atfedilen ejder figürü, daha çok bolluk ve bereket sembolü olarak kullanılmıştır. Ayrıca, nazarlık, tılsım, kötü ruhlardan ve kötülüklerden korunma amaçlı sembolik anlamlar da yüklenmiştir. Bu dokumaları üretenler, kendi iç dünyalarındaki sevinçlerini, kaygılarını, üzüntülerini ve korunma ihtiyaçlarını bu motiflerle dışa vurmuşlardır.

Araştırma kapsamında, Tokat ili ve çevresinde dokuma kültürünün azaldığı tespit edilmiştir. Teknolojiye karşı ayakta kalma savaşı veren dokuma kültürü, fabrikasyon dokumalarıyla rekabet edemez hale gelmiştir. Anneden kıza geçen dokuma

kültüründe yetişen kalifiye elemanın az olması, fabrika halılarına yönelimin fazla olması nedeniyle birbirinden güzel dokumalar zaman içerisinde azalmaya başlamıştır (Topçulu ve Aktemur, 2023:282). Tokat dokuma kültüründe yer alan bu eşsiz dokumaları geçmişten günümüze taşımak ve kültür-sanat literatüründe hak ettiği yere getirmek için araştırmacılara, kamu kurum ve kuruluşlarına görevler düşmektedir.

KAYNAKLAR

- Bayraktaroğlu, S. (1990). “Kırşehir ve Mucur Seccadelerinde 18.Yüzyıla Ait Örnekler”, Kültür ve Sanat (İş Bankası), yıl:2, (8), s.39-43.
- Çokay, M. Ö. (2007). Seccâde ve Saf Seccâdelerdeki Bazı Motiflerin İkonografik Değerlendirmeleri. İstem, (9), 187-208.
- Deniz Bekir, (2000).Türk Dünyasında Halı ve Düz Dokuma Yaygıları, Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı, Ankara.
- Duman, H. (2019). Türk Mitolojisinde Ejderha. Uluslararası Beşeri Bilimler ve Eğitim Dergisi, 5(11), 482-493.
- Özkartal, M. (2012). Türk Destanlarında Geçen Halı Anlatımları, Halılardaki Hayvan Motifleri Ve Renklerinin Dili. Arış Dergisi, (8), 92-101.
- Paşayeva, V. & Paşayev, N. (2005). EJDERHA DESENİ AZERBAIJAN HALILARI. Güzel Sanatlar Enstitüsü Dergisi, (15), 101-122.
- Topçulu, S. (2016). Tokat/Zile ve Çevresindeki Havlı ve Düz Dokumalar (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Topçulu, S. & Aktemur, A. M. (2023). Zile Ulu Camii'inde Bulunan XIX. Yüzyıla Ait Cicim Dokuma Örneklerinin Analizi. STAR Sanat ve Tasarım Araştırmaları Dergisi, 4(7), 269-283.
- Turan, A. (2022). Kars Halılarında Ejder Motifi. Tykhe Sanat ve Tasarım Dergisi, 7(13), 259-273.
- Wilkinson, K. & Toksoy, S. (2010). Semboller ve işaretler. Alfa. Yetkin Şerare, (1974). Türk Halı Sanatı, İş Bankası Kültür Yayınları, İstanbul.

Görsel Kaynaklar

- Görsel 1. Topçulu, S. (2016), *Tokat/Zile ve Çevresindeki Havlı ve Düz Dokumalar*, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Görsel 2. Topçulu, S. (2016), *Tokat/Zile ve Çevresindeki Havlı ve Düz Dokumalar*, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Görsel 3. Topçulu, S. (2016), *Tokat/Zile ve Çevresindeki Havlı ve Düz Dokumalar*, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Görsel 4. Topçulu, S. (2016), *Tokat/Zile ve Çevresindeki Havlı ve Düz Dokumalar*, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Görsel 5. Topçulu, S. (2016), *Tokat/Zile ve Çevresindeki Havlı ve Düz Dokumalar*, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Görsel 6. Topçulu, S. (2016), *Tokat/Zile ve Çevresindeki Havlı ve Düz Dokumalar*, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Görsel 7. Topçulu, S. (2016), *Tokat/Zile ve Çevresindeki Havlı ve Düz Dokumalar*, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Görsel 8. Topçulu, S. (2016), *Tokat/Zile ve Çevresindeki Havlı ve Düz Dokumalar*, Yüksek Lisans Tezi, Atatürk Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Erzurum.
- Görsel 9. Deniz B. (2000). Türk Dünyasında Halı ve Düz Dokuma Yaygıları, Seccade Halısı, Kırşehir, XX. yy. Başları, Sinop Ulu Camii

- Görsel 10. Deniz B. (2000). Türk Dünyasında Halı ve Düz Dokuma Yaygıları, Kuşlu Halı, Uşak, XVII. yy. Türk-İslam Eserleri Müzesi (G. Öney Arşivi'nden).
- Görsel 11. Deniz B. (2000). Türk Dünyasında Halı ve Düz Dokuma Yaygıları, Karabulut Halı, Seklik Köyü-Yunddağ (Bergama-İzmir), XVIII-XIX. Yy, Seklik Köyü Camii 1987.

STİLİZE KONSEPT TASARIMININ OYUN GELİŞTİRMEDEKİ KRİTİK ROLÜ

Kaan KAYA¹

1. GİRİŞ

Teknolojik atılımlarla imkânların sınırlarının sürekli zorlandığı, hızla değişen video oyunu geliştirme sektöründe, sanatsal stil özgünlüğü hem oyuncu deneyimini hem de ticari başarıyı şekillendiren önemli bir farklılaştırıcı rolü üstlenmektedir. 2022 yılı itibariyle toplam küresel gelirleri 184 milyar doları aşan video oyun pazarı (Wijman, 2022), kazandığı ivmeyle eğlence sektörünün en önemli parçalarından biri haline gelmektedir. Yeni yapıtların her geçen gün artan sayısının yüksek rekabetli bir alan yaratması fark edilebilirliği zorlaştırmakta ve geliştiricilerin etkili bir izlenim bırakabilme çabasını da artırmaktadır. Yeni teknolojiler ile sürekli gelişen donanım ve bu donanım kapasitesini kullanabilen fotorealistik grafiklerin sıklıkla rastlandığı bir ortama dönüşen sektörde, tüm bu teknik ilerlemelere rağmen son yılların en başarılı ve akılda kalan oyunlarının ilginç bir şekilde gerçekçilikten uzak, stilize bir görsel sanat diliyle geliştirilen yapıtlar olduğu gözlemlenebilmektedir.

Bu karşıtlık, modern oyun geliştirmede sanatsal stil, oyuncu etkileşimi ve maddi başarı ilişkisi bakımından önemli soruları gündeme getirmektedir. Her yıl yüzlerce yeni eserin yayımlandığı, doygunluğa ulaşmış bu dijital markette özellikle bağımsız geliştiricilerin dikkat çeken ve akılda kalan bir yapıtla

¹ Arş. Gör. Dr., Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarımı Bölümü, kaangsf@gmail.com, ORCID: 0000-0003-4278-7844.

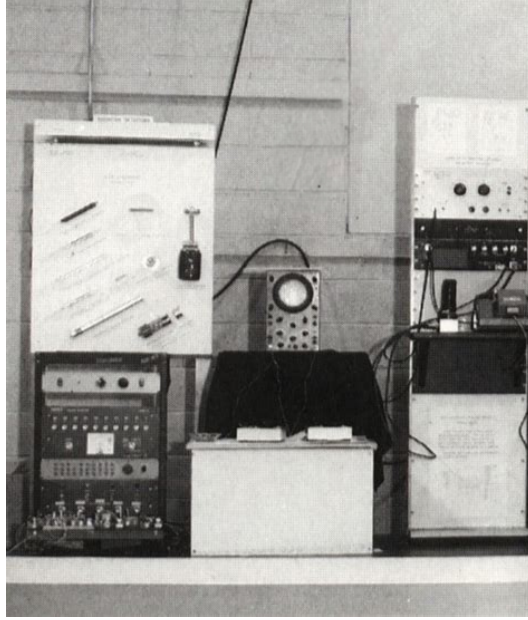
öne çıkabilmesi kritik bir farklılık gerektiren zorlu bir çabadır. Teknolojinin yetersiz kaldığı dönemlerde bir tür teknik taviz olarak görülebilen stilize tasarım, günümüzde evrim geçirerek oyuncuya duygusal ve pratik bir farklılık sunabilen güçlü bir araç haline dönüşmüştür.

Modern video oyunu sahası bu alternatif yaklaşımın başarılı örnekleriyle doludur. Geniş bir açık oyun dünyasını hücrel gölgelendirme ve stilize modeller ile görece zayıf bir donanıma sahip olan Nintendo Switch gibi bir taşınabilir oyun konsolunda oynanabilir kılan *Zelda: Breath of the Wild*, minimalist bir görsel yaklaşımla sanat dilini vurgulayan *Journey*, piksel tabanlı retro grafikleri ve derin oyun mekanikleri sayesinde yoğun beğeni toplayan *Stardew Valley* gibi popüler oyunlar, benzersiz sanat stiline ve eğlenceli etkileşimin ne denli kalıcı bir etki bırakabileceğini aldıkları ödüller ve elde ettikleri maddi başarımla kanıtlamaktadır (BAFTA, 2013-2018). Gerçekçilikten uzaklaşıp stilize tasarımı benimseyen ve bunu sadece görsel bir tercih olmaktan çıkarıp oyunun ruhuna dönüştürebilen birçok başarılı yapıt, estetik kaygıyla kendine özgü bir kimlik algısı oluşturmayı başarmıştır. Bu sanatsal kimlik algısının oluşturulması, oyun geliştirme sürecinin kavramsal ilk adımı olan konsept tasarımı süreciyle başlamaktadır.

