

GÜZEL SANATLAR

ALANINDA AKADEMİK ÇALIŞMALAR -III

2024/3

Editör:

Prof. Dr. Ayşegül KOYUNCU OKCA

ARTİKEL AKADEMİ: 335

Güzel Sanatlar Alanında Akademik Çalışmalar - III (2024/3)

Editör:

Prof. Dr. Ayşegül Koyuncu OKCA

ISBN 978-625-6627-74-1

Birinci Basım: Aralık - 2024

Ofset Hazırlık: Artikel Akademi

Baskı ve Cilt: Uzunist Dijital Matbaa Anonim Şirketi

Akçaburgaz Mah.1584.Sk.No:21 / Esenyurt

Matbaa Sertifika No: 68922

Artikel Akademi bir Karadeniz Kitap Ltd. Şti. markasıdır.

©Karadeniz Kitap - 2024

Akademik etik kurallara

bağlı kalınarak yapılacak olan alıntılar ve tanıtım maksadıyla yapılacak olan kısa alıntılar dışında, yazılı izni alınmadan, tümünün veya bir kısmının elektronik, mekanik ya da fotokopi yoluyla, basımı, yayımı, kopyalanması, çoğaltımı veya dağıtımı yapılamaz.

KARADENİZ KİTAP LTD. ŞTİ.

Koşuyolu Mah. Mehmet Akfan Sok. No:67/3 Kadıköy-İstanbul

Tel: 0 216 428 06 54 // 0530 076 94 90

Yayıncı Sertifika No: 19708

mail: info@artikelakademi.com

www.artikelakademi.com

GÜZEL SANATLAR

ALANINDA AKADEMİK ÇALIŞMALAR -III

2024/3

Editör:

Prof. Dr. Ayşegül KOYUNCU OKCA

YAZARLAR

Prof. Hande KILIÇARSLAN

Doç. Mine TAYLAN

Öğr. Gör. Dr. Burak DERViŞOĞLU

Öğr.Gör. Saadet Nihal COŞKUN

Bilim Uzmanı Nilüfer TOK

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ	7
1. BÖLÜM	
PIXAR ŞİRKETİNİN, 2023 YILINDA 3 BOYUTLU BİLGİSAYAR GRAFİKLERİNİN GELİŞİMİNE ETKİSİ	9
Burak DERVİŞOĞLU	
2. BÖLÜM	
BİR GELENEĞE DÖNÜŞ PROJESİ OLARAK DOBAG.....	25
Mine TAYLAN	
3. BÖLÜM	
PINARBAŞI İLÇESİ HALK KÜLTÜRÜNDE ÇOCUK OYUNLARI	49
Nilüfer TOK & Hande KILIÇARSLAN	
4. BÖLÜM	
YÖRÜK KÜLTÜRÜ ve KADİM SEMBOLÜ MOR CEPKEN	71
Saadet Nihal COŞKUN	

ÖNSÖZ

Sanat, tarih boyunca insanlığın kendini ifade etme, anlama ve dünyayı yorumlama biçimlerinden biri olmuştur. Güzellik arayışı ve estetik anlayışlar, toplumların kültürel değerleriyle yoğrularak, çağdan çağa değişimler göstermiştir.

Elinizdeki bu eser, güzel sanatlar alanında hem geçmişin izlerini hem de günümüzün estetik arayışlarını ortaya koyan zengin bir içeriğe sahiptir.

Kitabımız, sanatın çok boyutlu dünyasını ifade eden dört derin bölümden oluşmaktadır. İlk bölümde, teknoloji ve sanatın kesiştiği yer alan Pixar'ın üç boyutlu bilgisayar grafiklerine olan katkılarını anlatmaktadır. İkinci bölümde, modern dünyada bir geleneğin nasıl yeniden hayat bulabileceğini gösteren DOBAG projesi anlatılmaktadır. Bu proje, halı dokumacılığına ilişkin kültürel bir değişimi yeniden canlandırarak, geleneksel sanatların toplumsal ve ekonomik boyutlara ışık tutmaktadır. Üçüncü bölümde, Pınarbaşı ilçesinin halk kültürü içinde yer alan çocuk oyunlarının incelenmesi, kültürel çeşitliliğin ve kuşaktan kuşağa aktarılan bilginin yaygınlaşmasını ortaya koymaktadır. Çocuk oyunları, sadece bir eğlence aracı değil, aynı zamanda toplumsal değerleri ve bunları içeren birer köprü olarak ele alınmıştır. Son bölümde ise Yörük kültürünün kadim sembollerinden biri olan mor cepken üzerinden, bu konar-göçer toplumların zengin estetik konsepti ve yaşam şekli ayrıntılı bir şekilde incelenmiştir.

Bu kitap, farklı disiplinlerden gelen araştırmacıların katkılarıyla ortaya zengin bir çalışma koymaktadır. Hem akademik camiada hem de sanatseverler arasında ilgiyle karşılanacağını umuyorum. Bu çalışmanın hazırlanmasında emeği geçen tüm yazarlarımıza ve katkıda bulunan herkese teşekkürlerimi sunarım.

Sevgi ve saygılarımla,

Prof. Dr. Ayşegül KOYUNCU OKÇA
Pamukkale Üniversitesi, Aralık 2024

1. BÖLÜM

PİXAR ŞİRKETİNİN, 2023 YILINDA 3 BOYUTLU BİLGİSAYAR GRAFİKLERİNİN GELİŞİMİNE ETKİSİ*

Öğr. Gör. Dr. Burak DERVİŞOĞLU

İstanbul Topkapı Üniversitesi

Bilgisayar Destekli Tasarım ve Animasyon Programı

burakdervisoglu@icloud.com

<https://orcid.org/0000-0002-5638-184>

GİRİŞ

Pixar Şirketi, 2023 yılında animasyon ve bilgisayar grafikleri alanında gerçekleştirdiği yeniliklerle, görsel hikâye anlatımı ve teknolojinin birleşiminde önemli bir konumda olduğunu gösterebilmektedir. Şirket, sinema dünyasındaki başarısını, yaratıcı süreçlere olan benzersiz yaklaşımı ve teknolojik inovasyonlarıyla geliştirerek, hem sektörel standartları yeniden tanımlayabilir hem de bilgisayar grafikleri alanındaki teknik sınırları gelişmesine yardımcı olabilir. Özellikle “Elemental” filmi için geliştirdiği yenilikçi yöntemler, Pixar’ın sanatı teknolojiyle birleştiren vizyonunun örneğini sunmaktadır. Filmde

* Bu çalışma yazarın 2020 yılında İstanbul Aydın Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsünde ve Prof. Dr. Özer Kanburoğlu danışmanlığında yürütüldüğü “Pixar Şirketinin, Canlandırma Sinemasının Dijitalleşme Sürecinde 3 Boyutlu Bilgisayar Grafiklerinin Kullanılmasına Etkisi” başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

kullanılan hacimsel görselleştirme teknikleri, prosedürel modelleme yöntemleri ve sinirsel stil transferi gibi yenilikler, görsel estetik ile teknik ustalığın harmanlandığı yeni bir anlatı dili yaratmasına yardımcı olabilmektedir.

Pixar, sektördeki öncü konumunu yalnızca yaratıcı projeleriyle değil, aynı zamanda geliştirdiği yazılımlar ve teknik altyapıyla da sağlamlaştırmıştır. Şirketin 2023 yılında RenderMan gibi yazılımlar üzerinde gerçekleştirdiği ilerlemeler, ışıklandırma, yüzey işleme ve hacimsel görselleştirme gibi temel alanlarda gelişmelere olanak sağlamıştır. Bunun yanı sıra, karakter animasyonunda kullanılan yeni algoritmalar ve simülasyon yöntemleri, daha gerçekçi ve stilize görsellerin oluşturulmasına katkıda bulunduğu söylenebilir. Teknolojiler, sadece Pixar'ın projelerine özgü kalmayıp, diğer stüdyolar ve sektör aktörleri için de bir ilham kaynağı haline geldiği söylenebilir.

2023 yılında Pixar, yalnızca sinema ve animasyon sektörüne değil, aynı zamanda bilgisayar grafikleriyle ilgili diğer disiplinlere de değer kattığı söylenebilir. Bu yenilikler, tıp, mimarlık ve dijital oyunlar gibi farklı alanlarda kullanılabilecek teknolojik çözümler sunarak, bilgisayar grafikleri teknolojisinin geniş bir uygulama yelpazesine sahip olduğunu gösterebilmektedir. Özellikle, "Elemental" filmi kapsamında geliştirilen hacimsel karakter tasarımı, doğal unsurların görselleştirilmesi ve gerçekçilik ile stilizasyon arasında kurulan denge, Pixar'ın yaratıcı potansiyelini gösterdiği söylenebilir.

Araştırma, Pixar'ın 2023 yılı boyunca gerçekleştirdiği teknolojik yenilikleri ve yaratıcı projelerini inceleyerek, şirketin sektörel katkılarını ve gelecekteki projelere olan etkilerini değerlendirmeyi amaçlamaktadır. Pixar'ın animasyon ve bilgisayar grafikleri alanında açtığı bu yeni yol, yalnızca bugünün görsel hikâye anlatımını değil, geleceğin dijital teknolojilerini de şekillendirme potansiyeline sahip olduğu araştırılmaktadır.

1. BİLGİSAYAR GRAFİKLERİ

Bilgisayar grafikleri, bilgisayar donanımı ve yazılımları tarafından meydana getirilen görsel verilerden oluşmaktadır. İngilizcede bu kavram Computer Graphic (CG) veya Computer Generated Imagery (CGI) olarak da adlandırılabilir. Günümüzde bilgisayar grafikleri, neredeyse bütün sektörlerde kullanım alanı bulurken, dijital görüntü teknikleri hem güzel sanatlar hem de

ticari sanat çalışmaları için yaygın bir çözüm sunmaktadır.

Tarihteki ilk bilgisayar grafikleri denemelerinden bugüne, görsellerin oluşturulma süreci yeni teknolojilerin etkisiyle sürekli ilerleme kaydetmektedir. Dijital canlandırma teknolojilerinin geliştirilmesi; özel şirketler, resmi kurumlar ve akademik kuruluşlar tarafından başlatılmıştır. Teknoloji, geleneksel canlandırma yöntemlerine kıyasla üretim sürecinde hataları hızla düzeltme veya önemli bir bozulma yaratmadan düzenlemeler yapma fırsatı sağlayabildiği söylenebilir.

Bilgisayar grafikleri, sanatçıların hayal gücünü gelişmiş teknolojik araçlar yardımıyla bilgisayar ekranına yansıtır (Nain, 2014). Yazılımların modelleme kabiliyetleri, aydınlatma seçenekleri, doku ve yüzey materyallerinin kullanımı ile görselleştirme alanında sunduğu imkanlar, temelde oluşturucunun sınırları ile belirlenmektedir. Genel olarak yazılımlar, talep edilen görselleri ortaya koyabilir, ancak teknolojinin sürekli gelişmesiyle bu görsellerin oluşturulma hız ve yöntemleri de değişkenlik gösterir. Çoğu yazılım, her yıl yenilenen sürümlerle önceki hata veya eksiklerini gidermekte; modelleme, animasyon, görsel efekt ve iskelet yapısı ekleme gibi alanlarda yeni ve daha pratik çözümler sunabilmektedir.

Bilgisayar grafiklerinin ilerleme sürecinde birçok ülkenin, şirketin ve üniversitenin katkısı bulunmaktadır. 1950’li yıllarda geliştirilmeye başlanan alan, 1963 yılında Ivan Sutherland’ın doktora tezi kapsamında ortaya koyduğu “Sketchpad” adlı grafik çizme yeteneğine sahip tablet ile dikkate değer bir aşama kaydetmiştir. Sutherland, gerçekleştirdiği çalışmaları sayesinde bilgisayar grafiklerinin öncüsü olarak anılmaktadır (Chopine, 2011, s. 1).

Dünya çapında ilerleyen bilgisayar grafikleri, özellikle ABD kökenli çalışmalardan destek alarak yaygınlaşmaya başladığı söylenebilir. ABD Savunma Bakanlığı, gelişmiş araştırma projeleri ajansı (ARPA) aracılığıyla bilgisayar grafiği alanında araştırma yapanlara maddi olanaklar sağlamıştır. Bu sayede, örneğin Utah Üniversitesi, ARPA hibeleriyle ihtiyaçlarını karşılayarak alanda yenilikler gerçekleştirdi (Chopine, 2011, s. 5).

Bilgisayar grafiklerinin gelişiminde dijital oyunların da etkisi bulunmaktadır. 1948 yılında sunulan bilinen en eski etkileşimli oyun örneği “Cathode Ray Tube Eğlence Cihazı» olsa da, o dönemde bilgisayar grafiklerinin henüz kullanılmamasından dolayı hedefler ekran üzerine bindirmeler aracılığıyla

gösteriliyordu (Tezel, 2016, s. 11). Zamanla, bilgisayar grafiklerinin gelişim süreci eğlence odaklı video oyunlarına doğru yöneldiği söylenebilir. Satranç gibi masa oyunlarının 1950’li yıllarda dijital forma dönüştürülmesi, video oyunlarına duyulan ilginin artmasına katkıda bulunduğu söylenebilir.

Neredeyse tüm ürünler ve yazılım teknolojilerinin tanıtıldığı pek çok fuar ve konferans düzenlenmektedir. Örneğin, ‘Association for Computing Machinery, Special Interest Group on Computer Graphics and Techniques’ (ACM SIGGRAPH), her yıl bilgisayar grafikleri alanındaki en yeni gelişmelerin sergilendiği bir konferanstır ve ilk kez 1974 yılında gerçekleştirilmiştir (Bendazzi, 2017, s. 58). Bu organizasyona, bilgisayar grafikleriyle bağlantılı yazılım firmaları, animasyon stüdyoları ve oyun geliştirme şirketleri gibi sektör paydaşları katılarak yıl içinde ortaya koydukları yenilikleri sergiler, yeni sürümlerini ziyaretçilerin deneyimlemesine olanak tanır.

2. 3 BOYUTLU BİLGİSAYAR GRAFİKLERİ

3 boyutlu bilgisayar grafikleri, bilgisayar programları tarafından üretilen sayısal verilere dayanmaktadır. İki boyutlu bilgisayar grafiklerinden temel farkları, uzamsal bir derinliğe sahip olmalarıdır. Dünyamızdaki nesnelerin üç boyutu olduğu gibi; yükseklik (X), genişlik (Y) ve derinlik (Z) eksenleri, üç boyutlu bilgisayar grafiklerinde de x, y, z koordinatlarıyla temsil edilmektedir (Byrne, 2012, s. 17).

Yazılımlar, nokta, çizgi ve yüzeylerden yola çıkarak üç boyutlu modelleri oluşturur ve ortaya çıkan katı modeller genellikle “poligon” olarak adlandırılır. 3 boyutlu bilgisayar grafikleri gerçek veya hayali her türlü mekân, his ya da düşünceyi fizik yasalarından da yararlanarak sayısal verilerle bilgisayar ortamında canlandıran teknoloji olarak adlandırılabilir.

3 boyutlu bilgisayar grafikleri, televizyon dizilerinden sinema filmlerine, reklam çalışmalarından video oyunlarına kadar pek çok sektörde etkin biçimde kullanılmaktadır. Bu bağlamda, tıp, mimarlık ve adli tıp gibi alanları da 3 boyutlu grafiklerin imkânlarından yararlanabilmektedir. Teknolojiler, canlandırma sanatçıları ve film yapımcılarına hayal gücünü gerçeğe yakın bir biçimde yansıtma şansı vererek yaratıcılığa yeni kazanımlar katabilmektedir.

İki boyutlu canlandırmanın aksine, 3 boyutlu ortamda modellenen bir karakter veya nesne, gerçek hayattaki gibi her açıdan incelenebilir ve böylelikle daha yüksek düzeyde gerçekçilik elde edilebilmektedir. Gerçek dünyadaki görüntü kalitesinin yapay ortamlarda birebir taklit edilerek nesnelere benzer özelliklerle üretilmesine “foto gerçekçilik” adı verilir. Dijital ortamlarda canlandırma öğeleri, hem klasik yöntemlerden hem de kukla hareketlendirme tekniklerinden yararlanarak oluşturulur. Bu sayede 3 boyutlu modelleme, sanal bir kukla gibi yönlendirilebilir, klasik canlandırma tekniklerine göre daha gerçekçi hareketler sunar ve esnek yapısıyla akıcı hareketleri destekleyerek çizim benzeri bir hissiyat yaratır.

3 boyutlu bilgisayar grafiklerinin üretiminin yaygın ve herkesin erişimine açık olduğu sektörlerin başında video oyun endüstrisi gelmektedir. Dijital oyunların geniş kitlelerce ulaşılabilir olmasıyla birlikte oyun üretme hızı da önemli ölçüde yükselmiştir. Bu alandaki en büyük dönüm noktalarından biri, oyun yapımında üçüncü boyuta geçişin sağlanmasıdır (Vince, 2013, s. 13).

Bilgisayar grafiklerinin gelişimiyle iki boyutlu video oyunları ortaya çıkmış, ardından üç boyutlu grafiklerin etkisiyle günümüzde birçok yapımcı üç boyutlu grafikleri kullanmayı tercih edebilmektedir. Bazı örneklerde bu yenilik sadece görsel bir boyut kazanırken, kimi zaman oyun tamamen iki boyutlu bir düzlemde oynanır, ancak bazen de oyuncular gerçek bir üç boyutlu sanal dünya ile etkileşime girebilir.

3 boyutlu bilgisayar grafiklerinin geliştirilmesiyle birlikte, basit modellemelerden geniş çaplı canlandırma filmlerine kadar uzanan bir ilerleme kaydedilmiştir. Bilgisayar grafikleriyle üretilen kısa filmlerin artması sonucunda, 1994 yılında tamamı üç boyutlu bilgisayar grafikleri kullanılarak yapılmış ilk canlandırma dizisi olan ReBoot yayınlanmıştır (Beane, 2012, s. 17).