2. GELİŞTİRME SÜRECİNE KISA BİR BAKIŞ

1958 yılında William Alfred Higinbotham'ın eğlence amaçlı geliştirilen ilk video oyunu olarak gösterilebilecek olan çalışması *Tennis for Two* (şekil 1) ile başlayan video oyunları dünyası (Donovan, 2010:16), teknolojinin sunduğu imkânlar doğrultusunda sürekli gelişerek ve yeni olanaklar kazanarak günümüzdeki formuna ulaşmıştır. İsteyen her geliştiricinin ücretsiz olarak ulaşabildiği güçlü oyun motorları, kapsamlı yönergeler, içerik kütüphaneleri ve internetin sunduğu iletişim

desteđi sayesinde tarihinde görülmemiř eriřilebilir bir yapıda olan oyun geliřtirme, tüm bu olanaklara rađmen oldukça uzun ve zahmetli bir süreçtir. Sürekli güçlenen donanım ve yazılım esnekliđi sayesinde geliřtiricilerin fikirlerini etkili řekilde yapıtlarına yansıtabilmeleri, izleyici beklentisini de eřit ölçüde artırmaktadır. Bu dinamik, doygunluđa ulařan sektörde yer almaya çalıřan bağımsız geliřtiriciler için ise daha zorlu bir süreç yaratabilmektedir.



**řekil 1. Tennis for Two, William Alfred Higinbotham, 1958
(Brookhaven National Laboratory).**

Oyun geliřtirme süreci prototip, konsept tasarımı, varlık tasarımı, ses tasarımı, animasyon, kurgu, programlama ve optimizasyon gibi ana başlıklar altında toplanabilecek, her aşaması farklı uzmanlık gerektiren bir bütündür ve her bir aşamaya ayrılmak istenen ilgi, geliřtirme sürecini maliyet ve zaman bakımından hızla řişirebilmektedir. Oyun geliřtirme zahmetli ve maliyetli bir girişimdir. Dolayısıyla iş gücü ve kaynaklar bakımından çok kısıtlı imkânlar altında bu süreci

yürütmeye çalışan bağımsız geliştiricilerin, geliştirme segmentlerine ayrılacak süreyi etkili planlaması ve oyunun hedeflerine en çok katkı sağlayacak alanlara odaklanması gerekir. Video oyunları, yapısı gereği görselliğin ön planda bulunduğu bir medyadır ve yapıtlarında gerçekçi görsellik arayışında olan geliştiriciler için, modern oyun motorlarının sunduğu gelişmiş ışıklandırma ve yüksek detaya sahip kaplamalar, etkileyici bir atmosfer yaratabilen güçlü araçlardır. Ancak bu girişim yüksek donanım ihtiyacı doğurmakta ve optimizasyon çabasını güçleştirmektedir. Yalnızca etkileyici görsellik yaratmak için gereken yüksek çözünürlüklü modellerin ve detaylı kaplamaların tasarlanması, oyun dünyasında dizilmesi ve kabul edilebilir bir performansta görüntülenebilmesi, bünyesinde yüzlerce geliştirici bulunan büyük şirketler için bile zahmetli iken, bir veya birkaç kişiden oluşan bağımsız geliştirici ekibinin bu denli zorlu bir çabanın altına girmesi geliştirme süreci için büyük bir risk oluşturmaktadır. Sonuçta görsel olarak çarpıcı ancak performans problemleri yaşatan bir oyun, eğlenceli olmaktan çok rahatsızlık verici bir deneyime de dönüşebilir. Özellikle bağımsız geliştiricilerin optimizasyona ayırabilecekleri kaynaklar kısıtlı olduğu için, en üst düzey gerçekçilik arayışı geliştirme sürecini olumsuz etkileyebilmekte ve düşük-orta seviye donanıma sahip kitlelere erişimi zorlaştırabilmektedir.

Modern oyun piyasasının her geçen gün artan etkileyici görsellik, atmosfer, ses tasarımı, oyun mekanikleri ve etkileşim olanakları gibi beklentilerini karşılayabilmek için Behtesda Softworks, Rockstar Games, Ubisoft gibi köklü şirketlerin bile yeni projeleri için yıllar alan geliştirme süreleri ve milyonlarca dolar bütçe ayırdıkları göz önüne alındığında, serbest geliştiricinin AAA olarak adlandırılan bu kategoride yarışmasının imkânsıza yakın bir çaba olacağı daha iyi anlaşılacaktır. Ancak çoğu oyuncunun gerçek dünyanın rutininden kaçmak için ilgi gösterdiği video oyunlarının öncelikle eğlenceli olması beklenir

ve bir oyunun çok gerçekçi görünmesi onun çok etkili bir deneyim sunacağı anlamına gelmemektedir. Bu eğlence öncelikli bakış açısı, serbest geliştiricinin anlatmak istediği öyküye, yansıtmak istediği atmosfere ve oyun mekaniklerinin sinerjisine odaklanarak oyuncuyla duygusal bir bağ kurabilen özgün bir deneyim yaratmasını mümkün kılabilmektedir. Rekabetli bir piyasada fark edilebilirliği artıracak bu özgünlüğü destekleyebilen en önemli faktörlerden biri de, benzersiz bir görsel kimliği yansıtan stilize sanat dilidir.

3. STİLİZE KONSEPT TASARIMI

Konsept tasarımı süreci ve sanat stiline belirlenmesi, projenin en başında yapılan kritik tercihlerdir. Nitekim, kavramsal süreç oyunun görsel ve duygusal kimliğini taşıyacak atmosferi yaratmanın ilk adımıdır. Bu aşamada oluşturulacak sanatsal kimlik, oyunun karakterini belirleyecek ve oyun dünyasını bu kimlik çerçevesinde şekillendirecektir. Oyun dünyasında yer alacak karakterlerin, ekipmanların, çevresel bileşenlerin, görsel efektlerin, yüzey dokularının, renk paletinin ve diğer tüm varlıkların tutarlı bir görsel bütünlük içinde tasarlanması, oyunun sanat dilinin ve genel atmosferinin kararlılığı için kritik önem taşımaktadır.

Oyun dünyasında yer alacak hemen her varlık modelleme (sculpting), yeniden yüzey oluşturma (retopology), yüzey boyama (texture painting), uv açma (uv unwrapping) ve animasyon gerekiyorsa iskeletleme (rigging) gibi aşamalardan geçerek yaratılmaktadır. Bir oyunda yer alabilecek varlıkların sayısı ve çeşitliliği göz önüne alındığında, tüm bu aşamaların oluşturabileceği zahmetli sürecin nasıl uzayabildiği daha iyi anlaşılabilir. Oyun atmosferini ve sanat dilinin bütünlüğünü güçlendirmek için bu varlıkların özgün olması önemlidir ve varlık marketlerinden elde edilebilecek hazır bileşenler bu ihtiyacı

karşulamakta çoğu zaman yetersiz kalabilir. AAA seviyesinde oyun geliştiren büyük şirketlerin yoğun kaynak ayırdığı bu özgün ve gerçekçi varlık yaratma süreci, birçok serbest geliştiricinin altından kalkamayacağı bir çaba ve uzmanlık gerektirmektedir. Hazır oyun varlıklarının yer aldığı marketlerde serbest geliştiricilerin kullanımına uygun çok çeşitli stilize varlıklar satışa sunulmaktadır, ancak bu hazır varlıkların kullanımı da oyunun özgünlüğünü olumsuz etkileyebilmektedir.

Özellikle fotorealistik detaya sahip varlık yaratmanın tüketeceği kaynaklar, çoğu serbest geliştiricinin bu girişimden uzaklaşarak daha basit 3B modellere veya 2B grafiklere yönelmesine neden olmaktadır. Hatta bazı geliştiriciler görsellikten tamamen feragat eden farklı bir yaklaşımı tercih ederek yazı temelli bir arayüzle oyunlarını sunabilmekte, böylece oyun mekaniklerine ve anlatılmak istenen öyküye ağırlık verebilmektedir. Doublespeak Games tarafından 2013 yılında geliştirilen A Dark Room (şekil 2) veya 2019 yılında Martian Rex ve standardcombo iş birliğinde geliştirilen Stone Story RPG söz konusu girişime etkili örnekler olarak gösterilebilir.



Şekil 2. A Dark Room, 2013 (Doublespeak Games).

Konsept tasarımına stilize bir dille yaklaşmanın etkilediği önemli bir alan da oyun performansı ve optimizasyon sürecidir. Oyun dünyasında yer alan her bir nesne grafik işlemciler tarafından işlenerek ekrana yansıtılmaktadır ve her ne kadar

mikro işlemci teknolojisi her geçen gün ilerleyerek daha güçlü performans sunan donanımların geliştirilmesini mümkün kılarsa da, oyun motorlarının sunduğu görsellik imkânları da sürekli gelişerek daha fazla performans ihtiyacı doğurmaktadır. Modern oyun konsolları, mobil cihazlar ve taşınabilir bilgisayarlar QHD (2560x1440 piksel) veya UHD (3840x2160 piksel) gibi çözünürlükleri 60, 120, 144 kare ve üzeri tazeleme hızlarında izleyiciye sunabilmektedir. Ancak bu yüksek çözünürlük ve tazeleme hızları, grafik işlemcilerin iş yükünün katlanarak artmasına neden olmaktadır. Özellikle taşınabilir cihazların fiziksel sınırlılıkları bu cihazlarda yer alacak enerji kapasitesini ve termal limiti oldukça kısıtladığı için, yüksek enerji tüketimine neden olan grafik işlemcilere yer verilmesi pek mümkün değildir. Bu nedenle bu platformlara yönelik geliştirilecek oyunların, hedef cihazların kapasitesi göz önünde bulundurularak tasarlanması ve optimize edilmesi elzemdir. Oyun dünyasında yer alacak olan her bir varlığın farklı cihazlara göre hazırlanması veya optimize edilmesi de geliştirme sürecini ciddi ölçüde uzatabilmektedir. Modern oyun motorları çoklu platforma aynı anda geliştirmeye yardımcı olan otomatik görüntü işleme hattı (render pipeline) ve otomatik detay seviyesi (LOD) düzenleme gibi teknolojiler sunarak geliştiricilerin iş yükünü azaltmaktadır, ancak bu çözümlerin uygulanabilmesi de seçilen oyun motorunun etkili kullanılabilmesine bağlıdır. Tüm bu zorlukların irdelenmesi, serbest geliştiricilerin ağırlıklı olarak basit grafikleri ve stilize tasarımları neden tercih ettiğine ışık tutabilir.

Elbette gerçekçilikten uzak, stilize bir görsel tasarım benimsemek, oyunun başarısız olacağı anlamına gelmez. Aksine, Minecraft, Stardew Valley, RimWorld gibi görece basit grafiklere sahip oyunların kazandığı yüksek başarımlar ve sahip olduğu devasa oyuncu kitleleri; oyun mekanikleri, atmosfer, etkileşim ve eğlence faktörlerinin grafik gerçekçiliğinden çok daha önemli bileşenler olabildiğini göstermektedir. Stilize bir estetik kaygıyla

yaratılan birçok eserin elde ettiği başarımları irdelemek için üç örnek yapım ele alınmıştır.

3.1. World of Warcraft

World of Warcraft (WoW), 2001 yılında Blizzard Entertainment tarafından duyurulan ve bir devasa çok oyunculu çevrimiçi rol yapma oyunu (MMORPG) olarak 2004'te Windows ve Mac OS işletim sistemli bilgisayar platformlarında oyuncularla buluşan, Warcraft evreninde geçen bir yapımdır. Oyun, karakteristik Blizzard stilinde canlı ve abartılı bir görsellikle hazırlanmıştır (şekil 3). Çizgi film benzeri, rengârenk sanat tarzı; orantısız büyük silahlar ve zırhlar, iri ifadeli gözlere sahip karakterler ve görsel sembolizm içeren tasarımlarla kendini gösterir. Bu stilize yaklaşım sayesinde her ırk ve sınıf, savaş alanında anında ayırt edilebilecek belirgin silüetlere kavuşmuştur. “İzlenen bu yol sayesinde WoW’un kendisini diğer oyunlardan ayırmayı başardığı söylenebilir” (Özkemahlı, 2021:160). Bu farklı görselliğin de yardımıyla World of Warcraft, kısa sürede yüksek başarımla elde ederek zirve döneminde 12 milyon aktif aboneye ulaşmış (Reilly, 2012) ve 2014 itibariyle 100 milyonun üzerinde kayıtlı hesaba sahip olmuştur (Sarkar, 2014). Böylece tüm zamanların en popüler MMORPG’si haline gelmiş; eleştirmenlerce kendi türünün en başarılı örneklerinden biri kabul edilmiştir.



Şekil 3. World of Warcraft, 2004 (Blizzard Entertainment).

Warcraft evreninin halihazırda detaylı öykü birikiminin üzerine her genişleme paketiyle yeni içerikler ekleyip fantezi dünyasını genişleten World of Warcraft, görece basit görsel yapısına benzersiz bir sanat anlayışı katarak oyuncuları için özgün bir atmosfer yaratmayı başarmıştır. Dönemin donanımsal limitlerini gizleyen bu stilize görsel yaklaşım, daha düşük sistemlerde bile akıcı bir performans sunarken aynı zamanda güçlü bir kimlik algısı oluşturmuştur. Yaklaşık 200 km²'lik devasa bir oyun dünyasının serbestçe keşfedilebildiği bu yapımda hem görsel etkileycilik hem de stabil performans sunabilmek, tüm geliştirme sürecinin inceliklerle dokunmasıyla mümkün kılınmıştır. Blizzard geliştiricileri, özellikle geniş kitlelere ulaşmak ve oyunun yıllarca yaşayabilecek bir estetik yakalaması için stilizasyonu stratejik bir tercih olarak görmüşlerdir. Nitekim World of Warcraft'ın baş tasarımcısı Rob Pardo bir konuşmasında, yüksek sistem gereksinimi istemeyen stilize bir sanat stili benimsemenin bilinçli bir karar olduğunu vurgulayarak, “oyunun ekran görüntüleri süper gerçekçi rakipleriyle karşılaştırıldığında sönük kalabilir; fakat eğlenceli oynanış ve havalı stilize grafikler tek başına yeterlidir” (Scrivner, 2023) sözleriyle ekibin önceliğinin grafik gösteriştenden ziyade oyun deneyimi olduğunu belirtmiştir. Bu seçim uzun vadeli bir avantaj da sağlamaktadır. Çünkü kolay eskimeyen stilize sanat stili, fotorealistik oyunların aksine World of Warcraft grafik motorunun daha uzun süre yenilenme ihtiyacı duyulmadan kullanılabilmesine olanak tanımıştır. Bu tercih World of Warcraft'ın elde çizilmiş çizgi film tadındaki görsellerinin, yıllar içinde teknolojinin ilerlemesine rağmen oyun dünyasının zamana dirençli ve davetkâr görünmesini sağlamış; oyunun çok geniş bir donanım skalasında çalışabilmesi mümkün kılmıştır.

3.2. Signalis

Signalis, Rose-Engine tarafından geliştirilen ve 2022 yılında birçok platformda yayımlanan, tepeden görünümlü bir

bilimkurgu-korku-hayatta kalma oyunudur. Klasik Silent Hill ve Resident Evil serilerinin oyun mekaniklerinden etkilenen yapıt, H.P. Lovecraft'ın The Festival ve Robert W. Chambers'ın The King in Yellow gibi edebi eserlerinden ilham alan bir öykü kurgusuna sahiptir. Stanley Kubrick, Hideaki Anno ve David Lynch filmlerinin ruhunu taşıyan anlatım tarzıyla, bellek ve kimlik temalarını derinlemesine işlemektedir (Egan, 2022).

Sanat yönetimi açısından Signalis, klasik beşinci nesil oyun konsollarının grafik estetiğini çağdaş teknolojiyle harmanlayan bilinçli bir stil tercihi yapmıştır (şekil 4). Oyun, düşük poligonlu 3B modeller ile 2B piksel grafikleri bir arada kullanarak retro bir görsel atmosfer yaratır. Hatta 1990'ların CRT ekranlarının görüntüsünü taklit eden bir mod seçeneği sunarak nostaljik etkiyi pekiştirir. Geliştirici ekip, küçük ölçekli bir stüdyo olmanın avantajını da kullanarak, tüm sanat varlıklarını tek bir vizyon etrafında şekillendirmiştir. Baş sanatçı Alex Zwerger, Signalis için oluşturdukları sanat stilini grafik, minimalist, teknik, anime-esintili retroteknolojik piksel sanatı olarak tanımlar ve ortaya çıkan estetiğin doğrudan kendi kişisel üslubunun bir yansıması olduğunu belirtir (Meyer, 2018). Oyundaki tüm görseller, 640×360 piksel gibi sabit düşük bir çözünürlükte işlenip daha yüksek çözünürlüklere ölçeklenerek sunulmuştur; bu sayede 3B modeller dahi pikselleştirilmiş görünerek 2B piksel sanat unsurlarıyla bütünleşmiştir. Bu teknik yaklaşım, oyunun görsel tutarlılığını korurken animasyonlara akıcılık katmıştır.



Şekil 4. Signalis, 2022 (rose-engine).

Klasik hayatta kalma korku oyunlarına bir saygı duruşu niteliğinde nostaljik bir atmosfer yakalayan Signalis, kendine has stilize görselliğiyle modern oyuncular için benzersiz bir kimlik ortaya koymaktadır. Oyunun keskin köşeli düşük poligonlu modellerle birleşen karanlık piksel estetiği, melankolik ve tedirgin edici bir deneyim sunarak benzerlerinden kolayca ayırt edilen bir tarz oluşturur. Stilize konsept tasarım tercihi, geliştiricilerin kısıtlı kaynaklarla büyük bir etki yaratmasını sağlamış, böylece Signalis eleştirmenlerden övgüler alarak korku türünde uzun ömürlü bir etki bırakabilecek özgün bir yapım olarak konumlanmıştır.

3.3. Othercide

Lightbulb Crew tarafından 2020 yılında piyasaya sürülen sıra tabanlı taktiksel bir oyun olan Othercide, çarpıcı monokrom sanat tarzı ve kasvetli dünyasına karşıtlık oluşturan kırmızı detaylar ile etkili bir görsel atmosfer yaratmaktadır (şekil 5). “Kontrast kullanımı sanatın her alanında olduğu gibi grafik sanatlarda da en önemli öğelerden biridir” (Uyan, 2024:26) ve bir görsel sanat eseri olan Othercide yapımında kullanılan etkili kontrast uygulaması, oyunu türün kalabalığı içinde hemen fark edilebilir kılan, özgün bir görsel kimlik yaratılmasını sağlamıştır. Kreatif direktör Larsson Anders ve sanat yönetmeni Alexandre

Chaudret, oyun daha geliştirme aşamasındayken Othercide’ın geleneksel taktiksel oyunların arasından karanlık ve kasvetli bir atmosfer ile sıyrılarak öne çıkmasını istediklerini vurgulamışlardır. Chaudret bu hedefi, “Othercide’ın taktik türde hemen tanınabilir olmasını ve türün dolu olduğu bilimkurgu, askeri ya da fantezi evrenlere karşın karanlık, kasvetli, kâbus temalı farklı bir lezzet katmasını istedik” (Chaudret, 2020) sözleriyle ifade etmiştir. Nitekim oyun yayımlandığında eleştirmenler tarafından görsel estetiğinin çarpıcı derecede güzel olduğu ve bu tercih sayesinde yapımın kendi atmosferini anında belli ettiği belirtilmiştir (Parijat, 2020).



Şekil 5. Othercide, 2020 (Lightbulb Crew).