ReBoot (1994) ve Oyuncak Hikayesi (1995) gibi öncü yapımlar sayesinde 3 boyutlu bilgisayar grafikleri sinema ve televizyon sektöründe kendini kanıtlamıştır. Bu döneme kadar canlandırmalar çoğunlukla geleneksel yöntemlerle üretilirken, öncü yapımların gösterdiği potansiyel, günümüzde neredeyse tüm canlandırma çalışmalarının bilgisayar ortamında gerçekleştirilmesine zemin hazırlamıştır.

3. PİXAR ŞİRKETİ

Pixar, ürettiği kısa ve uzun metrajlı filmlerle sektörün önde gelen öncülerinden biri haline gelmiştir. Disney, köklü ve dünya çapında etkin bir canlandırma şirketi olmasına karşın, hızla yükselen Pixar ile rekabette 2006 yılında Pixar'ı 7,6 milyar dolarlık bir yatırımla bünyesine katmıştır. Bu sayede Pixar, Disney'e katılmış, ancak özerk yapısını korumayı sürdürmüştür. Buna rağmen, Pixar'ın yöneticileri Disney'in canlandırma departmanının yönetimini üstlenerek Pixar'da sergiledikleri başarıyı Disney'e de taşımışlardır.

1995 yılında "Oyuncak Hikayesi" filmini izleyicilerle buluşturan Pixar, geliştirdiği bilgisayar teknolojilerinin ötesinde, artık bir film yapım şirketi olarak anılmaya başlanmıştır. Ekip, daha gerçekçi modeller oluşturabilecek kapasiteye sahip olsa da başlangıçta organik olmayan, oyuncak gibi plastik yüzeyleri canlandırmayı tercih etmiştir. Gerçekçi organik dokular üretmek, karmaşık modellerin hareket halindeyken yüzey şekillerinin değişimi, saç ve cildin yarı saydamlığı gibi zorluklar henüz aşılması gereken engeller olarak karşılımlarına çıkmıştır. Ancak Pixar, "Oyuncak Hikayesi"nden önce de plastik yapı, katı modellerle çalıştığı kısa filmlerle deneyim kazanmış ve geliştirdiği teknolojiler sayesinde zamanla daha gerçekçi grafikler oluşturma konusunda önemli ilerlemeler kaydetmiştir.

Pixar her ne kadar resmi olarak 1986'da kurulmuş olsa da kökleri çok daha önceki yıllara uzanmaktadır. Şirketin temellerinin atılmasında, Edwin Earl Catmull'un kariyerinin en başından itibaren yürüttüğü çalışmalar önemli bir rol oynadığı söylenebilir. Gençliğinde Disney filmlerinden esinlenen Catmull, canlandırma yapma hayalinin önündeki engeli, yani çizim konusunda yeterli beceriye sahip olmadığını fark edince, fizik alanında lisans eğitimine yönelmiştir. Bilgisayarlar aracılığıyla hareketli görüntüler oluşturarak inandırıcı filmler yapmanın yollarını aradığını ifade eden Catmull, Utah Üniversitesi'nde fizik ve bilgisayar bilimleri eğitimi almış, bu sayede Ivan Sutherland'in öğrencisi olma fırsatını yakalamıştır. O dönemde üniversitenin bilgisayar bilimleri departmanı, gelişmekte olan bilgisayar grafikleri alanında çalışmalar yürütmekteydi (Catmull, 2016).

Pixar'ın kurucuları arasında yer alan Catmull ve Smith, görev aldıkları kurumlarda bilgisayar grafikleri alanında adımlar atmışlardır. Pixar ekibi, ürettikleri canlandırmalarda kendi yazılımlarını geliştirip sürekli güncelleyerek

ilerlemiştir. Günümüzde Autodesk Maya gibi üç boyutlu bilgisayar grafikleri programları, her yıl yeni sürümlerini yayınlayarak kullanıcılara sunmaktadır. Bu tür geliştirici şirketlerin önceliği, stüdyoların gereksinimlerini karşılayacak şekilde yazılımlarını sürekli hazır ve güncel tutmaktır. Ancak Pixar gibi, alanda öncü kabul edilen bir stüdyo, ihtiyaçları doğrultusunda kendi yazılımlarını geliştirmekte ve güncellemektedir.

Bu kapsamda stüdyonun geliştirdiği teknolojilerden biri de 1988 yılında ortaya çıkan RenderMan adlı üç boyutlu görselleştirme yazılımıdır. Ticari olarak satışa sunulan RenderMan, sürekli iyileştirilerek görselleştirme araçları arasında bulunmaktadır. Özellikle yoğun görsel efekt içeren yapımlarda tercih edilen yazılım, bilimkurgu gibi gerçekçi görüntü talep eden türlerde yaygın olarak kullanılmaktadır. Bu durum, RenderMan'ın yalnızca canlandırma filmlerinde değil, aynı zamanda yüksek bütçeli ve fotogerçekçi görüntülerin gerektiği projelerde de önemli bir rol oynadığını göstermektedir. Pixar, RenderMan öncesinde “reyes” adını verdiği bir görselleştirme programı üzerinde çalışmış; söz konusu yazılımın gelişimi sonucunda RenderMan ortaya çıkmıştır.

2023 Yılında Yaptığı Çalışmalar

Pixar, yaptığı gelişmeleri akademik makaleler halinde yayınlamaktadır. Yayınladıkları makaleleri ve geliştirmeleri herkesin kullanımına açık bir şekilde yayınlamaktadır. Geliştirdiği her film içerisinde yeni teknolojiler ve geliştirmeler yaptığı görülmektedir. 2023 yılındaki geliştirmeleri ise aşağıdaki gibi anlatılabilir.

“Denoising Production Volumetric Rendering” adlı çalışma, Disney ve Pixar tarafından yürütülen üretim odaklı hacimsel görselleştirme işlemlerinde gürültü azaltımını optimize etmeye yönelik araştırma sunmaktadır. Monte Carlo yol izleme (MC path tracing) tekniğinin kullanıldığı bu bağlamda, mevcut gürültü azaltıcı yöntemlerin hacimsel sahnelerde yetersiz kalması nedeniyle, yeni bir derin öğrenme tabanlı model geliştirilmiştir. Çalışma, Kernel-Predicting Convolutional Network (KPCN) ve U-Net mimarilerini temel alarak çok ölçekli bir yaklaşım benimsemiş ve hacimsel veriler için uygun özelliklerin seçimi için özel algoritmalar kullanmıştır. Disney ve Pixar filmlerinden (Turning Red, Elemental) elde edilen 2000’den fazla hacimsel sahneyle oluşturulan geniş bir veri seti ile eğitilen model, mevcut yöntemlere kıyasla daha keskin ve detaylı görseller sunmuş, zamansal gürültü azaltımıyla ardışık karelerdeki tutarsızlıkları

gidermiştir. Çalışma, hacimsel ve yüzeysel öğelerin birleşik işlenmesi gibi daha geniş uygulama alanlarına yönelik gelecekteki araştırmalara temel oluşturmaktadır (Zhu, Zhang, & Röthlin, 2023).

“Engine-eering a Procedural Pipeline with USD” adlı çalışmada, Pixar şirketinin prosedürel modelleme ve veri yönetimi süreçlerini geliştirmek için Houdini Engine (HE) ve Universal Scene Description (USD) teknolojilerini nasıl kullandığını incelemektedir. Prosedürel yaklaşım, geleneksel önbelleğe dayalı yöntemlerin veri değişikliği sırasında yarattığı geri bildirim döngülerini ortadan kaldırırken, disk alanı kullanımını azaltmakta ve sanatçıların bağımsız olarak değişiklik yapmasına olanak tanımaktadır. USD ve Houdini Engine’in entegrasyonu, sanatçıların hızlı iterasyon yapmasını kolaylaştıran ve prosedürel varlıkları standartlaştıran bir çerçeve sunmaktadır. Bu sistem, Pixar’ın “Elemental” filmi gibi projelerde karmaşık volumetrik karakterler oluşturmak için kullanılmıştır. Makale ayrıca model kataloglama, sahne dönüşümü, aydınlatma ve görselleştirme süreçlerindeki yenilikleri, paylaşılan bellek aktarımını ve Hydra’nın “Generative Procedural” sistemi ile ilgili gelişmeleri ele alır. Bu yöntemler, Pixar’ın yaratıcı süreçlerinde verimliliği artırmak ve iş akışını optimize etmek için tasarlanmıştır (Rice, Jenny, & Harrower, 2023).

“Elemental Characters: Bringing Water to Life” adlı çalışma, Pixar’ın Elemental filmindeki su karakterlerinin yaratım sürecini detaylandırmaktadır ve suyun fiziksel dinamiklerini estetik tasarım unsurlarıyla birleştirerek hem teknik hem de sanatsal açıdan önemli bir yaklaşım sunmaktadır. Su karakterleri, geleneksel kemik ve kas yapılarından arındırılarak, akışkan ve yönlendirilebilir hareketler sağlayan esnek modellerle tasarlanmıştır. Simülasyon süreçlerinde özel algoritmalar ve prosedürel tekniklerle dalga, gürültü ve suyun doğal hareketleri taklit edilmiş, efektlerde saç ve köpük gibi dinamik unsurlar görselleştirilmiştir. Gölgeleme ve aydınlatmada ise yansımalar ve kırılmalar sadeleştirilerek karakterlerin okunabilirliği ve görsel estetiği artırılmıştır. Filmde kullanılan yenilikçi teknikler, suyun doğasını stilize bir sanat formuna dönüştürme amacı taşımaktadır (Gilbert, ve diğerleri, 2023).

“Volume Rendering for Pixar’s Elemental” adlı çalışma, Pixar’ın RenderMan üretim render yazılımındaki hacimsel görselleştirme geliştirmelerine odaklanmaktadır. Pixar’ın “Elemental” gibi filmlerindeki karmaşık hacimsel karakterler ve sahneler için mevcut sistemlere ek optimizasyonlar yapılmıştır. Yeni yöntemler, su temelli karakterler için hibrit yaklaşımlar, “oktree” veri

yapısının optimize edilmesi, hareket bulanıklığı ve zaman uzayındaki hacimsel öğelerin daha verimli işlenmesi gibi alanlarda önemli iyileştirmeler sunmuştur. Ayrıca, hacimsel ışıklandırma ve alfa kanalı hesaplamaları gibi detaylarda önemli gelişmeler sağlanmıştır. Gelecekte GPU tabanlı RenderMan XPU’da daha fazla gelişme hedeflendiği söylenebilir (Fong, 2023).

“Shaping the Elements: Curvenet Animation Controls in Pixar’s Elemental” adlı çalışma, Pixar’ın “Elemental” filmindeki animasyon karakterleri için geliştirilmiş yeni bir şekillendirme iskelet oluşturma sistemini tanıtmaktadır. Bu iskelet sistemi, animatörlerin karakterlerin yüzey deformasyonlarını daha hassas ve detaylı bir şekilde kontrol etmelerine olanak tanıyan “curvenet” teknolojisine dayanmaktadır. Geleneksel yöntemlerden farklı olarak, bu teknoloji minimal bir kurulumla çalışır ve katmanlı bir şekilde karakter şekillendirme kontrolü sağlar. Curvenet, yüzeye bağlı eğrilerle karakter profillerini ifade eder ve yüzey deformasyonlarını optimize eden özel bir algoritma olan “Profile Mover” ile desteklenir. Bu araçlar sayesinde animatörler, sahne bağlamında karakter hareketlerini ve detaylı yüzey şekillendirmelerini kolayca düzenleyebilmiştir. Filmde, su, ateş ve hava gibi elemanların akışkanlığını ve doğasını yansıtan bu yöntem, yalnızca karakter animasyonu için değil, aynı zamanda sahne içindeki nesnelerin şekillendirilmesinde de kullanılmıştır (Nguyen, ve diğerleri, 2023).

“Procedural Techniques for Large, Dynamic Sets in Elemental” adlı çalışma, Pixar’ın Elemental filmi için büyük ve dinamik setlerin prosedürel tekniklerle nasıl tasarlandığını ele almaktadır. Filmdeki karakterlerin elementlerden (ateş, su, hava, toprak) oluştuğu dünyaya uygun olarak şehirlerin de dinamik ve farklı biçimlerde olması gerekmiştir. Çalışma; bina tasarımı, renk paleti oluşturma, parametrik prosedürel modelleme ve animasyon ekleme gibi yöntemlerle büyük ölçekli bir şehri nasıl inşa ettiklerini açıklamaktadır. Bu kapsamda, Houdini ve Pixar’ın Universal Scene Description (USD) teknolojileri kullanılarak binalar üzerinde renk ve form çeşitliliği sağlanmış, ayrıca her bir binaya animasyonlu özellikler eklenerek şehrin canlı bir atmosfer yaratması sağlanmıştır. Proje, mimari çeşitliliğin yanı sıra stilize bir şehir silüeti oluşturmayı, özel tasarımlar (örneğin Vivisteria çiçeği gibi) için hızlı prototipleme yöntemlerini ve animasyon süreçlerini detaylandırarak dijital prodüksiyonda inovatif yaklaşımlar sunmaktadır (Ravella, Villanueva, Montell, Zhang, & Chang, 2023).

“Singed Silhouettes and Feed Forward Flames: Volumetric Neural Style Transfer for Expressive Fire Simulation” adlı çalışma, Pixar’ın “Elemental” filmi

için ateş karakterlerinin görsel estetiğini geliştirmek amacıyla kullanılan yeni bir Volumetrik Sinirsel Stil Transferi (NST) yöntemini ele almaktadır. Filmde, ateş karakterlerinin gerçekçi ancak aynı zamanda anlatım odaklı bir görünüm sergilemesi hedeflenmiştir. Bu bağlamda, düşük frekanslı hareket ve stabiliteyi temel alan simülasyonlara, GPU tabanlı bir optimizasyon süreciyle yüksek frekanslı şekiller transfer edilmiştir. Bu süreçte el ile boyanmış stil görüntüleri ve parametreler kullanılarak, karakterlerin hareketlerine uygun, özelleştirilebilir bir görünüm elde edilmiştir. Daha büyük ölçekli simülasyonlar için, sinir ağları kullanılarak bu stil transferi daha hızlı ve verimli hale getirilmiştir. Çalışma, NST'nin ölçeklenebilirliği ve ifade gücünü, hem karakterlerin hem de çevresel unsurların görsel tasarımında başarıyla uygulandığını göstermektedir (Kanyuk, Azevedo, Ortiz, & Tang, 2023).

“Creating Elemental Characters: From Sparks to Fire” adlı çalışma, Pixar’ın *Elemental* filmi için ateş karakterlerinin yaratımı, dinamik performansların kararlı bir simülasyonla birleştirilmesi ve stilize edilmiş, duygusal bir görsel sunum sağlanması açısından önemli yenilikler içermektedir. Ateş karakterleri, simülasyon dinamiklerinden bağımsız olarak katmanlı bir yaklaşım kullanılarak şekillendirilmiş, iç detaylar kontrol edilebilir hale getirilmiş ve animasyonun soyut bir şekilde nihai görsel üzerinde kontrol sağlamasına olanak tanınmıştır. Neural Style Transfer (NST) yöntemi, simülasyon sonrası işlemde alevlerin silüetlerinde stilize detayların oluşturulmasını sağlamış ve duygusal yoğunluğa bağlı olarak görsel değişiklikler eklenmiştir. Yüksek çözünürlüklü simülasyonlar, dinamik kamera odaklı hacimler ve karaktere özel renk tonlamaları gibi tekniklerle gerçekçi ve animasyonel bir denge sağlanmıştır. Ayrıca, ateş karakterlerine özel giysi tasarımları için zincir zırh deformasyonları ve kültüre özgü desenler kullanılmıştır. Bu yenilikler, Pixar’ın ileri düzey görsel efekt ve karakter tasarımındaki katkısını kanıtlamaktadır (Hoffman, ve diğerleri, 2023).

“Elemental Characters: The Living Vegetation of Element City” adlı çalışma, Pixar’ın *Elemental* filminde, bitki tabanlı karakterlerin hareketlerini ve çevreyle etkileşimlerini inandırıcı bir şekilde tasarlamak amacıyla mevcut simülasyon altyapısı genişletilmiştir. Simülasyon ekibi, yapraklardan ağaçlara kadar uzanan karmaşık bitki örtüsünü etkin bir şekilde modellemek ve simüle etmek için yeni araçlar geliştirmiştir. Bu süreçte, karakterlerin hareketlerini optimize etmek için kumaş temelli simülasyonlar, rijit gövde ve saç benzeri mekanizmalar kullanılmıştır. Ayrıca, Houdini tabanlı bir sistem olan “houTask” ile simülasyon

verileri daha esnek ve sanatsal olarak yönlendirilebilir hale getirilmiştir. Bu yenilikçi yaklaşımlar, karakterlerin filmde yoğun aksiyon sahnelerinde doğal bir şekilde yer almasını sağlamış ve Pixar'ın gelecekteki projeleri için simülasyon iş akışını geliştirme potansiyeli sunmuştur (Mourino, Campbell, Mitchell, & Gilbert, 2023).

“Everybody’s an Effect: Scalable Volumetric Crowds on Elemental” adlı çalışma, Pixar Animation Studios’un “Elemental” filmi için geliştirdiği ölçeklenebilir volumetrik kalabalık üretim sürecini ele almaktadır. Çalışma, hava, ateş ve su gibi volumetrik karakterlerin, fiziksel simülasyonlar ve procedural yöntemlerle nasıl yüksek görsel doğrulukla oluşturulduğunu açıklamaktadır. Geleneksel iskelet tabanlı deformasyon yöntemleri yetersiz kaldığından, Pixar, Houdini Engine’i kullanarak blendshape tabanlı bir sistem geliştirmiştir. Bu sistem, animasyon kontrolleriyle uyumlu ve hızlı deformasyonlar sağlamış, görselleştirme sürecini optimize ederek kare başına 4-50 saniye arasında işleme süresi elde edilmiştir. Kahraman karakterlerin detaylı işlenmesi için «hexport» süreci kullanılırken, sahne başına ortalama 162 kalabalık karakter, prosedürel yöntemlerle görsel doğruluk korunarak oluşturulmuştur. Çalışma, sinema ve oyun sektöründe büyük çaplı sahneler için maliyet etkin ve yenilikçi bir volumetrik animasyon üretim yöntemi sunmaktadır (Ouellet, Taylan, Moon, Kanyuk, & Reeves, 2023).

“A Procedural Approach for Stylized Bark Shading” adlı çalışma, Pixar’ın “Elemental” (2023) filmindeki “Earth” karakterleri için geliştirilen bu çalışma, stilize edilmiş kabuk (bark) desenlerinin otomatik olarak oluşturulmasını sağlayan bir prosedürel yaklaşımı tanıtmaktadır. Bu yöntem, kullanıcı tarafından çizilen kılavuz eğrileriyle şekillendirilen yönlendirilmiş alanlar ve bu alanlara dayalı olarak üretilen yüzey tabanlı 3 boyutlu yayılım eğrileri kullanılarak, organik ve saç benzeri doku desenleri oluşturmayı mümkün kılmıştır. Houdini yazılımı ve Pixar’ın özel gölgelendirme sistemleri üzerine inşa edilen bu yaklaşım, elle boyama ihtiyacını ortadan kaldırarak, hızlı varyasyonlar üretilmesine olanak tanımaktadır. Çalışma, kabuk desenlerini oluşturmak için kullanılan yönlendirme eğrileri, akım çizgileri ve yayılım eğrileri ile bunların shader’larla nasıl entegre edildiğini detaylandırarak, filmin görsel tasarımına 50’den fazla varyasyon eklemiştir (Bartsch, Thompson, & Goes, 2023).

“Elemental Characters: Making Characters Out of Thin Air” adlı çalışma kapsamında, Pixar’ın Elemental filmi için geliştirilen hava karakterleri

üzerine yapılan bu çalışma, farklı elementlerden oluşan (hava, ateş, su, toprak) karakterlerin görsel ve performans ihtiyaçlarını karşılamak için hibrit bir yöntem geliştirmiştir. Hava karakterleri, prosedürel hacim oluşturma ve simülasyon tekniklerinin birleştirilmesiyle yaratılmıştır. Karakterlerin, hafif ve hacimli yapıları ile gerçekçilik hissi vermesi, aynı zamanda duygusal ifadeler ve performans açısından kontrol edilebilir olması hedeflenmiştir. Çalışmada, özellikle yüz detaylarının korunması, metin projeksiyonu ve hacim yoğunluğu manipülasyonu gibi yenilikçi yöntemler kullanılmıştır. Simülasyon süreçlerinde rüzgar vektörleri ve yerel hız alanlarıyla ince ayrıntılar yaratılmış, gölgeler ve ışık yansımalarıyla görsel estetik güçlendirilmiştir. Sonuç olarak, ana ve ikincil hava karakterlerini etkili şekilde sahnelerde canlandırmak için, prosedürel ve simülasyon tekniklerinin uyumlu bir şekilde entegre edildiği yenilikçi bir sistem sunulmuştur (Kranzler, Rost, Dwivedi, Xenakis, & Pettit, 2023).

“Eyes Without a Face: Integrating detached facial features into Pixar’s character pipeline” adlı çalışma, Pixar’ın “Win or Lose” adlı uzun metrajlı animasyon serisi için karakter tasarım sürecinde kullanılan “Bağımsız Yüz Özellikleri” (Detached Facial Features - DFF) yöntemini ele almaktadır. Bu yöntem, yüz üzerindeki kulak, burun ve ağız gibi özelliklerin yüz yüzeyinden bağımsız olarak modellenmesi, gölgelenmesi esasına dayanmaktadır. Yüz topolojisinden bağımsız bir şekilde konumlandırılabilen bu özellikler, özellikle geniş ve yuvarlak ağızların yüzeyde düzgün bir şekilde şekillendirilmesi gibi teknik zorlukları çözmeyi amaçlamıştır. Yöntem, 2 boyutlu grafik tasarım dilinin 3 boyutlu animasyona entegrasyonuna olanak tanımış, aynı zamanda animatörlere karakter özelliklerini daha esnek bir şekilde manipüle etme imkânı sunmuştur. Gölgeleme ve aydınlatma açısından bazı teknik zorluklar yaratmasına rağmen, bu yaklaşım stilize tasarımları desteklemiş ve geniş ifade yelpazesi sunmuştur. Çalışmanın gelecekteki geliştirmeleri, sistemin sınırlarını genişletmeyi ve evrensel bir ağız modeli oluşturmayı hedeflemektedir (Lykkegaard, Lacaze, & Page, 2023).

“Stylizing Ribbons: Computing Surface Contours with Temporally Coherent Orientations” adlı çalışma, bilgisayar animasyonlarında kullanılan yüzey konturlarının stilize edilmesi üzerine odaklanmaktadır. Geleneksel yöntemlerin yalnızca eğri kenarlarına dokular veya fırça darbeleri uygulamakla sınırlı olduğu vurgulanmıştır. Bu bağlamda, sanatçılara yüzey konturlarının iç ve dış taraflarını ayrı ayrı kontrol etme olanağı sunan bir yöntem geliştirilmiştir. Çalışma, zamanla

tutarlı kontur normalleri üreten bir algoritma ve kenarların çakışmasını önleyen bir kırpma prosedürü içermektedir. Bu yenilikler, animasyon karakterlerinde ve gölge kenarlarında uygulanabilecek çeşitli stilizasyon efektlerinin geliştirilmesini sağlamıştır. Önerilen teknik, Pixar tarafından geliştirilen araçlarla uyumlu bir şekilde uygulanmış ve animasyon üretim süreçlerinde yeni olanaklar sunmayı hedeflemiştir (Willett, Goes, Fleischer, Meyer, & Burrows, 2023).

“CurveCrafter: A System for Animated Curve Manipulation” adlı çalışmada, CurveCrafter adlı bir sistem sunulmuştur ve 3 boyutlu animasyonlardaki otomatik oluşturulan siluet eğrilerinin düzenlenmesi ve yeni eğrilerin eklenmesi için bir araç olarak tasarlanmıştır. Sistem, kullanıcıların 3D boyutlu modeller üzerinde eğriler çizmesine, düzenlemesine ve silmesine olanak tanıırken, yapılan değişikliklerin zaman içinde tutarlı olmasını sağlayan bir algoritma içermektedir. CurveCrafter, eğri düzenleme sürecini kolaylaştırarak animatörlerin stilize edilmiş çizgi çalışmaları üzerinde daha fazla kontrol sahibi olmasını sağlar. Kullanıcı testleri sonucunda, sistemin kullanıcı dostu olduğu ve özellikle karakterlerin yüz ifadeleri, giysi detayları ve efektlerin animasyonlarına katkıda bulunduğu görülmüştür. CurveCrafter, mevcut iş akışlarına kıyasla daha az manuel düzenleme gerektirirken, siluet hatalarının düzeltilmesi ve yeni çizgilerin eklenmesi gibi görevleri hızlandırarak animasyon süreçlerinde önemli iyileştirmeler sunmaktadır (Willett, Fleischer, Brown, E, & Meyer, 2023).

SONUÇ

Pixar, 2023 yılında 3 boyutlu bilgisayar grafiklerinin gelişimine yönelik gerçekleştirdiği yenilikçi çalışmalarla animasyon ve sinema sektörüne katkılar sağlamıştır. Şirketin “Elemental” filmi, hacimsel görselleştirme, prosedürel modelleme, volumetrik sinirsel stil transferi ve akışkan simülasyonları gibi çeşitli alanlarda sunduğu öncü teknolojilerle sektörde yenilik getirdiği söylenebilir. Yenilikler, görsel estetik ve gerçekçilik standartlarını önemli ölçüde yükseltirken, üretim süreçlerini optimize ederek zaman ve maliyet açısından büyük bir verimlilik arttırdığı söylenebilir.

Pixar’ın RenderMan gibi yazılımlarında gerçekleştirdiği ilerlemeler, ışıklandırma, yüzey işleme ve hacimsel görselleştirme tekniklerinde yeni

geliştirmeler gerçekleştirmiştir. Bunun yanı sıra, karakter animasyonlarında kullanılan yeni algoritmalar ve simülasyon yöntemleri, görsel gerçekçilik ve sanatsal stilizasyon arasındaki dengeyi güçlendirerek animasyon sektöründe gelişim yapmıştır. Şirketin 2023 yılı boyunca yayımladığı akademik çalışmalar, geliştirdiği teknolojilerin ve inovasyonların yalnızca kendi projelerine hizmet etmekle kalmayıp, sektördeki diğer stüdyolar ve araştırmacılar için de ilham kaynağı olduğu söylenebilir.

Bu bağlamda Pixar'ın 2023 yılında gerçekleştirdiği teknolojik gelişmeler, sadece mevcut projelerin başarısını artırmakla kalmamış, aynı zamanda gelecekteki animasyon, sinema ve bilgisayar grafikleri alanlarındaki çalışmalara yön verecek bir temel oluşturmuştur. Şirketin yenilikçi yaklaşımı, görsel hikâye anlatımı ve teknolojinin birleşiminde yeni yollar açmış ve yaratıcı endüstrilerde etki yarattığı söylenebilir. Çalışmalar, sadece animasyon sektörü için değil, aynı zamanda teknolojinin geleceği açısından da potansiyel barındırmaktadır. Pixar, bu başarılarıyla bilgisayar grafikleri alanında öncü konumunu pekiştirmiş ve küresel anlamda yeni bir yaratıcı yazılımlar geliştirmiştir.

KAYNAKÇA

- Bartsch, A., Thompson, C., & Goes, F. d. (2023, Mayıs). *A Procedural Approach for Stylized Bark Shading*. Pixar: <https://graphics.pixar.com/library/ElementalBark/paper.pdf> adresinden alındı
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.
- Bendazzi, G. (2017). *Animation: A World History: Volume III: Contemporary Times*. Florida: CRC Press.
- Byrne, B. (2012). *3D Motion Graphics for 2D Artists, Conquering the 3rd Dimension*. Massachusetts: Focal Press.
- Catmull, E. (2016). *Yaratıcılık A.Ş. Gerçek İlhamın Önünde Duran Görünmez Engelleri Aşmanın Yolları*. İstanbul: Doğan Egmont Yayıncılık ve Yapımcılık Tic. A.Ş.
- Chopine, A. (2011). *3D ART ESSENTIALS The Fundamentals of 3D Modeling, Texturing, and Animation*. Massachusetts: Focal Press.
- Fong, J. (2023, Mayıs). *Volume Rendering for Pixar's Elemental*. Pixar: <https://graphics.pixar.com/library/ElementalVolume/paper.pdf> adresinden alındı
- Gilbert, M., Kuenzel, J., Campbell, K., Gladstone, G., Kalache, J.-C., Goes, F. d., &

- Barry, J. (2023, Mayıs). *Elemental Characters: Bringing Water to Life*. Pixar: <https://graphics.pixar.com/library/ElementalWater/paper.pdf> adresinden alındı.
- Hoffman, J., Hu, T., Kanyuk, P., Marshall, S., Nguyen, G., Schroers, H., & Witting, P. (2023, Mayıs). *Creating Elemental Characters: From Sparks to Fire*. Pixar: <https://graphics.pixar.com/library/ElementalFire/paper.pdf> adresinden alındı.
- Kanyuk, P., Azevedo, V. C., Ortiz, R., & Tang, J. (2023, Mayıs). *Singed Silhouettes and Feed Forward Flames: Volumetric Neural Style Transfer for Expressive Fire Simulation*. Pixar: <https://graphics.pixar.com/library/ElementalNST/paper.pdf> adresinden alındı.
- Kranzler, M., Rost, K., Dwivedi, R., Xenakis, A., & Pettit, A. (2023, Mayıs). *Elemental Characters: Making Characters Out of Thin Air*. Pixar: <https://graphics.pixar.com/library/ElementalAir/paper.pdf> adresinden alındı.
- Lykkegaard, A.-C., Lacaze, A., & Page, J. (2023, Mayıs). *Eyes Without a Face: Integrating detached facial features into Pixar's character pipeline*. Pixar: <https://graphics.pixar.com/library/DFP/paper.pdf> adresinden alındı.
- Mourino, G., Campbell, K., Mitchell, B., & Gilbert, G. (2023, Mayıs). *Elemental Characters: The Living Vegetation of Element City*. Pixar: <https://graphics.pixar.com/library/ElementalEarth/paper.pdf> adresinden alındı.
- Nain, N. (2014). *Computer Graphics*. New Delhi: Vikas Publishing House.
- Nguyen, D., Talbot, J., Sheffler, W., Hessler, M., Fleischer, K., & Goes, F. d. (2023, Mayıs). *Shaping the Elements: Curvet Animation Controls in Pixar's Elemental*. Pixar: <https://graphics.pixar.com/library/ElementalShaping/paper.pdf> adresinden alındı.
- Ouellet, S., Taylan, A., Moon, A., Kanyuk, P., & Reeves, W. (2023, Mayıs). *Everybody's an Effect: Scalable Volumetric Crowds on Elemental*. Pixar: <https://graphics.pixar.com/library/ElementalCrowd/paper.pdf> adresinden alındı.
- Ravella, M., Villanueva, A., Montell, B., Zhang, T., & Chang, H. (2023, Mayıs). *Procedural Techniques for Large, Dynamic Sets in Elemental*. Pixar: <https://graphics.pixar.com/library/ElementalSets/paper.pdf> adresinden alındı.
- Rice, M., Jenny, J., & Harrower, W. (2023, Mayıs). *Engine-eering a Procedural Pipeline with USD*. Pixar: <https://graphics.pixar.com/library/ProceduralUSD/paper.pdf> adresinden alındı.
- Tezel, Y. (2016). *Bilgisayar Oyunları Tarihi*. İstanbul: Sokak Kitapları Yayıncılık.
- Vince, J. (2013). *Handbook of Computer Animation*. Poole: Springer.
- Willett, N. S., Fleischer, K., Brown, H., E, I. L., & Meyer, M. (2023, Eylül). *CurveCrafter:*

A System for Animated Curve Manipulation. Pixar: <https://graphics.pixar.com/library/CurveCrafter/paper.pdf> adresinden alındı.

Willett, N. S., Goes, F. d., Fleischer, K., Meyer, M., & Burrows, C. (2023, Eylül). *Stylizing Ribbons: Computing Surface Contours with Temporally Coherent Orientations*. Pixar: <https://graphics.pixar.com/library/Ribbons/paper.pdf> adresinden alındı.

Zhu, S., Zhang, X., & Röthlin, G. (2023, Mayıs 17). *Denoising Production Volumetric Rendering*. Pixar: <https://graphics.pixar.com/library/VolumeDenoising/paper.pdf> adresinden alındı.

2. BÖLÜM

BİR GELENEĞE DÖNÜŞ PROJESİ OLARAK DOBAG

Doç. Mine TAYLAN

Sakarya Üniversitesi, Sanat Tasarım ve Mimarlık Fakültesi

Geleneksel Türk Sanatları Bölümü

minet@sakarya.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0002-2098-1948>

GİRİŞ

DOBAG Projesi; doğal boya kullanımının yeniden yaygınlaşmasını sağlamak, yöresel desenlere karışmış yabancı desenleri ayıklamak, halı dokumacılığını geliştirerek kaliteyi gerçek değerlerine taşımak, dokuyucuların gelir düzeyini yükseltmek ve köyden kente göçü önlemek için başlatılan bir projedir. “DOBAG” kelime olarak “Doğal Boya Araştırma ve Geliştirme”nin kısaltması olmakla birlikte Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu (DTGSYO) tarafından ulusal ve uluslararası kapsamda tescili yaptırılmış bir markadır. Projenin logosu Grafik Bölümü öğretim üyelerinden Mustafa Aslıer tarafından tasarlanmıştır (Şekil 1).

* Bu çalışma Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü’nde 2018 yılında Prof. Şerife Atlıhan danışmanlığında tamamlanan “Bir Geleneğe Dönüş Projesi Olarak DOBAG ve Ötesi” başlıklı Sanatta Yeterlik tezinden türetilmiştir.



Şekil 1: DOBAG Projesi'nin logosu, Mustafa Aslier (Anderson, 1998:14).

1981 yılında DTGSYO, Tekstil Sanatları Bölümü tarafından ortaya atılan DOBAG Projesi, sonraki ismi ile Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi olan kurum tarafından uygulamaya konmuştur. Projeyi teklif eden kurum; İstanbul Devlet Tatbiki Güzel Sanatlar Yüksek Okulu'dur. DTGSYO, 20 Temmuz 1982 tarihinde Yüksek Öğretim Yasası kapsamında Güzel Sanatlar Fakültesi adı altında Marmara Üniversitesi bünyesine katılmıştır. Ocak 1981'de başlayan proje Aralık 1986'da bitecek şekilde planlanmıştır. Ancak DOBAG Projesi 37 sene boyunca faaliyetlerini sürdürmüştür. DOBAG zamanla iyi kalite halıların markası haline gelmiştir. 1982 yılında düzenlenen proje önerisinde projede yer alan isimler, rektör; Orhan Oğuz, dekan; Fehiman Tekil, proje yürütücüsü; Ozanay Omur, yürütme kurulu; Ozanay Omur, Dr. Harald Böhmer, Turgay Başkan, Doğal Boya Araştırma ve Geliştirme Laboratuvarı'ndan Dr. Harald Böhmer (Biyolog ve Kimyager), asistan Nevin Enez (Kimya Mühendisi) şeklindedir.