Sanat yönetmeni Chaudret, projeye başladığında ekip ile birlikte oyunun görsel ruhunu tanımlamak için cesur ve net estetik kurallar koyduklarını ifade etmektedir. Bu yaratıcı çerçeve, tüm sanat tasarımlarının oyun mekaniği ve hikâye ile uyum içinde şekillenmesini sağlamıştır. Her bir düşman tasarımı ve çevre unsuru, oyunun ana hasmı olan The Child adlı karakterin psikolojik travmalarının bir yansıması olarak kurgulanmış, oyun dünyası da rüyalar ve kâbusların iç içe geçtiği sembolik bir yapıda tasarlanmıştır. Bu vizyon doğrultusunda alınan en güçlü stil kararı, oyunun tüm görsel bileşenlerinde yalnızca siyah, beyaz ve kırmızı renklerin kullanılması olmuştur. Chaudret, bu sınırlı

paletin istedikleri noir (kara film) ve kâbus atmosferini mükemmel biçimde yansıttığını belirtmiştir. Sadece kırmızı vurguların eşlik ettiği siyah-beyaz bir dünya yaratmak başlangıçta ekibe bazı kısıtlar getirmiş olsa da, bu zorluklar yaratıcı çözümler üretilmesini teşvik etmiş ve oyuna özgün bir ruh kazandırmıştır (Chaudret, 2020). Oyuncunun kontrol ettiği Daughters (Kız Evlatlar) adlı savaşçı karakterlerin tasarımında da hep aynı rehber ilkeler izlenmiştir. Hepsi beyaz saçlı, narin fakat çevik silüetlidir ve devasa, eterik beyaz silahlar kuşanırlar. Boyunlarındaki kırmızı atkılar ise karanlık dünyada göze çarpan tek renkli unsurdur ve her hareketlerinde kasvetli dünyayı yaran kırmızı bir fırça darbesi etkisi bırakır. Bu tutarlı konsept tasarımı, oyunun hem görsel hem de tematik açıdan tutarlı olmasını sağlamıştır.

Tüm bu stilize yaklaşım, Othercide'in yalnızca sanat kitabı gibi güzel görünmekle kalmayıp bir video oyunu olarak da işlevselliğini korumasını amaçlamakta, oynanışı sanatla desteklemektedir. Nitekim Othercide'in sıra tabanlı savaşlarında düşman ve müttefiklerin siyah-beyaz silüetleri ve hareketleri, kırmızı efektlerle desteklenerek takip etmesi kolay ve net bir görsel dil oluşturmaktadır. Böylece oyunun yarattığı düşler ve kâbuslar arasında kalmış bir dünya hissiyatı hem görsel dil hem de oyun mekanikleri yoluyla oyuncuya aktarılmaktadır. Stilize konsept tasarım tercihi, Othercide'ı kalabalık taktiksel oyun pazarında benzersiz kılarak ve oyunun karanlık temasını güçlendirerek hem eleştirel başarıya hem de kendine has bir hayran kitlesine ulaşmasına yardımcı olmuştur.

4. SONUÇ

İncelenen örnekler, stilize konsept tasarımının oyun geliştirmedeki kritik rolünü açıkça ortaya koymaktadır. Fotorealizm yarışı içinde teknik sınırları zorlama imkânı bulamayan veya bunu tercih etmeyen geliştiriciler, yaratıcı

stilizasyon sayesinde kendi seslerini daha güçlü duyurabilmektedir. Stilige konsept tasarımı, yalnızca görsel bir tercih olmanın ötesinde, bir oyunun kimliğinin özünü tanımlayabilmektedir. Bu sayede geliştiriciler, yüzeysel grafik teknolojisi yarışından sıyrılıp özgün bir dünya inşa etmeye odaklanabilmektedirler. Stilizasyonun getirdiği bilinçli sınırlamalar, çoğu zaman yaratıcılığı körükleyerek geliştiricilerin daha tutarlı ve etkileyici tasarımlar üretmesini sağlamaktadır. Aynı zamanda teknik açıdan daha hafif görseller, optimizasyonu kolaylaştırarak daha geniş bir oyuncu kitlesine erişim sunmakta, oyunun yıllar sonra bile oynanabilir ve çekici kalmasına imkân tanımaktadır.

En önemlisi, stilize bir sanat dili benimseyen oyunlar, benzersiz birer sanat eseri haline gelebilmektedir. Her biri kendine ait özgün bir görsel tarzla hatırlanan bu yapıtlar, oyuncuların duygusal bağ kurduğu, taklit edilmesi zor deneyimler sunar. Konsept aşamasından itibaren estetik vizyonunu cesurca ortaya koyan oyunlar, ticari başarıyı yakalamanın yanı sıra kültürel bir iz bırakma potansiyeline de sahiptir. Stilizasyon, doğru uygulandığında, bir oyunun ruhunu şekillendiren ve onu sıradanlıktan koruyan başlıca unsurlardan biri haline gelmiştir. Modern oyun dünyasında uzun ömürlü etki bırakan yapımların birçoğu, bu gerçeğin yaşayan kanıtlarıdır. Düşünülerek kurgulanmış stilize grafikler, bir oyunun kimliğinin ayrılmaz parçası olarak hatırlanabilmekte ve salt sanatsal vizyonuyla bile başarısına büyük katkı sağlayabilmektedir. Geliştiricilerin ve tasarımcıların ellerinde stilizasyon, oyuncularla kalıcı bir bağ kuran unutulmaz deneyimler yaratmanın anahtarlarından biridir.

KAYNAKÇA

Kitap

Donovan, T. (2010). Replay: The History of Video Games. First Edition, UK: Yellow Ant.

Uyan, Ö. (2024). Aubrey Vincent Beardsley'nin İllüstrasyonları ve Kontrast Kullanımı. A. C. Metin (Ed.), *Yaz Yayınları - Grafik Çalışmaları*, (s. 26-43). Afyonkarahisar. doi.org/10.5281/zenodo.12728241

Makale

Özkemahlı, K. K. & Elitaş, B. (2021). World of Warcraft Tasarımlarının Sanal ve Gerçek Ortamlarda Kullanıcıyla Teması. *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 4(7), 152-176.

İnternet

BAFTA. (2013). BAFTA Game Awards 2013 & 2018. Erişim Tarihi: 12.01.2025, <https://www.bafta.org/awards/games>

Chaudret, A. (2020). Crafting Nightmares - Othercide's Art Direction, GameDeveloper. Erişim Tarihi: 04.02.2025 <https://www.gamedeveloper.com/art/crafting-nightmares---othercide-s-art-direction>

Egan, T. (2022). Signalis is a near pitch-perfect ode to Resident Evil and Silent Hill, Polygon. Erişim Tarihi: 28.01.2025 <https://www.polygon.com/reviews/23402312/survival-horror-game-signalis-review-game-pass-platforms-release-date>

Meyer, E. (2018). Interview: Signalis' Alex Zwerger, Indiegraze. Erişim Tarihi: 28.01.2025 <https://www.indiegraze.com/2018/05/18/interview-signalis-alex-zwerger/>

- Parijat, S. (2020). Othercide Interview: Art Style, Classes, Battles, and More, GamingBolt. Erişim Tarihi: 04.02.2025 <https://gamingbolt.com/othercide-interview-art-style-classes-battles-and-more>
- Reilly, J. (2012). World of Warcraft Reaches 12 Million Subscribers. Erişim Tarihi: 24.01.2025, <https://www.ign.com/articles/2010/10/07/world-of-warcraft-reaches-12-million-subscribers>
- Sarkar, S. (2014). Blizzard reaches 100M lifetime World of Warcraft accounts. Erişim Tarihi: 24.01.2025, <https://www.polygon.com/2014/1/28/5354856/world-of-warcraft-100m-accounts-lifetime>
- Scrivner, D. (2023). Blizzard Entertainment's Design Philosophy AGC Keynote by Rob Pardo, Erişim Tarihi: 24.01.2025, <https://www.danielscrivner.com/articles/rob-pardos-agc-keynote-on-blizzard-entertainments-design-philosophy>
- Wijman, T. (2022). The Games Market in 2022: The Year in Numbers. Erişim Tarihi: 20.01.2025, <https://newzoo.com/resources/blog/the-games-market-in-2022-the-year-in-numbers>

HARPUT YEREL MAKAMLARI VE MAKAMSAL ANALİZDE EZGİ ÇEKİRDEĞİ YÖNTEMİ: ELEZBER ÖRNEĞİ¹

Salih GÜNDOĞDU²

Sinan AYYILDIZ³

1. GİRİŞ

Harput yöresi, edebi ve müzikal dinamikleriyle önemli bir kültürel merkez konumundadır. Tarih boyunca farklı medeniyetlere ev sahipliği yapması, bölgenin sanatsal ve kültürel açıdan zenginleşmesine katkı sağlamıştır. Harput'un köklü kent kültürünün, müzik ve edebiyatın gelişiminde temel bir rol oynadığı ve kent yaşamının makamsal müziğin şekillenmesi üzerinde etkili olduğu bilinmektedir. Ayrıca, yöredeki yerel makam anlayışının ezgi odaklı makam tarifleriyle örtüştüğü ortaya çıkmaktadır. Nitekim, Harput yöresine ait yerel makamların, bölgenin karakteristik kalıp ezgi ve bestelerinden doğarak şekillendiği görülmektedir. Bu doğrultuda, ezgi çekirdekleri yaklaşımı ile yöresel ezgi kalıplarına dayalı makam algısının ortak bir temelde birleştiği tespit edilmektedir. Bu çalışmada, Harput müziği yerel makamları ortaya koyularak, bir

¹ Bu kitap bölümü, birinci yazarın “Harput Yöresindeki Uzun Hava Formundaki Eserlerin Makam, Form ve Ses İcrası Özellikleri Bakımından İncelenmesi” adlı Sanatta Yeterlik tezinden üretilmiştir.

² Öğr. Gör., Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi, Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi, Ses Eğitimi Bölümü, salihgundogdu.mgu.edu.tr, ORCID: 0000-0003-0725-9034.

³ Doç. Dr., Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi, Müzik ve Sahne Sanatları Fakültesi, Çalgı Eğitimi Bölümü, sinanayildiz.mgu.edu.tr, ORCID: 0000-0001-5472-1899.

uzun hava türü olan Elezber örneği üzerinden ezgi çekirdeği yöntemiyle analiz edilmesi amaçlanmıştır.

2. MAKAM KAVRAMININ TARİHSEL SÜRECİ VE EZGİ ODAKLI YAKLAŞIMLAR

Makam kavramı, kökenleri Antik Yunan ve Eski Mezopotamya'ya dayanan derin bir geçmişe sahiptir. Tarih boyunca farklı isimlerle anılmış olan bu kavram, önceleri şed ve devir terimleriyle ifade edilirken, zamanla makam adını almıştır (Kaçar, 2021). Bu dönüşüm sürecinde, makam anlayışının çeşitli değişimlere uğradığı ve ilk kez 13. yüzyılda Sâfîyüddin Abdülmü'min Urnevî'nin Devirler Kitabı adlı eserinde kavramsal olarak ele alındığı bilinmektedir (Kaçar, 2021).