Dokumacılığın varoluşu ile elyafın renklendirilmesinin de başlamış olduğu varsayılmaktadır. Doğal boyalar; bitkisel, hayvansal ve madensel kaynaklardan elde edilmiştir. Tekstilde bitkisel ve hayvansal kaynaklardan elde edilen doğal boyalar kullanılmaktadır. Bazen de dokumalarda kullanılan liflerin doğal renkleri kullanılmıştır. Günümüzden 5000-6000 yıl öncesine dayanan doğal boyamacılık, 1856 yılında William Henry Perkin tarafından ilk sentetik boyarmaddenin bulunuşuna kadar değişmeden devam etmiş, 19. yüzyılın ikinci yarısında bir yandan yeni boyarmaddeler keşfedilirken öte yandan bitkilerdeki boyarmaddelerin sentezi gerçekleştirilmiştir (Enez, 1987:1). Önceleri yalnızca bu işin uzmanları tarafından uzun ve zahmetli bir sürecin sonucunda gerçekleşen boyama işlemi, adeta aileden geçen bir miras olarak görülürken 19. yüzyılın sonuna gelindiğinde sentetik boyaların elde edilmesiyle kolay ulaşılabilir ve uygulanabilir hale gelerek önemini yitirmiş ve büyük oranda kullanımdan

kalkmıştır. Ancak ucuz sentetik boyaların kullanılmasından sonra renk ahengi bozulmuş, yıkama ve güneş haslıkları zayıf olan boyalardan elde edilen renkler zamanla solmuş ve ürünün değerini düşürmüştür. Bunun yanı sıra Türkiye'nin uluslararası düzeydeki halı pazarı da zayıflamış ve durma noktasına gelmiştir. Halı satıcıları sentetik boyalarla elde edilen renklerin aşırı parlaklığını ve uyumsuzluğunu bir derece ortadan kaldırmak için halıları yaz aylarında güneş altına serip renklerini soldurma işlemine başvurmuşlardır. Diğer taraftan güçlü, aşındırıcı maddelerle (süt kostik, klor, vb.) ve sert fırçalarla tazyikli su altında yıkayıp eskitme yaparak antika halıların görüntüsünü yakalamaya çalışmışlardır.

DOBAG Projesi'nin birincil hedefi Anadolu topraklarında yerini sentetik boyalara bırakmış doğal boyamacılık geleneğini aslına uygun biçimde hayata geçirmek, sentetik boya kullanımını sonlandırmak ve doğal boyamacılığın sürdürülebilirliğini sağlamaktır. Projenin diğer hedefi ise; halı-kilim dokuma geleneğini aslına uygun biçimde yaşatmaktır. DTGSYO, Tekstil Bölümü kuruluşundan beri tasarım konusu ile halk sanatlarının yaşamasını ve gelişmesini amacı kapsamına almıştır. Bu amaçla DOBAG Projesi başlatılmış, yerel ve uluslararası müzelerin koleksiyonlarında yer alan, gelenek ve göreneğimizi simgeleyen halı-kilimlerimiz projenin temelini oluşturmuştur. Toplumumuzun kültür birikimlerini yansıtan ve simgeleyen bu sanat eserleri; Türklere yüzyıllar boyu halı-kilim sanatının temelini sağlamlığını simgelemekte ve tanıklık etmektedir. Ülke insanının akılcı ve geleneksel yapısından, geleneksel yaşamından, geleneksel tekniğinden kaynaklanan ve de kaybolan bu zenginliği ortaya çıkarmayı amaçlayan bir düşünce ile proje kapsamında halı-kilim üretimi planlanmıştır. Ülke ekonomisine katkısının da büyük olacağına inanarak, uluslararası pazarda geleneksel halıların satışı hedeflenmiştir.

1. PROJENİN UYGULANMASI VE YÜRÜTÜLMESİ

Öncelikle Tekstil Bölümü öğretim elemanları uzmanlık alanlarına göre kendi aralarında çalışma ekibi oluşturularak proje içinde görev almışlardır. Daha sonra Anadolu'da halı – kilim geleneği olan bölgelerden beş pilot bölge tespiti yapılmıştır. Bu bölgeler; Çanakkale – Ayvacık, Manisa – Yuntdağ, Antalya – Döşemealtı, Adana – Karatepe ve Muğla – Milas olarak belirlenmiştir. Fakat

İstanbul'a yakın olması nedeni ile, yüzlerce yıl geleneksel halı dokumacılığı yapan bölgelerden ikisi; Çanakkale – Ayvacık ve Manisa – Yuntdağ dağlık bölgeleri DOBAG Projesi uygulaması için pilot bölge olarak seçilmiştir.

1981 yılında; seçilen iki pilot bölgenin köylerinde proje ekibinde yer alan Doğal Boya uzmanı Dr. Harald Böhmer'in başkanlığında doğal boyamacılık kursları verilmiştir. Dr. Harald Böhmer, Türk ve İslam Eserleri Müzesi ve diğer müzelerdeki ve koleksiyonlardaki tarihi halılardan alınan renkli iplik örneklerini analiz etmiş, eskiden kullanılmış doğal boyarmadde ve bağlayıcıları (mordan) tespit etmiştir. Analizlerin sonucunda boyarmaddelerin elde edildiği bitki ve bağlayıcı maddelerin yörelerde bulunanlarından oluşan, kolay uygulanabilen boyama reçeteleri hazırlanmıştır. Tespit edilen boya bitkileri, bağlayıcılar ve her iki yörenin geleneksel doğal boyamacılık yöntemleri dokuyuculara tekrar öğretilmiştir. Aynı dönemde ekipteki başka uzmanlar tarafından yöreye ait halıların desen, motif ve renkleri tespit edilmiştir. Halen yörelerde kullanılan geleneksel desenler ve unutulmuş olan desenler belirlenmiştir. Eskiden kullanılan desenlerin tespiti için camilerde, evlerde kız çeyizlerinde bulunan halılar ile müzelerde yer alanlar karşılaştırılmış, uluslararası müze ve koleksiyonlarda yer alan halılardan da yararlanılmıştır. Bunun sonucunda projede görevli elemanlar tarafından dokuyuculara geleneksel halı desenlerinin tanıtımı yapılmıştır. Kilimlerde desen yozlaşması olmadığından aynı uygulamanın kilimler üzerinde yapılmasına gerek duyulmamıştır. Kurslarda doğal boyalarla boyanan yün ipliklerle dokunan halılar 1982 yılında Ortadoğu Ticaret ve İhracat Merkezi'nde (OTİM) düzenlenen bir sergide halı meraklılarına sunulmuş, sergilenen halılar yüksek fiyatlarla alıcı bulmuştur. Bu sergi aynı zamanda projenin devamı açısından bir test niteliğindedir.

Daha yoğun çalışmalar yapmak ve üretimi genişletmek için çözüm arayışına girilerek, halı dokuyucularının bir kuruluş altında denetlenebilir şekilde çalışmasının uygun olacağına karar verilmiştir. Bunların kooperatifler çatısı altında olmasında yarar görülmüştür. Kooperatiflerin hem vergiden muaf hem de devlet tarafından desteklenen kuruluşlar olması bu kararı desteklemiştir. Çanakkale – Ayvacık ilçesine bağlı Süleymanköy'de önceden bir öğretmenin önderliğinde tavukçuluk yapmak üzere kurulmuş ancak daha sonra faaliyetini sürdürememiş olan "Tarımsal Kalkınma Kooperatifi", 1982 yılında yeniden canlandırılarak DOBAG Projesi çatısı altında halı – kilim üretimine geçirilmiştir. Bölgede dokuma yapmak isteyen dokuyucular bu kooperatife üye olmuşlardır.

Aynı yıl Manisa – Yuntdağ’da “Yuntdağ Köyleri Turizm Kooperatifi” kurulmuş, halı dokuyucularının eşleri üye olmuştur. Yuntdağ Kooperatifi yöneticilerinin dokuyucu memnuniyetini sağlayamaması üzerine 1989 yılında dokuyucu kadınlar tarafından Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı’nın yönetmeliğine doğrultusunda “Doğal Boyalı El Dokumaları Üretim ve Pazarlama Kooperatifi” kurulmuştur. Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı’nın kooperatifler yönetmeliğinde kooperatife üye olacakların bizzat ürünü üretenler olması koşulu sebebi ile Manisa – Yuntdağ’da halı dokuyanlar kadınlar olduğu için üyeler kadınlardan oluşturulmuştur. Bu kooperatif; başkanı, yöneticisi, denetçisi ve üyeleri kadınlardan ilk kadın kooperatifi olma özelliğini taşımaktadır. 18 yaşını dolduran her dokuyucu kooperatife üye olmak için başvurabilmiştir. Genellikle her aileden bir kişi bu kooperatife üye olmuştur.

Kooperatifler, kendi iç tüzüklerine göre üyelerine hizmet vermişlerdir. Dokuma için gerekli olan tezgâh, dokuma malzemesi olan yün veya yün ipliği (boyalı veya boyasız yün ipliği), boya bitkileri, halı yıkama malzemesi temin edilmiş ve üyelere kar gözetmeksizin dağıtılmıştır. Bitmiş olan halıların ücretleri dokuyuculara ödenmiş ve halılar kooperatiflerin depolarına konulmuştur. İhtiyaç halinde dokuyuculara avans verilmiştir. Pazarlama için gerekli olan sergiler, kooperatiflerin sorumluluğunda düzenlenmiştir.

Kooperatiflerin kurulmasında; halılar için gerekli malzemenin ve boyarmaddenin temin etmesinin yanında araç-gereç, bina ve personel tahsisi gibi Çanakkale ve Manisa Valilik Özel İdarelerinin maddi desteği olmuştur. Örneğin; Çanakkale’de Valilik bünyesindeki müdürlüklerden Orman Bakanlığı’na bağlı ORKÖY Bölge Müdürlüğü (Orman Köylerini Kalkındırma Birimi) ve ORKÖY Genel Müdürlüğü DOBAG’a en erken el uzatan kamu kuruluşudur. ORKÖY’ün ferdi kredilerin kullandırılmasında DOBAG dokuyucularını dikkate alması ve kredileri tahsis etmesi bu işleyişin daha iyi gitmesini sağlamıştır. Köy İşleri ve Kooperatifler Müdürlüğü, başlangıçta tezgâhları denetlemek amacı ile dokuyucuların evlerine ulaşımı sağlamak için araç tahsis etmiştir. Bölge Ziraat Müdürlüğü, Devlet Üretme Çiftlikleri arazilerinde DOBAG Projesi’nde kullanılacak olan boya bitkilerinden kökboya ve muhabbet çiçeği ekimini yapmış ve personel tahsis etmiş, araç-gereçleri ile nakliyeleri gerçekleştirmiştir. Boğaz Komutanlığı tüm araçları ve personeli ile projeye destek vermişlerdir. Projenin yürürlüğe girmesinde Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi bu kuruluşlar ile iş birliğine girmiştir. Manisa – Yuntdağ’da Turizm İl Müdürlüğü,

Alman Hükümeti, Sanayi ve Teknoloji Bakanlığı destek vermiştir.

1982 yılından itibaren gerçek anlamda halılar üretilmeye başlanmıştır (Resim 1). Kaliteli yün, doğal boya, gerçek desenler ve renklerle halıların dokunmasına hız verilmiştir. Dokunan halıların kaliteli olması ve yurt dışı pazarında yerini alması için halıların dokuma sırasında denetlenmesi gerekmiştir. Bu kontroller fakülte elemanları tarafından yürütülmüştür.



Resim 1: İlk DOBAG halısı, 1982 (Harald Böhmer Arşivi).

2. PROJE KAPSAMINDA HALI ÜRETİMİ

DOBAG halılarının üretiminde yalnızca kooperatiflere üye olan dokuyucu kadınlar değil, onların aile bireyleri de üretimin mutlaka bir aşamasında yer alarak projenin parçası olmuşlardır. Üretilen halıların ilme sayısı elde eğrilen ipliklerin ince ya da kalınlığına bağlı olarak m²'de 90.000 ile 110.000 arasında değişmektedir. Bu standardın altına inilmesi kalite açısından düşüklüğe diğer yandan da yöresel özelliklerin dışına çıkılmasına sebep olmaktadır. Standardın

üstüne çıkılmasının ise fiyat artışına sebep olacağından satışı zorlaştıracağı düşünülmüştür. DOBAG Projesi'nden önce halılar gerçek değerinde satılmadığı için dokuyucular kalın ip eğirip, sıkıştırmadan dokuyarak bir haftada seccade çıkarmaya çalışmaktaydı. Proje ile ilme sıklığı 1 dm'de 19-20 x 25-30'dan m²'de 100.000 ilmeğe (1 dm²'de 28 x 36) çıkartılmıştır. Böylelikle halılar gerçek kalitesine ulaşmıştır. Dokuyucular ilme başına para aldıklarından, bu durum onları da memnun etmiştir.

Halı üretim aşamaları aile içinde iş bölümü yapılarak tamamlanmıştır. Köylerdeki kadınların birçoğu halı-kilim dokumayı çocuk yaşlarında öğrenmiştir. Çünkü kız çocukları okuldan geriye kalan zamanlarında ve ilköğretimi bitirdiklerinde annelerinden dokuma yapmayı öğrenmişlerdir. Ailelerin genç kadınları dokuma yaparken, yaşlı kadınlar dokumada kullanılacak yünlerin tarama, eğirme ve bükme işlemleri ile meşgul olmuşlardır. Ailenin erkekleri ise inşaat, odun taşıma ve hayvancılık işlerinin yanı sıra, yün boyamacılığı yapmış, kadınların üstesinden gelemediği işlerde yardımcı olmuşlardır. Ayrıca çocuklar sarı boyamak için gerekli olan papatyaları toplamıştır. Dokuyucuların uzun yıllardır halı-kilim dokumaları dokuma becerilerini çok geliştirmiş, ellerini hızlandırmıştır. Bir kişi günde 8 saat çalıştığı takdirde yaklaşık 5000-6000 bin ilme atabilir. DOBAG halılarında 1 m²'de ortalama 100.000 ilme vardır. 1 m² halının dokunması 20 günü bulmaktadır. Dokumaya başlamadan önce yapılan işlemler ile toplam süre yaklaşık 40 gündür. Dokuyucuların yemek, temizlik, çocuk bakımı gibi gündelik işleri olduğundan gün içinde tüm vakitlerini dokumaya ayıramamışlardır. Bu nedenle bir kişi yılda yaklaşık 6-7 m² halı dokuyabilmekteydi. Kızları olan ailelerde daha çok halı dokunmaktaydı.

DOBAG uygulama bölgelerinde dokunan halı –kullanım alanlarına göre yaygılar, örtüler, seccadeler ve taşımada kullanılanlar olarak sınıflandırmak mümkündür. Ayvacık ve Yuntdağ halıları Bergama Halı Grubu içinde yer aldıkları için desen, kompozisyon ve renk açısından benzer yapıdadırlar. Ortak desen sayısı oldukça fazla olmakla birlikte hem geometrik hem de bitkisel motiflerin kullanımı söz konusudur. Holbain, Lotto, Ghirlandaio, Memling ve Crivelli gibi Avrupa ressamlarının tablolarında yer alan ve bu ressamların adları ile anılan halıların desenleri Ayvacık ve Yuntdağ bölgelerinde dokunmaktadır (Resim 2). Bunların dışında DOBAG halılarında kullanılan desenler çeşitli isimleri vardır. Oklu ve Turnalı desenleri her iki bölgede de dokunmakla beraber, Çarklılek ve Beş Tabak, Altın Tabak, Elekli, Ezine Tabak, Cami, Yörük, Kozak ve Türkmen

Gülü Ayvacık bölgesinin başlıca desenleri arasındadır (Resim 3 ve Resim 4). Yundağ bölgesinin desenleri ise; Sandıklı, Sandıklı Çiçek ve Vazoselvidir (Resim 5). Bordürde kullanılan bir motif aynı zamanda zeminde de kullanılabilmektedir (Resim 6). Ayvacık ve Yundağ bölgelerinde bordürlerde görülen ortak motifler çiçek, yaprak ve sığır sidiğidir. Ayvacık bölgesinde görülen başlıca bordür motifleri baklava kesiği, yıldız, kocabaş, çift kollu su, üzüm su, yarım makas, tam makas, büyük s, kilit su ilen, Yundağ bölgesininkiler ise kazankulbu, urgan, bıçak ucu ve Çin bulutu motifleridir.



Resim 2: DOBAG Projesi kapsamında dokunmuş küçük desenli Holbain halısı (Şerife Atlıhan Arşivi).



Resim 3: Turnalı desenli DOBAG halısı (Şerife Atlıhan Arşivi).



Resim 4: Altıntabak desenli DOBAG halısı (Akova, 2005:26).



Resim 5: Sandıklı Çiçek desenli DOBAG halısı (Peterson, 1991:5).



Resim 6: Zemini yıldız motifli bir DOBAG halısı (Akova, 2005:23).

Malzemesi yün olan halılarda ipliğin düzgün eğrilebilmesi, boyaların parlak görünmesi, hav kırkımının düzgün olması, yüzeyi iyi kırkılmış bir halıda desenlerin göze daha hoş görünmesi ve halının dayanıklı olması tamamen malzeme ile ilişkilidir. DOBAG Projesi kapsamında halı üretimi; projenin esas amaçları doğrultusunda bu düşünce ile yapılmaktadır. Anadolu koyunlarının kış yünleri halı için en uygun yün elyafıdır. Bu yüzden DOBAG halılarında tamamen kış yünü kullanılmıştır. Kış yünlerine “yapak”, bazı bölgelerde ise “yapağı” denmektedir. Yapağının havlar ve çözü için tercih edilen kısmı sırtı ve boyun bölgesidir. Atkı için ise karın altı ve bacaklar uygundur. Özellikle yılda bir defa kırkım yapılan iklimi soğuk olan bölgelerin yün lifleri uzun ve ince olur. Bu tür yünler, iyi tarandığı takdirde kolay eğrilmekte ve istenilen büküm sağlanabilmektedir. Ayrıca boya alma kapasiteleri daha yüksek ve yüzeyleri düzgün olduğundan boyayı parlak gösterir, uzun lifli oldukları için ilmekte iken çok dökülmezler.

Köylüler dokumada kullanılacak yünü, imkanları yettiği sürece kendi koyun sürülerinden elde etmişlerdir. Ancak yaşadıkları arazi hayvancılığa uygun olmayan dağlık bir yapıda olduğundan koyun sürüleri küçük ölçekte olmuştur. 3 – 4 yaşlarındaki bir koyundan temizleme ve yıkama işlemlerinin ardından 400-500 gr yün alınabilmektedir. 1 m² halıya en az 4 kilo yün, 4 kilo yün için ise ortalama 8-10 koyun gerekmektedir. Sürülerdeki bazı koyunlar sütü için, bazıları ise yünü için melezleştirilmiştir. Her ailenin 30-40 koyunu olduğu düşünülürse ellerindeki koyunun yünü yılda ancak iki tane orta boy (4m²) taban halısına yetmiştir. Bu nedenle DOBAG halıları için çevre köylerden ve Konya'dan taranmış yün satın alınmıştır.

Yıkama işleminden önce yapağıya dıştan bulaşmış olan çer-çöp, gübre vb. kirler ayıklanmaktadır. Yünler daha sonra soğuk suya bastırılmakta ve idrar, toprak, tuz gibi maddelerin yumuşaması sağlanmaktadır. Bu işlemin ardından az ılık su ile hafifçe ovuşturularak yünler yıkanır. Son aşamada ise daha sıcak su bu defa ovuşturulmadan dökülmekte, yündeki fazla yağlar akıtılmaktadır. Bu aşamada bir miktar yağın yünde kalmasında fayda vardır. Kalan yağlar eğirme sırasında eğiren kişinin ellerinde oluşabilecek sertleşme ve çatlama gibi tahribatları önlemektedir. Ancak gereğinden fazla yağ, boyama işlemi sırasında boyarmaddelerin yünün her tarafına eşit bir şekilde etki etmesini engellemekte ve abraşa sebep olmaktadır (Anderson, 1998:17). Yıkanan yünlerin kurutulması çamaşır gibi asılarak sağlanır.

Yıkanmış ve kurutulmuş yünler el ile taranacak veya tarak makinesine gidecekse önceden açılması daha iyi taranmasını sağlamaktadır. DOBAG Projesi'nde tarama işlemi makinelerle yapılmıştır. Ancak köylerdeki bazı yaşlı kadınlar tarama işlemini evlerinin bahçelerinde gerçekleştirmişleridir. DOBAG halılarının yöresel koyunlardan elde edilen yünleri, yine yöresel yöntemlerle eğrilmiştir. Projeden önce işlemin makinelerde yapıldığı tespit edilmiştir. Taranmış yünler iğ veya çıkırcık ile çoğunlukla yaşlı kadınlar tarafından eğrilerek ip haline getirilmiştir. Diğer eğirme aleti olan kirman bu bölgelerde kullanılmamıştır. Kirman daha çok Doğu ve Güney Anadolu'da kullanılır. Eğirme işlemi sağ yönde yapılmış, iki iplik katlanıp bükülecekse sol büküm yapılmıştır. Eğirmede ve bükmede genellikle çıkırcık kullanılmıştır. Hızlı bir eğirici çıkırcık ile günde 1 kilo yün eğirebilmektedir.

Anadolu'da kullanılan geleneksel tezgahlar ahşap malzemeden yapılmış dikey tezgahlardır. DOBAG Projesi'nde kullanılan tezgahlar dikey ancak ahşaptan değil metalden yapılmıştır. Ahşabın zamanla esnemesi dokumayı kötü yönde etkilediğinden, projenin dördüncü yılında Isparta'dan metal tezgahlar getirilmiştir. Dikey tezgâh; dokuyucunun rahat çalışabilmesi, istediği uzunlukta dokuma yapabilmesi, fazla yer kaplamaması, kolay kurulabilmesi ve atıkların daha kolay yerleştirilebilmesi açısından tercih sebebidir. Ayrıca bu tezgahlarda ağızlık açmak mekanik olduğu için dokuma daha hızlı ilerlemektedir. Halk arasında bu tezgahlara "ıstar" denir. Istar, çözümlü sarmalı tezgahdır ve proje kapsamında dokunan halılar bu tezgahlarda dokunmuştur (Resim 7). Birkaç tüccar aracılığı ile yöresel olmayan döner çözümlü tezgahlar kullanılmış ancak bu uygulama devam etmemiştir. Çözümlü sarmalı tezgahlarda çözümlü dışarda hazırlanır ve tezgâha geçirilir (Resim 8). Tezgâha geçirme işlemi; çözümlünün üst levente sarılması ve çözümlü çubuğuna bağlanmış diğer ucunun alt levente sabitlenmesi şeklinde gerçekleştirilir. Dokumaya alt taraftan başlandığından, dokuma ilerledikçe çalışma alanı yukarı çıkar. Dokuyucu kollarını kaldırmaya ve sonucunda yorulmaya başlar. Bu yüzden dokunan kısım alt levente sarılarak dokuma seviyesi aşağıya indirilir, çalışma kolaylaşır. Ancak bu durumun bir dezavantajı vardır. Dokuyucu dokunan kısmı göremediğinden dokumada kullandığı renkleri unutabilir. Bunun için sardığı yeri geri açması gerekebilir. Bu işlemin çözümlü düzenini bozma riski vardır. Çözümlü sarmalı tezgâhta büyük ebatlı dokumalar yapılabilmektedir.



Resim 7: Çözü sarmalı metal tezgâh, Ayvacık, 2015 (Mine Taylan Arşivi).

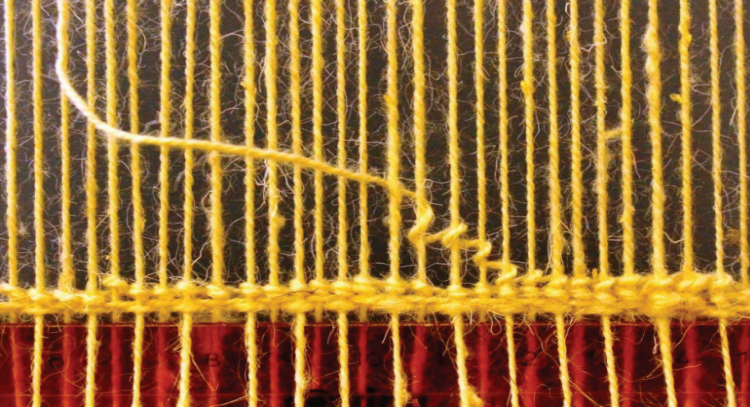
Belirtildiği gibi çözgü tezgah üzerinde çözülmez. Bunun için çözgünün uzunluğuna bağlı olarak yere karşılıklı iki kazık çakılır. Fakat kazıklar çözgünün bitimine doğru dik durmadığından birbirlerine doğru eğim yaparlar. Bu durum çözgü tellerinin eşit uzunlukta olmaması ile sonuçlanarak dokumanın yapısını bozar. Bu yüzden DOBAG Projesi'nde çözgü için uzun bir prizma şeklinde ahşap veya metal olan bir aletin kullanımı tercih edilmiştir. Dokunacak halının boyundan 1 m fazlalık hesaplanarak hazırlanan çözgü tezgaha geçirilmeden önce, iki ucundan ince çubuklara geçirilmektedir. Çözgü hazırlama işlemi için birkaç kişinin birlikte çalışması gerekmektedir. Komşular bir araya gelerek dokumanın enine göre çözgü tellerini yayarlar ve düzene sokarak tezgaha taşırlar. İnce çubuklar alt ve üst leventlere yerleştirilir ve çözgü tellerinin düzgün gerilmesi ve yan yana eşit dağılması sağlanarak leventlere sarılır. Çözgü telleri kırışık kalmaması için gerdirerek birkaç defa alt ve üst levende sarılması gerekmektedir. Çözgü tezgaha geçirildikten sonra gücü işlemi yapılmaktadır. Gücü, seçilmiş çözgülerin öne ve arkaya getirilmesini sağlayan mekanik bir düzenlemedir. Bu işlem sayesinde atkının içinden geçeceği ağızlık oluşturulur. Seçilen çözgülerin her 10 santimetrede eşit sayıda olması için gücü sopasına çivi çakılarak mesafe belirlenir.



Resim 8: Dokuyucu kadınlar çözü hazırlarken, Ayvacık, 2015
(Mine Taylan Arşivi).

Gücünün ardından, çözülerin eşit aralıklarla sıralanması için çiti yapılmaktadır. Çiti aynı zamanda atkılarının halının kullanımı sırasında açılmasını önler (Resim 9). Çitiden sonra havlı kısma geçmeden önce istenilen yükseklikte kilim dokunur ve her iki bölge için de karakteristiktir. Bu bölüm tek renk olabildiği gibi, şeritler halinde farklı renklerde ya da çeşitli desenlerle süslenerek dokunabilmektedir.

Kilim tekniğinde temel prensip, atkı ipinin çözü iplerinin bir altından, bir üstünden geçmesidir. Bir sonraki atkı sırasına ise üst ve alttan geçirilen çözüler yer değiştirir (Resim 10). Bu, dokuma örgülerinden bezayağı olarak adlandırılır. Atkılarının çözüleri kapattığı dokumalar “atkı yüzlü”, çözülerin atkılarını kapattığı dokumalar “çözü yüzlü” dokumalardır. Desen; atkı yüzlü dokumalarda atkılarla, çözü yüzlü dokumalarda ise çözülerle oluşur. Bunlara ek olarak atkı ve çözünün aynı renkte, kalınlıkta ve sıklıkta olduğu kilimler de vardır. Bunlarda atkı ve çözü birbirini gizlemez. Dokuyucu kilimi bölümler halinde dokuyabilmektedir.



Resim 9: Çiti işlemi. Uygulama: Mine Taylan, 2016.

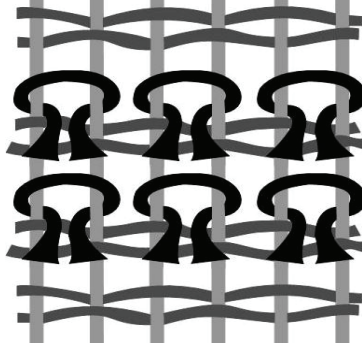


Resim 10: Kilim dokuma tekniği. Uygulama: Mine Taylan, 2016.

Anadolu kilimleri genellikle atkı yüzü dokumalardır. Desenlemede kullanılan yöntemlerden biri, renkli atkı iplerinin desene bağlı olarak değişen bölgelerde hareket edip hem deseni hem de zemini oluşturmasıdır. Bu yöntemde dokumada bazı aralıklar oluşmakta ve bu aralıklar literatürde “ilik” olarak adlandırılmaktadır. Bu teknikte dokunan kilimlere ise “ilikli ilim” denmektedir.

Halı; düz dokuma türlerinden farklı olarak havlı bir dokumadır. DOBAG halılarında çiti işleminin ardından istenilen yükseklikte kilim dokunmuştur. Havlı kısımda ise çift çözgü üzerinde düğüm atılır. Dokuyucular buna ilme veya ilmek demektedirler. DOBAG halılarında Türk ilmeği kullanılmıştır. Her ilmek sırasından sonra iki sıra zemin atkısı atılır (Şekil 2). Daha sonra kirkit ile üstten alta vurularak atkı ipleri çözgüler arasına yerleştirilir. Böylece ilmeklerin açılması önlenmiş olur. Sonraki ilme sırasına geçilmeden önce ilmeler ayarlı halı makası ile kesilmelidir. Makasın keskin ve düzgün yüzü olması önemlidir. Aksi

takdirde havların yüksekliği eşit olmaz, halının yüzeyi bozulur. Halı tezgâhtan çıkarıldıktan sonra tozundan arındırılmalıdır. Tozların temizlenmesi için halı düzgün bir yere serilir, tazyikli su ve sabun ile yıkanır Kurutulduktan sonra kırkımdan kurtulmuş olup uzun kalan havlar makas ile kesilerek düzeltilir. Daha sonra saçaklar örülür.



Şekil 2: Türk İlmegi. Çizim: Mine Taylan, 2012.

DOBAG Projesi kapsamında üretilen halıların tanıtımı ve pazarlanmasında yurt içi ve yurt dışında düzenlenen konferans ve sempozyumlarda sunulan bildiriler, dergi ve gazetelerde yayınlanan makaleler etkili olmuştur. Bu çalışmalar projede görevlendirilmiş akademik personel tarafından yapılmıştır. Ayrıca Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi projenin başlangıcından beri her 5 ya da 6 yılda bir “Uluslararası DOBAG Sempozyumu”nu düzenleyerek (1985, 1991, 1997, 2002, 2011) halıların pazarlanmasına destek vermiştir (Resim 11). 1991 ve 1997 yıllarında düzenlenen sempozyumlarda dokuyuculara başarı belgesi verilmiştir. Bu sempozyuma yurt dışından müşteriler, akademisyenler, koleksiyoncular ve müzeciler davet edilmiştir. DOBAG ürünlerinin tanıtılmasının yanı sıra, kooperatiflerin katılımcılara halılar üzerinde sundukları yemek ikramları, yöresel eğlenceler ve kültür turları gibi etkinlikler düzenlenmiştir. Ayrıca kasım ayının son haftasında İstanbul’da yer alan Kırım Anglikan Kilisesi’nde her iki kooperatifin de katıldığı Noel Kermesi düzenlenmiştir. Hafta sonu boyunca süren, yerli ve yabancı müşterilerin katıldığı kermeste kooperatifler halı satışı ve doğal boya gösterimi yapmışlardır. Satışa destek olmak amacı ile DOBAG Projesi ekibinden akademik personel ve gönüllü DOBAG dostları orada bulunmuşlardır.



Resim 11: 1991 yılında Ayvacık'ta düzenlenen Uluslararası DOBAG Sempozyumu katılımcıları (Mustafa Aslier Arşivi).

Yurt dışındaki DOBAG müşterilerinin de tanıtım ve pazarlama etkinlikleri olmuştur. Yılın belli dönemlerinde DOBAG dokuyucuları ve projede yer alan personelin de katıldığı halı sergileri düzenlenmiştir (Resim 12). Bu sergilerde projeyi tanıtmaya amacı ile dokuyucular tarafından geleneksel halı tezgahında dokuma gösterisi yapılmış, DOBAG ekibinde yer alan personel ise konferans vermiştir. DOBAG halılarının koleksiyonlarına girdiği uluslararası müze ve kuruluşların isimleri şu şekildedir: National Museum of Ethnology, Osaka, Japonya (1985), British Museum (Islamic Gallery), Londra, İngiltere (1989), De Young Museum of Artisan Art, San Francisco, A.B.D. (1990), All Souls Collage, Oxford University, İngiltere (1992), Victoria and Albert Museum, Londra, İngiltere (1994), Academy of Science, San Francisco, A.B.D. (1997), Museum fuer Völkerkunde, Viyana, Avusturya (1997), National Museum of Scotland (NMS), Edinburg, İskoçya (1997), Museum of Ethnology, Sandane, Norveç (2000), Museum of Asian Arts, Singapur (2001), California Academy of Science, A.B.D (2001).



Resim 12: DOBAG halı sergisi (Asher, 1998:24).

DOBAG halılarının dünyanın çeşitli yerlerinden alıcıları olmuştur. Halılarda geleneksel yapının tamamı ile korunuyor olması ve üretiminde kullanılan doğal boya, yabancı müşterilerin ilgisini çekmiştir. Müşteriler satın aldıkları halıları ülkelerindeki galerilerde satışa sundukları gibi, yaşadıkları evleri için de satın almışlardır. DOBAG müşterileri, kültürlerin korunmasına ve devam ettirilmesine destek veren yapıda olmuştur. Bu bilincin hali hazırda var olmasının yanı sıra, uzmanların katılımı ile gerçekleştirilen konferanslar, dokuyucuların bu konferanslardaki dokuma gösterileri ve sergiler, DOBAG halılarına ilgiyi artırıcı yönde olmuştur. Her halıya Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi tarafından verilen garanti etiketi, yabancı müşterilerin güvenle alışveriş yapmasını sağlamıştır. Daha önce belirttiğimiz gibi; müşteriler kooperatiflere gelerek de halı alımını gerçekleştirmiştir. Ayrıca sipariş doğrultusunda da üretim yapılmıştır. Amerika'dan gelen bir yolluk siparişi, evlerin büyük olması dolayısı ile 8 m uzunluğu bulmuştur. Yine Oxford Collage için 36 m²'lik ve British Museum, Islamic Gallery için 27 m²'lik halıların dokunmuş olması, yabancı müşterilerden alınan büyük ebatlı halı siparişlerine örnektir (Resim 13).



Resim 13: Oxford Üniversitesi, All Souls Collage için dokunan halı, 36 m², 1992 (Atlıhan, 2008:31).