Türk müziği bağlamında incelendiğinde ise, özellikle 15. yüzyıldan itibaren yazılı kaynakların araştırmacılara önemli bilgiler sunduğu görülmektedir (Bayraktarkatal ve Güray, 2021). Makam nazariyesinin tarihsel sürecinde, farklı modeller ve anlayışların varlığı dikkat çekmektedir. Günümüzde yaygın olarak kabul gören modeller arasında, Ezgi ve Arel tarafından geliştirilen "Tonaliteye Dayalı Makam Modeli" öne çıkmaktadır (Öztürk, 2014). Öztürk (2014), bu modelin Geleneksel Türk Müziği ile Batı müziği teorisinin çeşitli bileşenlerini birleştirdiğini ve Batı müziğinde kullanılan kavramlarla tanımlandığını belirtmektedir. Ancak, tarihî kaynaklar incelendiğinde, Nâsır Abdülbâki Dede'nin makam kavramını "ezgi" odaklı bir yaklaşımla ele aldığı ve farklı bir nazari çerçeve sunduğu anlaşılmaktadır (Öztürk, 2014). Bu ezgi temelli anlayış, halk müziğinde yerel makamların oluşumu ile benzerlik taşıdığı için çalışmada temel alınmıştır.

Osmanlı müzik geleneğinin en önemli isimlerinden biri olan Nâsır Abdülbâki Dede, "Tedkik ü Tahkik" adlı eserinde makamı, duyulduğunda "kendine özgü bir bütünlük taşıyan,

karakteristik ve başka bir müzikal yapıya benzemeyen bir ezgi" olarak tanımlamaktadır (Nasır, akt. Bayraktarkatal ve Güray, 2021). Diğer taraftan, nazariyatçı, besteci ve icracı kimliğiyle bilinen Kantemiroğlu ise makamı, "merkez perde ve bu perde etrafındaki özgün ezgisel hareket" bağlamında ele almaktadır (Bayraktarkatal ve Güray, 2021).

Kantemiroğlu ve Nâsır Abdülbâki Dede'nin makam sınıflandırmalarından hareketle, Okan Murat Öztürk de "Halk Müziği Teori ve Uygulaması I" adlı eserinde makam kavramını "Belli bir perde düzeni içinde tipik agaz/başlangıç, seyir/gidiş ve bitiş/karar özellikleriyle tarif edilen nağmeler" olarak tanımlamıştır (Öztürk, 2022).

Kantemiroğlu, Nâsır Abdülbâki Dede ve Okan Murat Öztürk, makam kavramını açıklarken ezgisel hareketin "kendine özgü", "benzersiz" ve "karakteristik" özellikler taşıdığına vurgu yapmaktadır. Bununla birlikte, Güray (2012), makamın yalnızca tek bir ezgi örgüsüyle sınırlı olmadığını, aksine birden fazla ezgi parçasının bir araya gelerek müzikal bir bütünlük oluşturduğunu belirtmektedir. Aynı zamanda, makam kavramının ezgi tasarımını ifade etmek için kullanıldığını ifade etmiştir.

Ek olarak, köklü bir geçmişe sahip olan makam teorisinin geniş bir kültürel ve coğrafi alanı kapsadığı görülmektedir. Bu bağlamda, Duygulu (2018), makam kavramının İç Asya'dan Atlas Okyanusu'na, Orta Doğu ve Akdeniz havzasına kadar uzandığını belirtmektedir. Duygulu'ya (2018) göre makamın bu kadar geniş bir coğrafyada varlık göstermesi, müzikal açıdan zengin bir "ses hazinesi" oluşmasına zemin hazırlamış ve farklı coğrafyalarda devam eden makam geleneği, her bölgenin kendine özgü ses özelliklerine sahip olmuştur. Duygulu (2018), bu geniş müzikal yelpazenin yayıldığı coğrafi alanı "makam koridoru" olarak tanımlamıştır. Anadolu'da makamsal ses özelliklerinin genel olarak benzerlik gösterdiği, ancak icra üslubu açısından

belirgin farklılıkların bulunduğu gözlemlenmektedir. Sonuç olarak, Anadolu'da kültürel çeşitliliğe bağlı olarak farklı icra üslupları gelişmiş olsa da ses kullanımlarının büyük ölçüde benzer ya da aynı olduğu söylenebilir (Duygulu, 2018).

Bu tanımlamalara dayanarak, makam, Anadolu ve çevresindeki geleneksel müzik kültürlerinde ezgi tasarımını belirleyen, belirli bir merkez perde etrafında şekillenen ve kendine özgü ezgisel hareketleri içeren bir nazari terim olarak ifade edilebilir. Bu bağlamda, "makam" kavramının, "kalıp ezgi" anlayışı ile yakın bir ilişki içerisinde olduğu söylenebilir.

Makam kavramı üzerine yapılan çeşitli tanımlamalarda, Karl Signell, Çinuçen Tanrıkorur ve Yalçın Tura'nın makamı "kalıplaşmış motif/ezgi" ve "karakteristik melodiler" üzerinden ele aldığı görülmektedir (Bayraktarkatal ve Güray, 2021). Bu bağlamda, makamın temelini "kısa motifler" ve "küçük ezgisel yapılar" oluşturduğu ifade edilmektedir. Bayraktarkatal (1997), makamın tanımlanmasında "ezgi çekirdeği" kavramına dikkat çekerek, küçük ölçekli bir ezgi yapısının dahi makamın temel özelliklerini taşıyabileceğini belirtmektedir. Örneğin, Hüseyini, Uşşak, Kürdi ve Rast gibi makamlar, belirgin ezgi çekirdekleri aracılığıyla tanımlanabilmektedir (Bayraktarkatal, 1997). Bayraktarkatal ve Öztürk (2012), makamların karakteristik ezgiler bağlamında "ezgisel kodlar" olarak değerlendirildiğini ve bu kodların, icra edilen müzik içerisinde ezgi çekirdeği şeklinde yer alarak makamın belirlenmesinde önemli bir işlev üstlendiğini ifade etmektedir.

Öte yandan, Bayraktarkatal ve Güray (2021), bir makamın kendine özgü bir karaktere sahip olabilmesi için ezgi kalıpları ve ezgi örüntülerinin (ezgi çekirdeği) belirleyici unsurlar arasında bulunması gerektiğini vurgulamaktadır. Ayrıca, ezgi çekirdeğini, üç veya dört sestten oluşan, belirli bir önem taşıyan, sıkça

yinelenen ve perdelerin özgün bir sıralanma hareketiyle ortaya konan bir yapı olarak tanımlamışlardır.

Öztürk (2014), ezgi çekirdeği kavramının evrensel düzeydeki yansımaları üzerine önemli değerlendirmelerde bulunmaktadır. Buna göre, Geleneksel Çin müziğinde "qupai" olarak adlandırılan "isimli ezgiler", Çin kültüründe makamsal bir çekirdek olarak sınıflandırılmaktadır. Bu bağlamda, "qupai" kavramının "ezgi-makam" anlayışıyla benzerlik taşıdığı belirtilmektedir (Thrasher, akt. Öztürk, 2014). Benzer şekilde, Şenel (1997), Bulgaristan'ın Kırcaali bölgesinde icra edilen Bektaşî müziğinde kullanılan "köy makamları" teriminin kalıp ezgi anlamına geldiğini farklı örneklerle ortaya koymuştur. Ayrıca, halk arasında "makam" kavramının yaygın olarak ezgi kalıbı ile özdeşleştirildiğini ifade etmiştir.

Bu bağlamda, "makamlar" ve "makam yapıları", ezgi kalıplarını tanımlamak amacıyla kullanılan özel isimler olarak değerlendirilmektedir. Bu durum, geleneksel müzik anlayışı içerisinde kültürel kodlarla doğrudan bir bağlantı kurulmasını sağlamaktadır (Bayraktarkatal ve Güray, 2021). Nitekim, Harput bölgesine özgü yerel makamların, bölgedeki kalıp ezgiler ve besteler temelinde şekillendiği ve bu unsurlardan beslenerek ortaya çıktığı görülmektedir. Dolayısıyla, ezgi çekirdekleri yaklaşımı ile yöresel ezgi kalıplarına dayalı makam algısı arasında güçlü bir ilişki bulunmaktadır. Bununla birlikte, diğer makamsal geleneklerde olduğu gibi Harput müzik geleneği de ezgi kalıpları ve meşk yöntemi aracılığıyla günümüze ulaşmış ve aktarılmıştır.

Öte yandan, kalıp ezgi veya karakteristik ezgi kavramları ile ezgi çekirdeği anlayışı arasında boyut açısından bir ayrım bulunmaktadır. Ezgi çekirdeği, üç veya dört sestten oluşan küçük ölçekli bir yapı iken, kalıp ezgiler, geleneksel halk müziğinde daha geniş kapsamlı ezgisel yapılara işaret etmektedir. Şenel

(2007), kalıp ezgi kavramını, bir eserin yöresini, türünü, ait olduğu topluluk veya aşireti ve üslubunu tanımlayan müzikal bir cümle olarak ifade etmektedir. Bu tanımlamadan hareketle, kalıp ezginin literatürde makam belirleyici bir özellik taşıdığı ve aynı zamanda yöresel icra bakımından özgün bir farklılık sunduğu söylenebilir.

Sonuç olarak, farklı yörelere ait müzikal özelliklerin, tek bir müzik cümlesi aracılığıyla birbirinden ayrışabildiği gözlemlenmektedir. Bu bağlamda, yörelere özgü müzikal kimliğin, eserlerde yer alan kalıp ezgiler içinde saklı olduğu söylenebilir. Nitekim, bu kalıp ezgilerin dinleyicilere tanınırlık hissi⁴ kazandırması, geleneğin oluşum ve gelişim süreci açısından doğal bir olgu olarak değerlendirilebilir.