DOBAG halı alıcılarının listesi şu şekildedir: Avustralya; Gallery DOBAG, Terry ve Pam Hoyne, 3/231 South Terrace, South Fremantle 6162, Batı Avustralya (www.dobag.com.au), Belçika; Hermann Vermeulen, Kranlei 3, B-9000 Gent, Kanada; Maiwa Handprints, Charlotte Kwon, 6 – 1666 Jhonston Street, Vancouver, BC (www.maiwa.com), Almanya; ULLMANN, Frieder Schmidt, Lange Str. 91, D – 26122, Oldenburg ve Alexander von Manteuffel, D – 97877 Wertheim / Main Schlossgasse 9 (www.dobag-teppiche.de), İrlanda; Peter Linden, Oriental Rugs, Carpets and Kilims, George’s Avenue, Blackrock. Co, Dublin (www.peterlinden.com) Norveç; Galleri DOBAG, Eckhart Schroeter, Madserud Alle, N – 0274 Oslo (www.dobag.no), İsviçre; Attilio Righetti, Teppich – Zentrum, Mitteldorfstr. 72, CH – 5053 Buchs, İngiltere; Christopher Legge, Oriental Carpets, 25 Oakthorpe Road, Summertown, Oxford OX2 / BD (www.christopherleggeorientalcarpets.com), A.B.D.; Return To Tradition, Bill Mc Donnell, 3319 Sacramento Street, San Francisco, CA 94118 (www.dobag.com), Shaver – Ramsey, Paul Ramsey, Gallery of Oriental Rugs and Asian Arts, 2414 E. 3rd Avenue, Denver, Colorado 80206 (www.shaver-ramsey.com).

DOBAG halıları projede görevli akademik personel tarafından denetlenmiştir. Projenin hedeflediği kalitede üretilen halılara Marmara Üniversitesi tarafından garanti etiketi verilmiştir. Yapımında doğal boyalı yünler kullanılmış dahi olsa teknik açıdan istenilen biçimde üretilmemiş halılara garanti etiketi verilmemiştir.

Müşteri bu etiket ile projenin arkasında üniversite güvencesi olduğunu görmüştür. Garanti etiketi, halıların gerçek değerleri karşılığında satışını sağlaması açısından oldukça önemlidir. DOBAG etiketi deridir ve Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi üzerine tescillidir. Etiket hazırlanmış her halının bir de kimlik kartı bulunmaktadır. Kimlik kartında; dokuyucunun adı ve fotoğrafı, halının dokunduğu bölge, köy, ilmek sayısı, boyutları ve garanti etiketi numarası bulunmaktadır (Resim 14).



Resim 14: DOBAG garanti etiketi (Atlıhan, 2008:30).

Kooperatiflerde üretilen halılar üniversitenin tavsiyesi üzerine fotoğraflanarak arşivlenmiştir. Halıların kimlere satıldığı satış defterlerine işlenerek belgelenmiş, garanti etiketinin üzerinde halının satış yılı ve satış sırasını belirtilmiştir. Kooperatiflerde halıların sicil defterleri tutulmuştur. Bu defterlerde ürünün fotoğrafı hariç; sicil numarası, boyutları, ilme sayısı, ne zaman üretildiği, kime satıldığı gibi bütün özellikleri işlenmiştir.

Proje kapsamında Dr. Harald Böhmer uzmanlığında Doğal Boya Araştırma ve Geliştirme Laboratuvarı kurulmuştur. Dr. Böhmer; doğal boyalı eski tekstillerin

analizleri yaparak boyar maddeleri, yaptığı alan arařtırmalarında halkın boyama yöntemlerini ve boyamada kullandıkları bitkileri tespit ederek karşılařtırmalar yapmıştır. Aynı zamanda laboratuvarda yetiřtirilmek üzere kimya mühendisliđi alanında eğitim görmüş bir arařtırma görevlisi alınmıştır. Bu arařtırma görevlisi ve proje ekibi ile köylerde boyama kursları yapılmış, daha sonra bir arařtırma görevlisi daha alınarak yetiřtirilmiştir. Bu yetiřen elemanlar günümüzde profesörler olarak (Prof. Dr. Nevin Enez, Prof. Dr. Recep Karadađ) çalışmalarına devam etmektedir.

3. DOBAG PROJESİ'NİN YURT İÇİ VE YURT DIŐINA ETKİLERİ

19. yüzyılın son çeyreğinde sentetik boyaların bulunmasından sonra kullanımları hızla yayılmıştır. Anadolu'daki halı bölgelerinde de bu boyalar, dođal boyalarla birlikte ya da tek başına kullanılmıştır. Ancak dünyanın bazı bölgelerinde dođal boya kullanımı kesintisiz olarak günümüze kadar gelmiştir. Dođal boya kullanımına dünya genelinde bir yönelim söz konusudur.

Dođal boyalarla ilgili konferanslar, sempozyumlar düzenlenmekte, dergiler yayımlanmaktadır. International Symposium and Exhibition on Natural Dyes (ISEND), dünyanın birçok yerinden katılımın sağlandığı dođal boya konferanslarından biridir (Resim 186). Bu konferans 2011 yılında Unesco destekli Arrdhor Critt Hortihole firması tarafından Fransa – La Rochelle'de düzenlenmiştir. Konferansı düzenleyen firma dođal boya bitkileri yetiřtirerek boyaların özlerini çıkarmakta, tekstil boyamacılığında ve kozmetikte kullanmaktadır. Dođal boya ve dođal lif kullanımı üzerine yapılan arařtırmaların, el sanatları ve sanat eserlerinin konu edildiđi diđer uluslararası organizasyon Kuching, Sarawak, Malesia'da düzenlenen "World Eco-Fibre & Textile (W.E.F.T.) FORUM"dur. Bu forum aynı yerde 2001, 2003, 2006, 2008, 2010 yıllarında düzenlenmiştir. 2014'te, International Forum on Natural Dyes & WEFT Tayvan, ISEND-WEFT., Ayrıca dođal boya dergilerinden birisi 1995'ten beri yayımlanan "Turkey Red Journal"dır. Dođal boya kullanıcılarının yanında yetiřtiricileri de vardır. Bunlardan birisi tekstil-moda tasarımcısı ve arařtırmacısı Noorjehan

Bilgrami'dir. Pakistan'da indigo yetiştirmekte ve tasarım malzemelerinin renklendirmesinde doğal boyaları kullanmaktadır. Bangladeş'te indigo bitkisini yetiştirenler, hasat edenler, bitkiden boya çıkaranlar, boyayanlar, dokuyanlar, bağlama ya da dikiş ile desen yapan zanaatkarlar birleşerek The "Living Blue" Indigo-Bengal Indigo or "True Indigo" adında bir vakıf kurmuşlardır. Bu vakıf; bünyesinde çalışan tüm zanaatkarların yaşam sigortası edinmelerini, sağlık giderlerini karşılayabilmelerini, çocuklarının eğitimini sağlayabilmelerini, maddi olarak güçlenip ihtiyaçlarını karşılamalarını ve yeni iş olanakları yaratılmasını sağlamıştır. Ayrıca çalışanlar aynı çatı altında sosyal etkinlikler yapmaktadırlar. DOBAG Projesi'ni örnek alan Konya'da birçok şirket (Örneğin Karavan) ve Doğu ve Batı Anadolu'da faaliyet gösteren bir şirket (Woven Legends), doğal boyalı halı-kilim üretimini sürdürmektedirler. DOBAG Projesi'ni bilfiil örnek alarak 1997 yılında Fas'taki Orta Atlas Dağları'nda "Ait-Khozema Projesi" başlatılmıştır. Bu projede de köylerdeki halı-kilim üretiminde doğal boya kullanılmaktadır. Bu halılar DOBAG müşterileri tarafından da satın alınmaktadır. İran'da birçok firma (Örneğin Zollenvari firması) DOBAG Projesi'nin izinden gitmektedir. Bu firma büyük doğal boyama atölyeleri kurmuştur.

SONUÇ

1981 yılında fikir olarak oluşan ve 1982 yılında uygulanmaya başlayan DOBAG Projesi, dünyada halı-kilim ve butik tekstil üretimi yapılan bölgelerde doğal boya kullanımına etkili olmuş bir projedir. Başlangıçta ve devamında iki bölgede uygulanan proje üretim miktarı az olmasına rağmen 37 yıl gibi uzun bir sürede başarılı olmuştur. Projede doğal boya kullanılmasının yanı sıra, geleneksel dokuma teknikleri ve desenlerinin de korunması amaçlanmıştır. Bunun sonucunda geleneğe ve doğallığa önem veren alıcılar, sanatçılar, akademisyenler ve müzeciler tarafından takdir edilmiş, doğal boyalı ürünler hak ettiği fiyattan satılmış ve doğal boya kullanımının önemi anlaşılmıştır. Böylelikle hem gelenek yaşamış hem de projede üretim yapan dokuyucular kooperatif bünyesinde toplanıp iyi kazanç sağlamışlardır. Bu sistem yurt içi ve yurt dışında birçok kooperatif ya da özel kuruluş tarafından benimsenmiş, halı-kilim piyasasında doğal boyalı ürünlere karşı talep artmıştır. Seçilen iki uygulama bölgesi olan Çanakkale-Ayvacık ve Manisa – Yuntdağ dışında ülkemizin diğer bölgelerindeki

köy kooperatiflerinde ve halı üreten özel kuruluşlarda doğal boya kullanımı tercih edilmeye başlanmıştır.

DOBAG Projesi ile uygulama bölgelerindeki halk doğal boya kullanımının ve halı üretiminde başlangıcından sonuna kadar geleneksel yöntemleri tercih etmenin önemini kavramıştır. Kendileri için dokudukları çeyiz halı – kilimlerini de DOBAG kalitesinde üretmeye başlamışlardır. Bu proje dokuyuculara iyi gelir sağladığından köyden kente göçü azaltmıştır. Ekonomik etkilerinin yanında DOBAG Projesi, kadınlara istihdam sağlaması ve kadına toplum içinde söz hakkı tanınması açısından sosyal bir proje olma özelliği taşımaktadır. Ekonomik gücü artan dokuyucu kadın özgüven sahibi olmuştur. En önemlisi kadınlar dokuyucu olarak kooperatif üyesi oldukları için genel kurullarda kürsüye çıkıp fikirlerini rahatça söyleyebilmişlerdir. Proje kapsamında düzenlenen uluslararası sempozyum ve sergi gibi etkinliklerde yer almış, dokuma gösterisi ve konuşmalar yapmışlar, yeni ülkeler ve yeni insanlar tanımışlardır.

Günümüzde projenin uygulama alanlarında üretim durmuştur. Bunun nedenlerini tespit etmek amacı ile 2015 ve 2017 yıllarında bölgelere gidilerek dokuyucular ile görüşülmüştür. Yapılan görüşmeler sonucunda; dokuyucuların çoğunun yaşlanması ve bir kısmının vefat etmesi, gençlerin okul, iş ya da evlilik sebebiyle köyden kent merkezlerine göç etmeleri üretim kapasitesinin zamanla düşmesine neden olmuştur. Kooperatiflerde yaşanan yönetim sorunları, dokuyucuların zamanında paralarını alamamaları gibi nedenler, kooperatiflere olan güveni sarsarak dokuyucu sayısını azaltmıştır. Günümüzde köylüler halı dokumak yerine tarlalarda yevmiye karşılığında çalışmayı tercih etmektedirler. Diğer yanda dünya çapında halı piyasasındaki durgunluk ve dalgalanmalar da üretimi olumsuz yönde etkilemiştir. Yaşam şartları zorlaşmış, halkın halı dokumacılığından sağladığı kazanç aylık masraflarını karşılayamaz hale gelmiş ve proje durma noktasına gelmiştir.

Pazarın ihtiyacı dışında üretilen dokumalarda doğal boya kullanımının sürdürülebilirliği için toplumun çeşitli kesimlerine, meslek gruplarına ve sanatçılara önemli görev düşmektedir. Bunların başında doğal boyalı ürünlere karşı toplumda bilinç oluşturmak gerekir. Örneğin; sağlık açısından özellikle iç giyimde vücut sağlığı gözetilmeli, doğal ürünler tercih edilmelidir. Ev tekstilinde, döşemeliklerde ve yer yaygılarında doğal boyalı ürünlerin kullanımı teşvik edilmelidir. Bu noktada iç mimarlara da görev düşmektedir. Tasarım eğitiminde yapılan uygulamalarda sentetik elyafların yanında doğal boyalı, doğal elyafların

kullanılması da önerilmelidir. Popüler kültür insanların objelerden beklentilerini ve estetik algılarını yönetse de son yıllarda doğal beslenme ve yaşama bilinci artmış, organik ürünler talep edilmeye başlanmıştır. Ayrıca toplumda bilinçli insanlar kültürlerin yozlaşmasını, değerlerini yitirerek kaybolmasını önlemek amacı ile kültürlerinin izlerini taşıyan, kaynağını doğadan alan ürünlere ilgi göstermektedir. Bu düşünceden hareketle estetik algı da değişmektedir. Günümüzde birçok tekstil sanatçısının eserlerinde doğal malzeme ve doğal boya kullandığı gözlenmektedir.

KAYNAKÇA

- Enez, N. (1987). *Doğal Boyamacılık*. İstanbul: Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi Yayın No:1.
- Anderson, J. (1998). *Return To Tradition*. The USA: The University of Washington Press.
- Akova, A. (2005). From the Trojan Horse to the Carpets of Ayvacık. *Alive*. İTKİB. Sayı: 5. 18-27.
- Peterson, J. (1991). A Passion For Color. *Aramco World*. Cilt: 41. Sayı: 3. USA: Aramco Services Company. 3-9.
- Atlıhan, Ş. (2008). Çeyrek Asırlık Yolculuk. *Marmara'nın Sesi*. Sayı: 159. İstanbul: Marmara Üniversitesi. 28-33.
- Asher, M. (1998). Ayvacık'ta Gelenek Yaşatılıyor ve Geliştiriliyor. *Kültür ve Sanat Dergisi*. Sayı: 38. İstanbul: Türkiye İş Bankası Yayınları. 24-27.

3. BÖLÜM

PINARBAŞI İLÇESİ HALK KÜLTÜRÜNDE ÇOCUK OYUNLARI¹

Bilim Uzmanı Nilüfer TOK

Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi

Geleneksel Türk El Sanatları ASD

nilsoturkuaz@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-8663-3754>

Prof. Hande KILIÇARSLAN

Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi

Neşet Ertaş Güzel Sanatlar Fakültesi

Geleneksel Türk Sanatları Bölümü

handearslan@hotmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-9332-4730>

GİRİŞ

Kültür, bir topluluk bir bölge bir coğrafi konumun oluşturduğu yaşanmış veya yaşanmamış ilişkileri kapsayan maddi ve manevi değerler bütünüdür. Farklı yapılarla sahip insanların bir araya gelmesiyle oluşturdukları kültür farklılıkları, o bölgenin kültürel zenginliğini oluşturmaktadır. Geçmişte oluşturulan maddi ve manevi değerler, günümüzde harmanlanarak, geleceğe aktarabilme kabiliyetine

¹ Bu kitap bölümü, Kırşehir Ahi Evran Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Geleneksel Türk El Sanatları Anasanat Dalı'nda tamamlanmış "Kayseri İli Pınarbaşı İlçesi Halk Kültürü" isimli yüksek lisans tezinden alınmıştır.

sahiptir.

Bir topluluğun üyeleri tarafından paylaşılan değerler, alışkanlıklar, aile, köy, sınıf, oymak gibi grupların değerleri veya paylaşımları o bölgenin kültürüne katkı sağlamaktadır. Toplumlar arasında oluşan sosyal ilişkiler, ortak duyguların oluşmasına ve benzer özelliklere sahip olmalarına neden olmaktadır (Güvenç, 1979: 104).

Çok eski bir uygarlığa sahip olan Türk Milleti'nin kültürü, diğer uygarlıklardan farklı, köklü ve zengin bir yapıya sahiptir. Türk milletini ayakta tutan zaman içinde daha da zenginleşen kültürel öğelerdir. Türk milleti, güzel ve faydalı olan her şeyi hayata geçiren, töre ve gelenek haline getiren, gelecek nesillere aktaran ve diğer ulusların gelişmesinde önemli bir payı olan bir kültüre sahiptir. Kültürel birikimin bilince varmak, kültürel mirası sağlam temeller üzerine oturabilmek, aynı bilinçle eksiksiz bir şekilde gelecek nesillere aktarabilmek kültürün devamlılığı açısından gereklidir (Ögel, 2000:V, Evcin, 2013: 226).

Bir ülkenin, bir yöre halkının, bir etnik grubun yaşam biçimindeki tavrı, geleneksel ve törensel yaşamı, geçmişe bir ucuyla da geleceğe uzanan gelenekler ve âdetler zinciri halk kültürünü oluşturmada en büyük etkenlerdendir (Örnek, 2016: 21-22).

Halk biliminin araştırma alanlarından birini oluşturan Anadolu inançları, Anadolu'da yaşayan halkın kültürü, yaşayış tarzı, tarihi ile yakından ilgilidir. Anadolu'da yaşam, inançla, bütünleşerek bütün davranışlara yön vermektedir. Anadolu'da yaşayan ulusların inanç sistemleri, din ve toplum kuralları değişip gelişerek günümüz yapısını oluşturmaktadır. İnançların böylesine değişik, böylesine farklı oluşu Anadolu'da yaşayan ulusların, kurulan uygarlıkların farklı kültürlerle ve inançlara sahip oluşundan ileri gelmektedir (Eyuboğlu, 1987: 46). Bu farklı kültürlerle sahip yörelerimizden biri de Kayseri'dir.

Kayseri, İç Anadolu Bölgesi'nde yer alan önemli medeniyetlere ev sahipliği yapmış bir ildir. Birçok farklı kültürü, inancı bünyesinde barındırmış tarihi M.Ö. 3500–M.S. 2000 yıllarına dayanan illerimizden biridir. 5,500 yıllık uzun bir geçmişe sahip olan Kayseri, Asurlular, Hititler, Frigyalılar, Medler, Kilikyalılar, Persler, Makedonlar, Kapadokya Krallığı, Romalılar, Bizanslılar, Araplar ve Türkler gibi birçok medeniyete sahip ettiği görülmektedir (Anonim 4, 2018: 13, Erkiletlioğlu, 2016: 29). Ayrıca geçmişten günümüze kadar ticari faaliyetleri ile bilinen, Erciyes dağının eteklerinde yer alan doğu–batı/güney–

kuzey istikametinde ticaret yollarının buluşma noktasında yer alan bir yerleşim yeridir (İpşirli, 2002: 96, Anonim 4, 2018: 13).

Kayseri ilinin ilçeleri Akkışla, Bünyan, Develi, Felahiye, Hacılar, İncesu, Kocasinan, Melikgazi, Özvatan, Pınarbaşı, Sarıoğlan, Sarız, Talas, Tomarza, Yahyalı, Yeşilhisar'dır (Anonim 2, 2015: 37). Bu araştırmanın konusu olan Pınarbaşı ilçesi, farklı kültürleri bir arada yaşatması ve yerleşimlere sahip olmasından ötürü kültürel çeşitliliğin önemli örneklerinden biridir.

1.1. Pınarbaşı İlçesi

Kayseri'ye 90 km mesafede bulunan Pınarbaşı ilçesi, Kayseri-Malatya karayolu üzerinde kurulmuş, Kayseri'nin büyük ilçelerinden birisidir (Bozkurt, 2016: 16, Satoğlu, 2002: 360-361).

Pınarbaşı ilçesi, 1861 yılında Sivas iline bağlanarak ilçe yapılmıştır. Bunun öncesinde 1860 yılında bölgeye Kafkasya'dan gelen muhacirlerin Pınarbaşı Uzunyayla'ya yerleştirilmeleri sonucu olmuştur. 1861 yılında Abdülaziz'in Sultan olarak tahta çıkmasından ötürü Sultan namından dolayı ilçeye "Aziziye" adı verilmiştir (Satoğlu, 2002: 360-361). İlçeye ve Uzunyayla'ya 1861-1864 yılları arasında Çerkesleri, Avşarları Zamantı bölgesine, 93 harbinden (1877-1878 Osmanlı-Rus savaşından) sonra gelen Azerbaycan, Kars ve Ardahan Muhacirleri, Balkan savaşlarından sonra gelen Rumeli ve Balkan göçmenlerini de ilçe ve civar köylere yerleştirilmişlerdir (Bozkurt, 2016: 12).

Pınarbaşı ilçe halkı, Avşar, Çerkes, Göçmen, Karaçay, Kürt, Muhacir ve Türkmenlerden oluşmaktadır. Ayrıca Pınarbaşı ilçesi Kayseri-Malatya yolu üzerinde bir geçiş alanında olması, İç Anadolu, Akdeniz, Doğu Anadolu ve Güney Anadolu bölgeleri sınırında yer alması ilçenin kültürel anlamda çeşitliliğe neden olmuş ve yıllar içerisinde gelişim göstermiştir.

Avşarlar; Oğuz Türklerinin Bozoklar kolundan olup, "Afşar" olarak da geçmektedir (Özdemir, 1985:16-18). Avşar boyunun adı Dîvânu Lugâti-t-Türk'de (Kaşgarlı Mahmud XI. yüzyıl) "Afşar", Selçuknâme'de (Yazıcıoğlu Ali XV. Yüzyıl) ve Secere-i Terakime'de (Ebülгази Bahadır Han XVII. yüzyıl) "Avşar" şeklinde geçmektedir (Sümer, 1972: 160-164,

Kaya, 2004: 24). 1273 (1856) yılında göçebe hayattan, yerleşik hayata geçmeleri için Uzunyayla bölgesi devlet tarafından Avşarlara verilmiştir (Oğuzoğlu, 2016: 19, Özdemir, 1985: 27-28, Sümer, 1972: 201-282). Uzun yıllar dağlık, verimsiz ve dar topraklara yerleşmek mecburiyetinde bırakılmış olan Avşarlar, Pınarbaşı ilçesinin merkez nahiyesine bağlı bazı köyler ile aynı ilçenin Pazarören nahiyesinin köylerinden birçoğu, Sarız ilçesi köylerinin yarısından fazlası, Tomarza'nın Toklar nahiyesi köylerinde yaşamışlardır (Özdemir, 1985: 52, Sümer, 1972: 201,282).

Çerkesler; 6 bin yıldır Kuzey Kafkasya'da yaşadıkları bilinen Çerkesler, Ruslara karşı uzun süren hürriyet mücadeleleri vermişlerdir. 1840-1864 yılları arasında Rus zulmünden kurtulmak için Anadolu'ya göç etmişler ve Pınarbaşı ilçesine yerleşimlerdir (Bilge, 2016: 289-292, Güngör, 2015: 735, Temel, 1973: 20).

Göçmenler; Balkanlardan gelen muhacirlere Göçmen denilmektedir (Temel, 1973: 20). 1912-1913 Balkan Savaşları neticesinde, özellikle Bulgaristan ve Yunanistan'da yaşayan Türkler, yaşadıkları toprakları terk ederek Anadolu topraklarına sığınmışlardır. 1989 yılına kadar süren Anadolu'ya göç dalgası Bulgaristan'dan olmuştur (Selçuk, 2011: 247-253). Rumeli ve Balkanlardan gelen göçmen aileler Pınarbaşı'na (Aziziye) iskân edilmişlerdir (Bozkurt, 2016: 12, Selçuk, 2011: 247-253).

Karaçay Türkleri; Karaçay-Malkar Türkleri, Kafkasya'da Elbruz dağının doğu ve batısındaki yüksek dağlık vadilerde yaşayan bir topluluktur. Dağlık bölgelerde yaşayan Karaçay-Malkarlar, yaşadıkları toprakların gerek yeraltı ve gerekse yerüstü zenginliklerinden dolayı çarlık zamanında Ruslar tarafından defalarca işgal edilmişlerdir. Buldukları bölgelerden 1865 yılından itibaren Türkiye'ye göç etmeye başlamışlardır (Karataş, 2014: 525-538, Koçkar, 2009:1).

Kürtler; İslâm tarihinin erken dönemlerinden itibaren İslâm coğrafyacılarının adlandırmalarına göre Cibal, Fars ve Ermeniye bölgelerinde yaşamışlardır. Bu bölgeler Kuzey Irak, İran'ın doğusu ve Güney Azerbaycan olarak bilinmektedir (Biçer, 2013: 167-168). Pınarbaşı ve Sarız yöresi etnik olarak; Türk, Kürt, Çerkez, itikadî boyutta ise; Sünni ve Alevilerin yer aldığı bir yöredir. Pınarbaşı'nda bulunan Kürt vatandaşların çoğunluğu itikadı bakımından Aleviliği benimsemişlerdir. Pınarbaşı'nın Borandere,

Kabaktepe, Yassıpınar gibi köylerini Sarız'daki Kürt-Alevi aşiretinden ayrılan kabileler kurmuşlardır (Altı, 2015: 19-39).

Muhacirler; 1877-1878 Osmanlı-Rus Savaşı sonrasında Doğu'dan ve Kafkaslardan gelen tüm halka 93 Muhacir'leri denilmiştir (Temel, 1973:20, Vural, 2018: 1-7). 93 Harbi sonrasında imzalanan Berlin Anlaşması (13 Temmuz 1878) ile Elviye-i Selâse illeri Ardahan, Kars ve Batum Ruslara bırakılmıştır. Ruslar ve Ermeniler tarafından yakılıp yıkılan bölgelerdeki insanlar, Anadolu'ya göç etmişlerdir. O dönemin İskân-ı Muhâcirîn Komisyonu tarafından 93 Muhacirlerine Kayseri Talas'ta yerleşmeleri için arazi verilmiştir. Ancak Talas'ın coğrafi yapısı uygun olmadığından Pınarbaşı, Sarız, Tomarza gibi Zamantı Irmağı kıyısındaki bölgelere yerleştirilmişlerdir (Vural, 2018: 1- 7).

Türkmenler; Oğuz Türklerine “Türkmen” adı verildiği birçok kaynakta geçmektedir. Fakat Türkmenlerin, Oğuzlardan tamamen ayrı bir boy olduğu bilgisine ulaşılmıştır (Kaya, 2004: 18-19, Sümer, 1972: 29). Türkman (Farsça manend) ekinden oluşmuş ve “Türk'e benzer” anlamına geldiği görüşü ifade edilmektedir. Başka bir görüş ise Türkmen adının “Türk-İmandan” geldiğidir. Kelimeyi “Öz-Türk” olarak anlamlandıranlar da vardır (Dinç ve Çakır, 2008: 34, Kaya, 2004: 18-19, Sümer, 1972: 51-52). Maveraünnehir'den başlayan ve yıllarca göçebe durumda olan Türkmenler, ticari hayatta kendilerini göstermişlerdir (Kaya, 2004, 18-19).

1.2. Pınarbaşı Halk Kültürü ve Çocuk Oyunları

Halk kültürü geçmişten günümüze değin devam ettirilen âdet ve inanışların bütünüdür. Halk, bu âdetlerin gelenekten geldiğini bilmektedir. Dolayısı ile, eski inanç kalıntıları bugün “âdet” olarak yaşanmaktadır (Artun, 2008: 247-273). Halk kültürünü oluşturan ve insanlığın yaşam evreleri olarak da tanımlanan Doğum, Evlenme ve Ölüm'dür. Bunun yanı sıra günlük yaşamda örf, âdet, gelenek ve göreneklerle sürdürülen özel gün ve günlük yaşam kültürleri de bu 3 dönem içerisinde yaşam sürecini tamamlamaktadır. Törenler, oyunlar, yöresel giysiler ve yemekler, hastalıklara çare olan halk hekimlikleri halk kültürü ve

inanişlardır. Asker uğurlama, Nevruz, Hıdırellez gibi törenler, çocuk oyunları, geleneksel giysiler ve yemek âdetleri günlük yaşamda bölgede devam ettirilen halk kültürlerindedir.

Çocuk oyunları da bebeklik döneminde başlayan daha sonra sosyal yaşamda teklı veya çoklu oynanan oyunlardır. Bölgenin fiziki şartlarına, kültürüne ve yaşam biçimlerine göre değişmektedir (Artun, 2017:397). Ayrıca zengin bir kültürel mirasa da sahiptir. Öncelikle eğitsel ve sosyalleşme amaçlı olarak günümüze kadar gelmiş halk kültürü unsurlarındandır.

Türk dünyası ve Anadolu'da birçok geleneksel çocuk oyununa rastlanılmaktadır. Geleneksel çocuk oyunları yörelerde birbirlerine benzemekle birlikte küçük farklılıklarda içerebilmektedir. Bazen büyükler, küçükler için de çocuk oyunlarını oynayabilmektedirler. Seyircisi tek çocuk, aktörü onun yakınlarından bir büyüğü, annesi, babası veya ablasıdır. Oyunların bir başka yönü de çocuğun tek başına ya da arkadaşlarıyla oynadığı oyunlardır. Bunlar aynı yaş grubunun sosyalleşmesini sağlamaktadır (Boratav, 1984:273-274).

Bu araştırmanın amacı; bölgesel olarak farklılık gösteren farklı kültürlerle sahip olan yerleşimlerin geçmişten günümüze değin gelmiş kültürlerle miraslardan biri olan çocuk oyunları incelenmiştir. Pınarbaşı ilçesi kültürel çeşitlilik sahip olan bir ilçedir. Bu sebeple halk tarafından benimsenmiş hatta türetilmiş, isimlendirilmiş çocuk oyunları bulunmaktadır. Bunların belirlenip tanıtılmaya çalışılması bu araştırmanın amaçları arasında olmuştur.

2. YÖNTEM

Pınarbaşı ilçe merkezi ve köylerinde yaşayan Avşar, Çerkes, Göçmen, Karaçay, Kürt, Muhacir ve Türkmenlerin gelenek, görenekleri, âdetleri törenleri ve günlük yaşam kültürleri araştırma kapsamında incelenmiştir. Araştırmada 7 farklı kültürün oluşturduğu benzerlikler ve farklılıklar tespit edilmiştir. Bu araştırma kapsamında halk kültüründe önemli olan sadece çocuk oyunları konu alınmıştır. Alan araştırması sırasında konu hakkında bilgiye sahip olan kişiler tespit edilerek karşılıklı görüşme yöntemi ile konu hakkında bilgi alınmıştır.

3. ÇOCUK OYUNLARI

Pınarbaşı ilçesinde varlığını sürdürmüş Avşar, Çerkes, Göçmen, Karaçay, Kürt, Muhacir ve Türkmenlerin çocuk oyunları incelendiğinde benzerlikler ve farklılıkların olduğu tespit edilmiştir. Farklı kültürlerin bir arada olduğu topluluklarda birbirilerine öğretilerinin olduğu, görsel veya işitsel ifadelerle bilgilerin aktarıldığı bilinmektedir. Bu nedenle çocukların eğitsel ve sosyal amaçlı oynadıkları oyunlar Pınarbaşı ilçesinde diğer bölgelere göre çeşitlilik gösterebilmektedir. Örneğin kültürler arasında oyun isimleri değişmektedir. Oyunlarda kullanılan malzemeler doğada kolaylıkla bulunabilecek taş, odun parçası, iplik gibi ürünlerdir.

İlçede tespit edilen 7 farklı kültürün birlikte oynadığı oyunların benzerlikleri ve farklılıkları oyun isimleri temel alınarak verilmiştir.

3.1. Aşık Oyunu

Avşar, Çerkes, Karaçay, Kürt, Muhacir ve Türkmenlerde oynanan çocuk oyunlarından Aşık özellikle küçük baş hayvanların ayak bilek kemiklerinden çıkan oldukça sağlam, dört köşesi olan bir kemiktir (Şekil:1). Erkek çocuklar tarafından oynanır. Aşık kemiğinin dört bir tarafı da farklıdır. Oyuncular kendileri için özel seçtikleri aşığın üst tarafını hafifçe oyulur ve buraya kurşun dokerler. Herkes kendi seçtikleri bir renkle aşıklarını boyar veya kendi rengi ile bırakır. Oyun sırasını aşıklar belirler, aşıkların gelişine göre sıra belirlenir daha sonra renkli aşıklar sıra ile yere dizilir. Aşıkların biraz uzağına paralel bir çizgi çizilir oyuncular atışlarını bu çizgi üzerinden yaparlar. Atışı yapacakları aşıklar kurşun dökülmüş olan aşıklardır. Oyunun amacı oyuncuların yerde dizili olan aşıkları ellerindeki aşıkla vurmasıdır. Önemli nokta yerdeki aşığın üç ayak boyu yerinden oynamış olmasıdır. Aşığı vuran oyuncu vurduğu aşığı kazanır, aynı zamanda aşığının olduğu yerden bir atış hakkına sahip olur. Oyun böyle devam eder. En çok aşık toplayan oyuncu oyunu kazanmış olur (G. Doğan, 2018, Artmak Mah., S. Genel, 2019, Hilmiye Mah., D. Tok, 2019,

Büyük Karamanlı Mah., E. Sığırtmaç, 2019, Pınarbaşı, Ö. Uğurlu, 2019, Eğrisöğüt Mah., Z. Yunsuroğlu, 2019, Kayaaltı Mah.).



Şekil 1. Aşık Kemiği (Dicle Yavuz arşivi, 26.12.2018)

3.2. Ara Kesti Oyunu

Muhacirlerde oynanan çocuk oyunlarından birisidir. Çocuklar eşit sayıda iki guruba ayrılırlar. Oyun alanında bir daire çizilir, bunun için ortaya bir taş konur. Bir grup bu taşı korumakla görevlidir, diğer grup da taşı kapmaya çalışacaktır. Taşı kapmaya çalışacak olan grup taşı korumakla görevli grupla taşın arasından geçmeye çalışacaktır. Eğer aradan geçerlerse içerdeki grup oyun dışı kalır (N. Doğan, 2018, Artmak Mah.).

3.3. Baccı- Baccu Oyunu

Bu oyun, Avşar ve Karaçaylarda oynanan bir oyundur. Ağaçtan yapılmış ucu sivri yaklaşık 50 cm uzunluğundaki kazıklar (baccı) çamur veya hayvan gübresine saplanarak oynanır. Çamura saplanmış kazığı hem çamura saplayıp hem deviren baccıyı kazanır. Diğer oyuncu başka bir baccıyla oyuna devam eder. En çok baccı biriktirmiş oyuncu oyunun kazananı olur (D. Tok, 2019,

Büyük Karamanlı Mah., Ö. Uğurlu, 2019, Eğrisöğüt Mah.).

3.4. Beştaş Oyunu

Yörede oyunu Avşar, Çerkes, Göçmen, Kürt, Türkmen çocukları oynamaktadırlar. Oyuna başlayan oyuncu beş taşı iki avucunun içine alıp salladıktan sonra yere bırakır. İçlerinden bir tanesini eline aldıktan sonra havaya fırlatır, aynı anda yerdeki taşları birini yerden avuçla alır ve aynı eliyle yukarıya fırlattığı taşı tutar. Önce tüm taşları birer birer; ikinci turda ikişer ikişer daha sonra üçünü bir, diğerini tek olarak alır. Sonunda da yerdeki dört taşın hepsini bir defa da alır. Sonra bir elinin baş ve orta parmaklarını yere koyarak bir köprü yapar, diğer eliyle taşları yere fırlatır. İçlerinden birini eline alır ve onu yine havaya atarken yerdeki taşları anlaşmalarına göre (iki ya da üç) hamlede eliyle kurduğu köprünün altından geçirir. Hepsini geçirdiğinde oyunu kazanır. Bunları yaparken havaya fırlattığı taşı düşürürse ya da yerdeki taşları alırken diğerlerine temas ederse oyun sırası diğer oyuncuya geçer (F. Acılar, 2019, Pazarören, M. Boran, 2019, Demirciören Mah., D. Kavrut, 2019, Pınarbaşı, M. Tok, 2019, Büyük Karamanlı Mah., Z. Yunsuroğlu, 2019 Kayaaltı Mah.).