3. HARPUR YEREL MAKAM ADLARI

Halk müziğinde makam kavramını ele alan kaynaklarda, Harput-Urfa-Diyarbakır üçgeninin sıkça vurgulandığı görülmektedir. Behar (2015), İstanbul, Urfa ve Diyarbakır gibi şehirlerin Osmanlı müziğinin etki alanı içinde bulunduğunu ifade etmekte ve bu bağlamda "şehir müziği" teriminin Osmanlı müziğiyle ilişkilendirilmesi gerektiğini savunmaktadır. Duygulu (2018) ise, yüzeysel bir değerlendirme yapıldığında Harput, Diyarbakır ve İstanbul gibi bölgelerde kullanılan makamların, Osmanlı/Türk müziği makamlarıyla benzerlik taşıdığını belirtmektedir. Ancak, bu bölgelerin müzikal yapıları daha detaylı incelendiğinde, birbirinden farklı nitelikler barındırdığı

⁴ Bu ifade, Bayraktarkatal ve Güray'ın (2021) "Makamın Yapı Taşı" adlı çalışmasından alınmıştır. Söz konusu çalışmada, Gadamer'in (2017) sanat üretimiyle ilgili görüşlerine yer verilerek, bir sanat eserinin tanınabilir yapılar üzerine inşa edilmesi ve dinleyici tarafından hatırlanmasının, kültürel sembollerle doğrudan ilişkili olduğu vurgulanmaktadır. Bu bağlamda, bu yaklaşım geleneksel Türk müziğinde makam kavramıyla bağlantılı olarak ele alınmakta ve buna bağlı olarak, ezgi çekirdeğinin, belirli tanınabilir ezgilerin bir araya gelerek oluşturduğu yapısal bir alanı temsil ettiği ifade edilmektedir (Bayraktarkatal ve Güray, 2021).

görülmektedir. Duygulu (2018)'nun sözünü ettiği bu farklılıkların, yerel makamların oluşum süreçleriyle ilişkili olduğu anlaşılmaktadır. Nitekim, yerel makamların bulundukları bölgeye ait kalıp ezgi ve besteleri yansıttığı ve bu yönüyle Osmanlı/Türk müziği makamlarından ayrıştığı bilinmektedir.

3.1. Divan

Divan terimi, öncelikli olarak Divan edebiyatı şairlerinin şiirlerini derledikleri eserleri tanımlamak amacıyla kullanılmaktadır. Bununla birlikte, Âşık tarzı şiir geleneği içerisinde, aruz vezninin “fâilâtün / fâilâtün / fâilâtün / fâilün” kalıbıyla yazılan şiirleri ve bu şiirlerin icra edildiği ezgi formunu ifade etmek için de kullanılmaktadır (Özbek, 2014; Duygulu, 2014).

Budak'a (2021) göre, Harput, Urfa ve Diyarbakır divanlarının icra biçimleri açısından büyük ölçüde benzerlik gösterdiği görülmektedir. Bu bağlamda, divan teriminin söz konusu bölgelerde bir makam isimlendirmesi olarak kullanıldığı ve divanlara "Diyarbakır Divanı", "Urfa Divanı" ve "Harput Divanı" gibi isimlerin verildiği bilinmektedir (Budak, 2021). Bu tür isimlendirmelerle yapılan icraların, divan makamının genel karakteristik özelliklerini yansıttığı ifade edilmektedir. Bununla birlikte, Diyarbakır Divanı olarak bilinen "İbrahimi Divan" örneğinde ise, İbrahimi makamının öne çıktığı görülmektedir. Bu bağlamda, İbrahimi Divan teriminde "divan" edebi türü temsil ederken, "İbrahimi" makamı ifade etmektedir (Budak, 2021). Özetle, bu örnekte baskın olan makam "Divan makamı" değil, "İbrahimi makamı"dır.

İshak Sunguroğlu (1961), "Harput Yollarında" adlı eserinde Divan makamını aktarırken, icra sürecine ilişkin ayrıntılara yer vermektedir. Makamı giriş, ikinci beyit, üçüncü beyit, dördüncü beyit ve beşinci beyit bölümleriyle anlatan Sunguroğlu, aslında Harput Divanı eserinin tasnifine odaklandığı

görülmektedir. Bu doğrultuda, Divan ve bazı yerel makamların, yalnızca makamsal bir yapı olarak değil, aynı zamanda seslendirilen eserin bestesini ifade eden bir kavram olarak da kullanıldığı anlaşılmaktadır (Budak, 2021; Yılmaz, 2022).

3.2. Elezber

Elezber, serbest ritimle icra edilen ve kendine özgü kalıp ezgilere sahip olan bir yerel makamdır. Özbek (2014), Elezberi Elâzığ ve Şanlıurfa'da Kürdi makamından sonra icra edilen bir uzun hava formu olarak tanımlamaktadır. Budak'a (2021) göre, Elezber makamı muhayyer perdesinde şekillenen ve Nevruz ezgi çekirdeğine dayalı bir yapıya sahiptir. Ekici (2009), Azerbaycan'da yer alan Arazbarı Zerbi Mugamı teriminin, Harput müzik geleneğinde Elezber olarak dönüştüğünü öne sürmektedir. Nitekim, Celal Güzelses tarafından seslendirilen Sürme Beni adlı eserin, kayıt altına alınırken Diyarbakır Arazbarı olarak plak etiketine geçtiği bilinmektedir (Budak, 2021).

3.3. İbrahimiye

Serbest ölçülü bir ezgi yapısına sahip olan İbrahimiye makamının, Elâzığ, Erzurum, Diyarbakır ve Urfa yörelerinde yaygın bir şekilde icra edildiği bilinmektedir (Duygulu, 2014). Budak'a (2021) göre, Urfa'da İbrahimi, bir gezinti formunda aranağme şeklinde icra edilmekte ve bu ezgisel hareketin ardından hoyrat ya da gazel okunduğu belirtilmektedir. Bunun yanı sıra, İbrahimi makamına dayalı icraların İbrahimi Gazel ve İbrahimi Divan gibi örnekleri de bulunmaktadır. Ayrıca, İbrahimiye makamında çargâh perdesinin merkez ses konumuna geldiği ve bu durumun yaygın bir uygulama olduğu tespit edilmiştir (Budak, 2021). Genel olarak, İbrahimi makamının kendine özgü karakteristik özellikler taşıyan bir makam olduğu söylenebilir (Budak, 2021).

3.4. Tecnis

Genel olarak, cinaslı manilerle icra edilen şiirler "Tecnis" olarak adlandırılmaktadır. Mehmet Özbek (2014), Tecnis kavramını farklı açılardan ele alarak çeşitli tanımlamalar yapmıştır. Buna göre, Tecnis, "on birli koşma formunda görülen, hece ölçüsünün 6+5 veya 4+4+3 kalıbıyla yazılan ve dizeler arasında cinas sanatı bulunan bir tür" olarak açıklanmıştır (Özbek, 2014).

Özbek (2014), Elâzığ, Şanlıurfa, Gaziantep'te kendine has bir ayakla söylenen, hüseyini makamını anımsatan uzun hava türünü Tecnis olarak açıklamaktadır. Kısaca Tecnis, Harput'a özgü müzikal form ve beste olarak ifade edilebilir (Budak, 2021).

3.5. Varsak

Varsak, Harput bölgesinde uzun hava formunda icra edilen ve belirli bir aranağmeye sahip olan bir yerel makam olarak tanımlanmaktadır (Kazazoglu, 2009). Bu aranağmenin iki haneli bir peşrev yapısına benzediği belirtilmektedir (Budak, 2021). Harput'ta icra edilen Varsak Hoyratının, bilinen "Varsağı" şiir formuyla herhangi bir bağlantısının bulunmadığı ifade edilmektedir. Terim olarak "Varsak", Adana-Tarsus bölgelerinde yaşamış olan Türkmen boylarını tanımlamak için kullanılmaktadır (Özbek, 2014). Sunguroğlu (1961)'na göre ise Varsak, Hicaz makamına dayalı bir hoyrat formudur.

3.6. Muhalif

Farklı makamsal yapılar içerisinde değerlendirilen Muhalif, segâh ve hüzzam makamlarıyla ilişkilendirilmiştir. Sunguroğlu (1961)'na göre, Muhalif, Klasik Türk Müziğinde Hüzzam makamına karşılık gelmektedir.

Özbek (2014), Muhalif terimini Segâh makamına karşılık gelen bir yapı olarak tanımlamış ve bu makamın Urfa, Harput ve Kerkük'te icra edilen bir uzun hava türü olduğunu belirtmiştir.

Harput'ta da Muhalif faslı içerisinde gazel, hoyrat ve türkü formunda eserlerin yer aldığı görülmektedir. Harput ve Urfa yörelerinde icra edilen eserlerin makamsal yapılarının Segâh ve Hüzam-Hicaz ezgi çekirdekleri ile şekillendiği belirtilmektedir (Budak, 2021).

3.7. Müstezat

Müstezat, aruz ölçüsünün "mef'ûlü mefâ'ilü mefâ'ilü fa'ûlün" kalıbıyla yazılan dizelere, "mefâ'ilü fa'ûlün" kalıbında kısa ek dizeler eklenerek oluşturulan bir şiir formudur (Özbek, 2014). Örneğin, Müstezat gazel olarak adlandırılan form, ziyade (artık dize) olarak ifade edilen kısa mısraların, asıl şiirin dizelerine aynı ölçüde eklenmesiyle oluşmaktadır (Öztuna, 1990). Harput müzik geleneği bağlamında Müstezat, divan şairi Mustafa Sabri'ye ait müstezat şiirlerin bestelenmiş şekli olarak öne çıkmaktadır (Budak, 2021; Turhan ve Taşbilek, 2009).

Makamsal açıdan ele alındığında, Müstezat, Harput'ta uzun yıllardır icra edilen ve halk tarafından sevilen bir makam olarak öne çıkmaktadır (Sungurluoğlu, 1961). Bu makamın, Beşiri makamına benzetildiği ve bazı kaynaklarda bu makam içerisinde sınıflandırıldığı görülmektedir. Ayrıca, güfte yapısında, divan şiirinde "müstezat" olarak bilinen nazım şekliyle yazılmış manzumeleri içerdiği belirtilmektedir (Memişoğlu, 1988). Kaynaklarda Müstezat, bir makamdan ziyade kalıplaşmış bir beste yapısı olarak tanımlanmakta olup, icra açısından çoğunlukla aksak usulde görüldüğü belirtilmektedir (Budak, 2021; Özalp, 1992).

3.8. Kürdi

Eski nazariyat kaynakları incelendiğinde, Kürdi makamının zaman içinde belirli değişimlere uğradığı görülmektedir. Budak (2021), 17. yüzyıldan itibaren Kürdi makamının, kaynaklarda Kürdî ve Nihâvend perdeleriyle tanımlandığını, ancak icra geleneğinde Hüseyinî perde sistemi ve

ezgi kalıplarıyla olan ilişkisinin günümüzde de sürdüğünü tespit etmiştir. Buna ek olarak, Kürdî makamının 19. yüzyılda Hüseyinî'den farklılaşarak "Muhayyerkürdî" ve "Acemkürdî" makamlarıyla temsil edildiğini belirten Budak (2021), yerel repertuvar incelendiğinde bu makamın Hüseyinî, Gülizâr ve Muhayyer gibi makamlarla ortak perdeler üzerinden yakınlık gösterdiğini ifade etmektedir.

Harput ve Diyarbakır yörelerinde Kürdî makamında icra edilen eserlerin, Gülizâr ezgi çekirdeği ile şekillendiği ve Gerdâniye ile Hüseyinî perdelerinde merkezlenme eğilimi gösterdiği ifade edilmektedir. Erzurum ve Erzincan yörelerinde ise, Gerdâniye perdesinden Muhayyer perdesine geçiş yapıldığı ve buradan karar perdesine doğru yönelindiği bilinmektedir (Budak, 2021). Bu durum, makam özelliklerinin farklı bölgelerde değişken ezgi yapılarıyla var olabileceğini göstermektedir (Duygulu, 2018). Sunguroğlu (1961)'na göre, Kürdî hoyrat, Hüseyinî makamının karakteristik özelliklerini taşıyan ve hoyrat uzun hava formunun önüne eklenerek isimlendirilen bir müzikal yapı olarak değerlendirilmektedir.

3.9. Nevruz

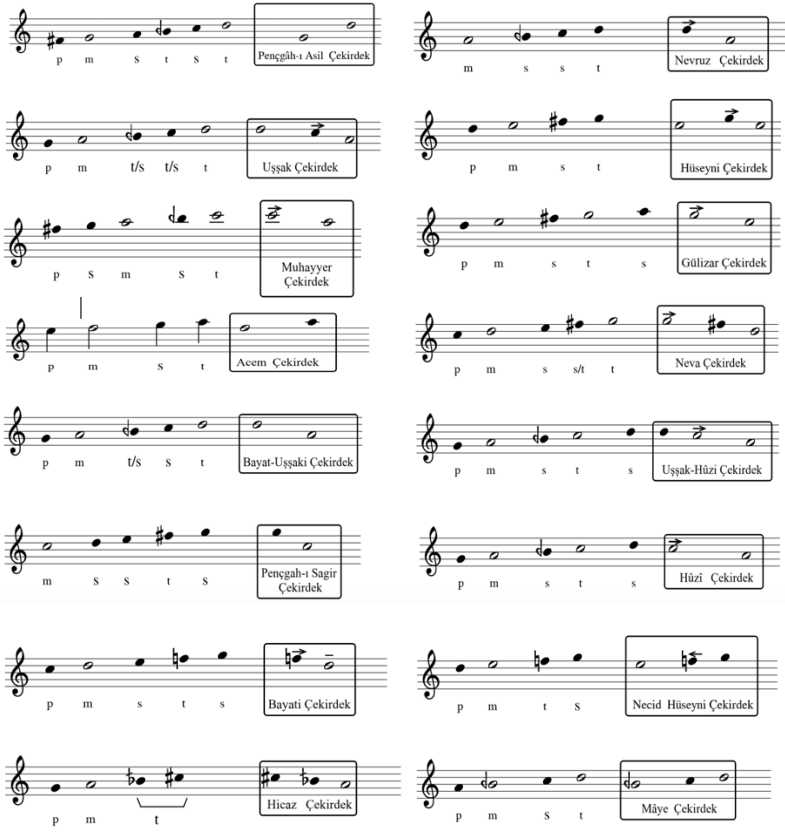
Nevruz makamı, farklı yörelerde farklı ses dizileri ile varlık gösterebilmektedir (Duygulu, 2014). Budak'a (2021) göre, Celal Güzelses tarafından seslendirilen ve serbest ritimli olarak icra edilen "Nevruz Gazel" ve "Nevruz Divan", Karcıgar veya Hüzzam makamı çerçevesinde değerlendirilmektedir. Harput'ta icra edilen Nevruz Gazel örnekleri incelendiğinde, Hüzzam ve Hicaz ezgi çekirdeklerine sahip olduğu gözlemlenmektedir. Bunun yanı sıra, Harput'ta icra edilen Nevruz Gazel'de, "Nevruz ezgi çekirdeğinin" kullanımı ile düğâh perdesine geçişin sıklıkla karşılaşılan bir özellik olduğu tespit edilmiştir (Budak, 2021).

3.10. Beşiri

Teori kaynaklarında yer almayan bu makamın, Harput, Diyarbakır ve Urfa'nın yanı sıra Kerkük ve Bağdat'ta da icra edildiği belirtilmektedir (Budak, 2021). Sungurluoğlu (1961), Harput müzik geleneğinde Beşiri'yi ayrı bir makam olarak tanımlamayıp, Rast makamı içinde değerlendirmektedir. Buna karşın, Özbek (2014), Beşiri makamının Mahur makamından türediğini öne sürmektedir. Genel olarak incelendiğinde, Harput müziği ile ilgili kaynaklarda bu makamın Rast veya Mahur makamıyla birlikte ele alındığı görülmektedir (Budak, 2021). Ayrıca, Urfa'da icra edilen Beşiri makamının, kalıp ezgi ve motifler açısından Harput müziğinde kullanılan Elezber makamına benzerlik taşıdığı tespit edilmiştir (Aydınlı, 2008).

4. EZGİ ÇEKİRDEKLERİ

Bu çalışmada, makamsal analizin gerçekleştirilmesi amacıyla işitsel ve ezgi temelli bir yöntem olan ezgi çekirdekleri yöntemi kullanılmıştır. Nota üzerinde belirlenen ezgi çekirdeklerinin yapısal özelliklerinin daha anlaşılır biçimde sunulabilmesi amacıyla, Şekil 1.1'de çekirdek yapılarına detaylı olarak yer verilmiştir.



Şekil 1.1. Çekirdekler⁵

Şekil 1.1'in sol sütununda yer alan perdeler, Bayraktarkatal ve Güray'a (2021) göre "merkez tanımlayıcı perde/kutb (M)", "ortak tanımlayıcı perde (T)", "pekiştirici perde (P)" ve "süsleyici perde (S)" şeklinde kategorize edilmektedir. Aynı çalışmada, bu perdelerin fonksiyonları şu şekilde açıklanmaktadır: Merkez tanımlayıcı perde, ezgi çekirdeğinin ana ekseninde yer almakta ve makamın belirleyici ögesi olarak işlev görmektedir. Ortak tanımlayıcı perde, merkez tanımlayıcı perde

⁵ Şekil 1.1'de yer alan çekirdekler, Budak tarafından Bayraktarkatal ve Güray ikilisinin makalelerinde bahsetmiş oldukları bilgilerden hareketle sadeleştirilerek oluşturulmuş görsel özet mahiyetindedir (Budak, 2024).

ile gerilim-çözölüm ilişkisi içinde bulunarak, yapısal bütünlüğü sağlayıcı bir rol üstlenmektedir. Pekiştirici perde, merkez tanımlayıcı perdenin istikrarını güçlendiren ve onun dengesini destekleyen bir görev üstlenmektedir. Süsleyici perde, diğer perdelerle bağlantı kurarak, ezgisel çeşitliliği artıran ve melodik hareketliliği sağlayan bir işleve sahiptir (Bayraktarkatal ve Güray, 2021).

Bayraktarkatal ve Güray (2021), ezgi çekirdeklerinin işlevselliğinin, makama duyuşsal bir aidiyet belirten ve ezgi oluşturan bir algoritmaya benzetilebileceğini ifade etmektedir. Bayraktarkatal ve Güray (2021), makam ve ezgi çekirdeği ile alakalı şu ifadeleri kullanmıştır: “Makamı ortaya çıkaran temel yapı, belirli bir merkez perde etrafındaki ses kümelerinin hiyerarşik ve işlevsel ilişkisi sonucu karakteristik ezgileri üretebilme yetisine sahip ezgi çekirdeklerinin oluşturduğu bir bütündür.” Bu bağlamda Budak (2021), ezgi çekirdeği analizinde görsel temelli bir yaklaşımdan ziyade, işitsel bir yöntemle odaklanılarak ezgi temelli bir yaklaşımın olduğunu ifade etmektedir. Kısaca bu yöntem, dinleme yoluyla ezginin dinleyiciyi yönlendirdiği hisse öncelik vermektedir.

4.1. Elezber

Yara benden (Elezber) adlı eserin ses icrası bölümünde bulunan ezgi çekirdekleri Şekil 1.2’de görülmektedir. Elezberin söz kısmında “mâye, muhayyer, pençgah-ı sagir” ezgi çekirdekleri tespit edilmiştir. Ezgi çekirdeklerinin tespiti sırasında müzik cümlesinin hareketlendiği ve merkezleştiği kısımlar temel alınmıştır. Ayrıca perdelerin birbiriyle ilişkisinden de faydalanılmıştır.

1 O ĞUL YA RA BEN DE YA

2 RA BEN DE

3 GÜ LÜM YA R YA R

Maye Ezgi Çekirdeği

5 HE LE ZA LİM YA L VA RI N YA RA BE N DE

6 YA RA BEN DE

7 N GÜ LÜM YA R YA

8 R

Maye Ezgi Çekirdeği

10 O ĞUL Sİ NEM DE DA ĞU Hİ Ç RA

11 N Sİ NEM DE YA VRUM M DA ĞU HİÇ

12 RA N

Maye Ezgi Çekirdeği

The image displays a musical score for 'Elezber Ezgi Çekirdekleri' in staff notation. The score is divided into measures 14 through 20. Measures 14 and 15 are part of the 'Muhayyer Ezgi Çekirdeği' section, while measures 16 and 17 are part of the 'Pencgah-ı Sagir Ezgi Çekirdeği' section. Measures 18, 19, and 20 are part of the 'Muhayyer Ezgi Çekirdeği' section. The lyrics are written below the notes, and various musical notations like 'vib.', 'tr', and '3' are present. The score is written in a key with one sharp (F#) and a 2/4 time signature.

14 AH A ĞA 3 M

15 SA Ğ LA N MA Z YA RA BE N DE 3

16 FE LEK E

17 Y E Y

18 AH O ĞUL O ĞUL VI RA NE DAĞ LAR DA BAY KUŞ LAR Ö TE R

19 E T SE BE BİM SE N SIN E Y

20 BA LA ME Y

Şekil 1.2. Elezber Ezgi Çekirdekleri

Eserin ilk on iki ölçüsünde “mâye” ezgi çekirdeği bulunmaktadır. Elezberin kendine has kalıp ezgilerle oluşan bir yerel makam olması, cümlelerin birbirine benzer motiflerden ortaya çıkmasını sağlamaktadır. Bu sebeple, mâye ezgi çekirdeğini ifade eden müzik cümleleri üst üste görülmektedir. Şekil 1.3’te bu ezgi çekirdeğini ifade eden bazı kısımlar gösterilmiştir. Şekil 1.4’te ise mâye çekirdek yapısı bulunmaktadır.



Şekil 1.3. Elezber müzik cümlesinde mâye ezgi çekirdeğini gösteren kısımlar.



Şekil 1.4. Mâye çekirdek yapısı.

Eserin on dördüncü ve devamındaki ölçülerinde “muhayyer” ezgi çekirdeği görülmektedir. Elezber, bu kısımda muhayyer perdesine hareketlenme eğilimi gösteren müzik cümleleri oluşturmaktadır. Özellikle tiz çargâh ve muhayyer perdesindeki ilişki, muhayyer ezgi çekirdeğini ön plana çıkarmaktadır. Şekil 1.5’te muhayyer ezgi çekirdeğini gösteren kısımlar gösterilmiştir. Şekil 1.6’da ise, muhayyer çekirdek yapısı bulunmaktadır.



Şekil 1.5. Elezber müzik cümlesinde muhayyer ezgi çekirdeğini gösteren kısımlar.



Şekil 1.6. Muhayyer çekirdek yapısı.

Eserin bitişine yakın kısımda muhayyer perdesinden hareketlenerek inici seyirde çargâh perdesinde kalınmış ve “pençgah-ı sagir” ezgi çekirdeği oluşmuştur (Şekil 1.7). Bu ezgi çekirdeğinin oluşması, gerdaniye-çargâh perdesi arasındaki

ilişkiden kaynaklanmaktadır. Şekil 1.8’de ise, pençgah-ı sagir çekirdek yapısı bulunmaktadır.



Şekil 1. 7. Elezber müzik cümlesinde pençgah-ı sagir ezgi çekirdeğini gösteren kısımlar.



Şekil 1. 8. Pençgah-ı sagir çekirdek yapısı.

Kısaca Elezber makamı, düğah perdesinden ziyade muhayyer perdesi etrafında şekil alan bir yapıda olması sebebiyle kendine has bir icra ve buna bağlı makamsal özellik göstermektedir.

5. SONUÇ

Bu çalışma, ezgi odaklı makam tariflerinin halk müziği yerel makamlarının oluşumu ile yakınlık taşıdığı fikrine odaklanmıştır.

Çalışmada, Harput yerel makamlarının kalıp ezgi odağında şekillenmesinden hareketle, “kalıp ezgi-ezgi çekirdeği” arasında bir ilişki kurulmuştur. Bu bağlamda makamsal analiz, ezgi çekirdeğinde yer alan perdelerin makamın kişiliğini belirten görevlerini işitsel odaklı yöntemle belirtmeyi temel almaktadır.

Nitekim, Harput yerel makamlarının oluşumu, "makam" tariflerinde yer alan "kalıp ezgi" kavramı ile örtüşmekte olup, bu durum "ezgi çekirdeği" yaklaşımının Harput makam müziğini analiz etmek için etkili bir yöntem olduğunu göstermektedir. Özellikle, makamın yalnızca bir “dizi” veya "tonik" üzerinden

tanımlanması, Harput gibi geniş formda eserlerin seslendirildiği bir müzik geleneği için yeterli bir açıklama sunmamaktadır. Bu bağlamda, bölge müziğinde yer alan yapısal unsurların en küçük ezgisel birimlerden en büyük formlara kadar kapsamlı bir şekilde incelenmesi, makamın özgün ve çok boyutlu yapısını ortaya koymada daha bütüncül bir yaklaşım olacaktır.

KAYNAKÇA

- Aydınlı, N. (2008). Urfa Türküleri ve Öyküleri. Şanlıurfa: Şanlıurfa Valiliği İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü Yayınları.
- Bayraktarkatal, M. E. (1997). Geleneksel Türk Müziğinde Makam Kavramı. <https://www.ertugrulbayraktar.com> adresinden erişildi.
- Bayraktarkatal, M. E. ve Öztürk, O. M. (2012). “Ezgisel Kodların Belirlediği Bir sistem Olarak Makam Kavramı: Hüseyini Makamının İncelenmesi”. *Porte Akademik Müzik ve Dans Araştırmaları Dergisi*, (4), 24-59.
- Bayraktarkatal, M. E. ve Güray C. (2021). Makamın Yapı Taşı. *Anadolu ve Komşu Coğrafyalarda Makam Atlası*, M. S. Tokaç ve C. Güray (Ed.) (1. Baskı) içinde (ss. 989-1028). Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı.
- Behar, C. (2015). *Osmanlı/Türk Musikisinin Kısa Tarihi*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Budak, M. A. (2021). *Diyarbakır-Elazığ-Şanlıurfa Kentli Makamsal Müzik Geleneklerine Tarihsel ve Analitik Bir Bakış* (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi).
- Budak, M. A. (2024). *Yayımlanmamış Ders Notları*
- Duygulu, M. (2014). *Türk Halk Müziği Sözlüğü*. İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Duygulu, M. (2018). *Türkiye'nin Halk Müziği Makamları*. İstanbul: Pan Yayıncılık.
- Ekici, S. (2009). *Elazığ Harput Müziği* (1. Baskı). Ankara: Akçağ Basım Yayın.
- Gadamer, H. G. (2017). *Güzelin Güncelliği*. Konya: Çizgi Yayınları.

- Güray, C. (2012). Bin Yılın Mirası Makamı Var Eden Döngü: Edvar Geleneği. İstanbul: Pan Yayıncılık
- Kaçar G. (2021). Taksim İcraları Üzerinden Makam Dünyasını Anlamak. Anadolu ve Komşu Coğrafyalarda Makam Atlası, M. S. Tokaç ve C. Güray (Ed.) (1. Baskı) içinde (ss. 617-658). Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Başkanlığı.
- Kazazoğlu, İ. (2009). Harput Yöresine Ait Eserlerin Müzikal Analizi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Erciyes Üniversitesi. Erciyes.
- Memişoğlu, F. (1988). Harput Âhengi. Elazığ: Elazığ Kültür ve Tanıtma Vakfı Yayınları.
- Özalp, M. N. (1992). Türk Musikisi Beste Formları. Ankara: TRT Genel Sekreterlik Basın ve Yayın Müdürlüğü Yayınları.
- Özbek, M. (2014). Türk Halk Müziği El Kitabı 1 Terim Sözlüğü. Ankara: Atatürk Kültür Merkezi Yayını.
- Öztuna, Y. (1990). Büyük Türk Musikisi Ansiklopedisi. Ankara: Başbakanlık Basımevi.
- Öztürk, O. M. (2014). Makam Müziğinde Ezgi ve Makam İlişkisinin Analizi ve Yorumlanması Açısından Yeni Bir Yaklaşım: Perde Düzenleri ve Makamsal Ezgi Çekirdekleri (Doktora Tezi). Erişim: <http://hdl.handle.net/11527/17355>
- Öztürk, O. M. (2022). Halk Müziği Teorisi ve Uygulaması. Ankara: Müzik Eğitimi Yayınları.
- Sunguroğlu, İ. (1961) Harput Yollarında (C. 3.). İstanbul: Elâzığ Kültür ve Tanıtma Vakfı Yayınları.
- Şenel, Süleyman (1997), “Türk Halk Müziğinde “Beste”, “Makam” ve “Ayak” Terimleri Hakkında”, V. Milletlerarası Türk Halk Kültürü Kongresi Halk Müziği,

Oyun, Tiyatro, Eğlence Seksiyon Bildirileri, Kültür Bakanlığı Yayınları:1872, Seminer Kongre Bildirileri Dizisi:55, s.372, Ankara.

Şenel, S. (2007). Kastamonu'da Aşık Fasılları (C.1.). İstanbul: Kastamonu Valiliği İl Özel Dairesi Yayını Düzey Matbaacılık.

Turhan, S. ve Taşbilek Ş. (2009). Elâzığ-Harput Havaları. Elâzığ: Elâzığ Belediyesi Kültür Yayınları.

Yılmaz, N. (2022). Harput Müzik Kültüründe Yerel İsimlendirmeye Sahip Makamların İncelenmesi (Yayımlanmamış Yüksek Lisans Tezi). Hacettepe Üniversitesi, Ankara.

GÜZEL SANAT KONULARI

yaz
yayınları

YAZ Yayınları

M.İhtisas OSB Mah. 4A Cad. No:3/3

İscehisar / AFYONKARAHİSAR

Tel : (0 531) 880 92 99

yazyayinlari@gmail.com • www.yazyayinlari.com