3.5. Bezirgân Oyunu

Avşarlarda rastlanılan çocuk oyunlarından biridir. İki oyuncu belirlenir, bunlar “Bezirgân” olurlar. Bezirgânlar, kendilerine birer ad takarlar. Bezirgânlar, karşılıklı geçerler, el ele tutuşurlar; ellerini yukarı kaldırarak “kapı” yaparlar. Öteki çocuklar tek sıra halinde dizilirler; bunlar “kervan” olurlar.

“Aç kapıyı bezirgân başı, bezirgân başı,

Kapı hakkı ne verirsin ne verirsin?

Arkamdaki yadigâr olsun, yadigâr olsun.

Bir sıçan iki sıçan üçüncüde deliğe kaçan”

Kervancılar, “aç kapıyı bezirgân başı” şarkısını söyleyerek kapıdan geçmeye başlarlar. Şarkının son dizesi söylendiğinde içerde kalan oyuncu dışarı çıkamaz.

Bezirgânlar içeride kalan oyuncuyu diğer oyuncularından uzaklaştırarak önceden kendileri için belirledikleri adları sorarlar. Oyuncu kimin adını seçerse o bezirganın arkasına geçer. Oyun bütün oyuncular bitene kadar devam eder. Burada oyunun çekişme aşaması başlar. İki bezirgân karşılıklı şekilde el ele tutuşur oyun sırasında seçilen oyunculara bezirgânlarının arkasında dururlar ortada bir çizgi çizilidir iki grup birbirini çeker çizgiyi geçen grup yenik kabul edilir. Kazanan grubun oyuncuları ellerini tempo ile çırparak “çürük elma, çürük elma” diye bağırırlar. Aynı anda iki kümede de kopma olursa, bütün çocuklar “çürük elma” diye bağırırlar (M. Tok, 2019, Büyük Karamanlı Mah.).

3.6. Birdir Bir Oyunu

Avşar çocuklarının oynadığı bir oyundur. Birkaç çocuk bir araya geldikleri zaman oynamaktadırlar. Kura çekilerek bir kişi ebe olarak belirlenir. Ebe eğilir. Ebenin üzerinden oyuncular sırasıyla birdir bir diyerek atlar, ebeye dokunan olursa ebe olur. Ebe her aşamada biraz yükselir.

“Birdir bir,

İkidir iki,

Üçtür üç,

Dörttür dört,

Beş, beşikten düş.

Altım kara çaltı.

Yedim yetmek,

Sekizim sekmek, (sekilerek atlanır.)

Dokuzum tokmak. (Atlanırken ebenin sırtına iki elle yumruk vurulur.)

Onum orak.

On birim yağlı börek” (D. Tok, 2019, Büyük Karamanlı Mah.).

3.7. Çanak Oyunu

Muhacir çocuklarının oynadığı grup oyunlarından biridir. Oyuncular 3’er veya 5’er kişi olarak iki gruba ayrılır. 7 yassı taş üst üste dizilerek, birkaç metre uzağa

düz bir çizgi çizilir. Bir grup, dizili taşların başında beklerler. Bez parçalarının sarılmasıyla elde edilen top bu oyunda kullanılır. Çizgide duran grup, taşları bu topu atarak devirmeye çalışırlar. Daha sonra devrilen taşlar dizilir, ebe olan grup ise taşların dizilmesini engel olurlar. Eğer oyuncular taşları dizerler ise bir filiz yapmış olur kazanan bu grup olur. Oyun bu şekilde devam eder (Ş. Dursun, 2018, Artmak Mah.).

3.8. Çelik Oyunu

Yörede Avşar, Göçmen, Kürt ve Muhacir çocuklarının oynadığı oyunlardandır. Çelik çomak oyunu iki veya daha fazla kişi arasında oynanabilir. Oyuncular iki kişiden fazla ise takımlara ayrılır. Takımlara ayrıldıktan sonra önce hangi takımın oynayacağı belirlenir. Yere iki tane taş koyulur ve arasında 20-25 cm mesafe bırakılarak veya yere 20-25 cm genişliğinde bir çukur açılır. Yerelüğü 20-25 cm olan parmak kalınlığında bir çubuk (çelik) iki taşın arasına veya yere açılan çukura yerleştirilir. Oyuna başlayacak olan takımın ilk oyuncusu uzun bir sopayla (çomak) bu çubuğu önce havalandırır sonra hızla çubuğa vurur. Amaç çeliği olabildiğince uzağa atmaktır. Çelik atılırken karşı takımın üyeleri ellerinde çalılarla veya kazaklarının ön kısmını açarak beklerler. Çelik atıldıktan sonra çomak çeliğin yerine konur. Karşı tarafın çeliği düştüğü yerden alıp çomağa doğru atması ve vurması gerekir. Eğer vurursa oyun sırası rakip takıma geçer vüramazsa oyun oynayan takım bir puan kazanır. Takımlar içerisinde vuruşlar sırayla tekrarlanır. Karşı takım çubuğu havada yakalarsa oyun sırası kendilerine geçer. Oyunu en çok sayı alan kazanır (F. Acılar, 2019, Pazarören, E. Çelik, 2019, Kızılhan Mah., G. Doğan, 2018, Artmak Mah., D. Tok, 2019, Büyük Karamanlı Mah., E. Türk, 2019, Pınarbaşı).

3.9. Çöte Oyunu

Yörede Avşar çocuklarının oynadıkları grup oyunlarından biridir. Oyuncularda çöte denilen sağlam ağaçlardan yapılmış değnekler bulunur. Oyuncular ebenin belirlenmesi için aralarında sayışırlar, kaybeden ebe olur. Ortaya bir çember çizilir. Ebe çötesini çemberin içine yatay şekilde bırakır, çötesinin başında bekler. Çemberden on, on iki metre uzaklığa yatay başlama çizgisi çizilir

buraya kale kurulur. Oyuncular buradan çemberin içindeki ebenin çötesini vurmaya ve çemberin dışına çıkartmaya çalışırlar. Atışı çizgiyi geçerek yapan kişiye ebe eliyle dokunursa ebe değişir. Ebe çöte ile kale arasında kişilere vurur ancak ebenin çötesinin çember dışına çıkarılmamış olması gerekir. Atışlarda çember dışına çıkan çötenin ebe tarafından yerine getirilmesi sırasında diğer oyuncular tarafından çötelerle dövülür, ancak ebe çötesini yerine getirene kadar kimseye vuramaz. Ebenin değişmesiyle oyun devam eder (D. Tok, 2019, Büyük Karamanlı Mah.).

3.10. Devirmeç Oyunu

Avşar çocuklarının oynadıkları oyunlardandır. Ebe olan grup dokuztaşı üst üste dizip taşların on adım gerisine gider. Oraya bir çizgi çeker. Her iki grup çizginin olduğu yere gelirler. Ebe grubundakiler sırayla topu taşların üzerine atarak taşları yıkmaya çalışırlar. Eğer ebe olan grubun üç üyesi de taşları yıkamazsa sıra diğer gruba geçer. Eğer taşları yıkarlarsa oyun başlar. Taşları yıkan grup hemen kaçarken, diğer grup hemen topu alıp ellerindeki topla taşları deviren grubun üyelerini vurmaya çalışırlar. Taşları deviren grubun görevi vurulmadan taşları tekrar üst üste dizmektir. Topla vurulan kişi oyundan çıkarılır. Kalanlar taşları yine vurulmadan dizmeye çalışırlar. Eğer dokuz taşı üst üste dizerlerse oyunu kazanırlar. Eğer taşlar dizilmeden grubun tüm üyeleri vurulursa oyun yeniden başlar (M. Tok, 2019, Büyük Karamanlı Mah.).

3.11. Dombili Oyunu

Çerkes çocuklarının oyunlarından. Oyunda bir kişi ebe olur, yedi adet taş üst üste dizilir. Top atılarak taşlar devrilmeye çalışılır, topu yakalayıp getirmeye giden ebe geri gelene kadar taşlar tekrar üst üste dizilmeye çalışılır. Ebe taşları dizmeden gelir ve topla taşları dizen oyuncuya vurursa, ebe vurulan oyuncu olur. Eğer taşlar dizilir sonra ebe gelirse ebe tekrar ebe olur. Oyun bu şekilde devam eder (M. Boran, 2019, Demirciören Mah.).

3.12. El El Üstünde Kimin Eli Var

Yörede genellikle Avşar çocuklarının oynadıkları oyunlardan birisidir. Bu oyun genellikle evde oynanır. Bir ebe olmak şartıyla en az üç oyuncuyla oynanır. Ebe ağzı aşağı cenin vaziyetinde yere çöker, etraftaki oyuncularda etrafına diz çökmüş vaziyette otururlar. Oyuncular, ellerini birbirlerinin ellerinin üstüne koyar ve ebenin sırtına koyarlar. Ve “*El el üstünde kimin eli var*” diye ebeye sorarlar. Ebe tahmin etmeye çalışır. Bilirse tahmin ettiği kişi ebe olur, yok bilemezse ebeye ceza verilir, topluca eller kaldırılıp ebenin sırtına vurulur. Ebe cezasını kendisine sorulan soru ile belirler. Ebeye “İğne mi, iplik mi, davul mu, zurna mı?” denir. Ebe birisini seçer ve onunla ilgili ceza alır. Örneğin davul derse, oyuncular ebenin sırtına davul gibi vururlar. Ebe iğne derse oyuncular ebenin sırtına parmaklarını batırırlar. Ebe zurna derse oyuncular ellerini yuvarlak yapıp zurna gibi ağızlarıyla ebenin kulağına ses çıkarırlar. Ebe iplik derse oyuncular ellerinin dar kısmını ebenin sırtına sürerler. Oyun böyle devam eder. Oyunlarda önce hangi grubun başlayacağına karar vermede veya ebenin kim olacağını belirlemede. Şu tekerleme söylenir:

*“Elim elim epenek,
Elden çıkan kepenek,
Kepeneğin yarısı,
Bit bire (pire)nin karısı,
Aldım Arap kızını,
Çekemedin nazını
Bindim deve boynuna
Sürdüm Halep yoluna,
Halep yolu şol Pazar
İçinden meymun gezer.
Meymun beni korkuttu.
Sağ kulağın sarkıttı,
İğne getir, iplik getir,*

Çek şunu, çıkar bunu...” Bu tekerlemenin en son cümlesi olan “*çıkarmı*” cümlesi kimde kalırsa o oyuncu ebe olur (M. Tok, 2019, Büyük Karamanlı Mah.).

3.13. Gojıh

Çerkeslerde oynanan bir oyundur. Çocuk köydeki aileleri daha iyi tanımak için oynarlar. Çocuklar karşılıklı olarak birbirlerine soru sorarlar. Sorular köydeki ailelerle ilgilidir. Sorularda babasının ismi şudur, soyadlarında şu harf vardır gibi ip uçlarıyla karşıdaki oyuncuya hangi aileyi sorduğuna dair bilgiler verilir. Karşıdaki oyuncu bilirse soru sorma sırası bilen oyuncuya geçer. Sorunun cevabını bilemez ise aynı oyuncuya başka bir soru sorulur. Oyun bu şekilde devam eder (D. Yavuz, 2018, Hilmiye Mah.).

3.14. Hanpa Çotusu Oyunu

Muhacirlerde oynanan bir oyundur. 3-5 oyuncu ile oynanır. Yere küçük bir daire çizilir. Dairenin içine yuvarlak bir taş konur. Bu taş “dana” denir. Yere çizilen daireden birkaç metre uzağa düz bir çizgi çizilir. Oyuncular bu çizginin gerisine geçerler. Oyuncuların her biri ellerine yassı bir taş alırlar buna “hanpa” denir. Bu yassı taşları daire içindeki danayı daire dışına çıkarmak için atarlar. Dana daire dışına çıkınca ebe tekrar daire içine koymak için dananın peşinden gider. Diğer oyuncular hanpaların üzerine basarlar eğer hanpayı ayakları ile yukarı fırlatıp tutabilirlerse ebe onlara dokunmaz, ancak yana düşürenleri ebe yakalar yakalanan oyuncu ebe olur (Ş. Dursun, 2018, Artmak Mah.).

3.15. İp atlama

Bütün yörelerimizde görülmekle birlikte Avşar çocuklarının oyunlarından birisidir. Özellikle kız çocukları oynamaktadır. En az üç kişi ile oynanır. İki oyuncu yaklaşık beş altı metre uzunluğundaki ipi ucundan tutarak sallar. Ortadaki oyuncu yanana kadar oyun devam eder. Oyuncu atlayamaz ve ipe takılırsa yanmış olur daha sonra diğer oyuncu oyuna başlar. Aynı şekilde oyun devam edip gider (M. Tok, 2019, Büyük Karamanlı Mah.).

3.16. İp Oyunu

Avşar ve Çerkeslerin oynadıkları oyunlardandır. Yaklaşık bir metre boyunda bir ipin iki ucunun birbirine bağlanması ve iki kişinin birbirlerinin parmaklarından düzgün geometrik şekiller oluşturacak şekilde almaları ile devam eden, şeklin bozulması ile oyunculardan birinin kaybettiği bir oyundur (M. Tok, 2019, Büyük Karamanlı Mah., D. Yavuz, 2018, Hilmiye Mah.).

3.17. Kör Ebe Oyunu

Genellikle bütün yörelerimizde oynanan oyunlardandır. Avşar çocuklarının oyunları arasında yer almaktadır. Bu oyunda oyuncu sayısı belli değildir. Üç kişi ile oynanabildiği gibi beş kişi ile de oynanabilmektedir. Çocuklar ilk önce kendi aralarında bir kişiyi ebe seçerler. Ebenin de bir mendil ile gözleri bağlanır. Gözleri bağlanan ebeye “körebe” adı verilir. Körebe gözleri bağlı olduğu halde diğer oyuncuları arayarak bulmaya çalışır. Diğerleri ebeye yaklaşıp ona yakalanır gibi görünür ve geri kaçarlar. Ebe de onları yakalamaya çalışır. Ebe hangisini yakalarsa o oyuncu ebe seçilir ve böylece oyun devam eder. Çocuklar bu oyunu usanıncaya kadar oynar (M. Tok, 2019, Büyük Karamanlı Mah.).

3.18. Kurt, Köpek, Tavşan, Tilki oyunu

Yörede Çerkes çocuklarının oyunlardandır. Kurt, Köpek, Tavşan, Tilki oyunu yere çizgiler çizilir bunlara ev denir. Bir kişi ebe olur. Ebe herkesi kovalar oyuncular yere çizdikleri evin içine girmeden yakalanırsa ebe yakalanan oyuncu olur. Oyuna ilk başladığında ebeyi belirlemek için oyuncuların bileğinden dört parmak yan şekilde tutularak omzuna kadar kurt, köpek, tavşan, tilki diye sayılır. Kurt ve köpek gelir ise ebe olunur. Tavşan, tilki gelir ise başka bir oyuncuya saymaya geçilir (M. Boran, 2019, Demirciören Mah.).

3.19. Naldırnaç Oyunu

Yörede Avşar çocuklarının oynadığı bir oyundur. İki kişi ile oynanır. Üç adım sayılır ve bu mesafeye iki taş üst üste yerleştirilir. Sayışma sonucu belirlenen ebe elindeki taşı üst üste duran taşlara atar isabet ettirmeye çalışır. Taşlar atılan taşın etkisiyle uzağa sıçrar, sıçrayan taş ve atılan taş arasındaki mesafe adım yardımı ile hesaplanır, hesaplama yapılırken naldırnaç, kıldırğıç, kırk üç, kırk dört, kırk beş, kırk altı, kırk yedi, kırk sekiz, kırk dokuz, elli, nallı, çullu çüş bizim boz eşşek diye sayılır. Uzaklık elli demeden sonlanırsa taşı atan kişi diğerini sırtında taşır. Eğer elli adımı geçmişse diğer oyuncu taş atanı sırtında taşır. Oyun istenildiği kadar devam eder (D. Tok, 2019, Büyük Karamanlı Mah.).

3.20. Söğüt Dalından Düdük Yapmak

Yörede Avşar çocukları kendilerine söğüt dallarından düdük yaparak, birbirleriyle karşılaştırır en güzel yapana imrenerek bakarlarımı. Düdük yapmak için 10 cm uzunluğunda söğüt dalı ihtiyaç duyulur. Dalın, bir ucu 30- 40 derece açılı olarak kesilir. Bu kısım bıçakla, flüt başlığı şeklinde biçimlendirilir. Dalın orta kısmına yakın bir yerinden bıçakla iz açılır. Bıçak sabit tutulur dal döndürülür. Kabuk kısmı kesilir. Bıçağın sapı ile hafif darbeler vurarak kesilen kısımdan başlığa kadar olan bölümde kabukla ağacın arası yumuşatılır. Kıvama gelince kabuk çıkarılır. Düdüğün ötebilmesi için ağaçta nefes yolu ve bir bölme açılır. Kabuğu daldan ayırma işine “kavlatma” denir. Düdük kavlatılırken şu tekerleme söylenir.

“Kav kav kavladı

Kedi sıçan avladı.

Halil ustanın avradı

Samanlıkta kunnadı

Çar çaput koymadı

Önüne arkasına doladı.

Kavlarsan kulağına altın küpe takarım,

Kavlamazsan seni suya atarım,”

Tekerleme özellikle bıçakla söğüt dalına vurularak söylenmektedir (D. Tok, 2019, Büyük Karamanlı Mah.).

3.21. Yer Boncuk-Gökboncuk Oyunu

Yörede Avşar çocukları oynamaktadırlar. Bu oyun iki kişi arasında oynanır. İki kişi de sırt sırta dönerler ve birbirlerinin kollarından kenetlenirler ve birbirlerinin sırtına alırlar. Bir oyuncu diğerini sırtına alarak kaldırır ve kendisi de yere doğru eğilir. Yere bakan sorar:

- Gökte ne var?

Sırttaki oyuncu yere eğilene cevap verir:

Göğ(k) boncuk!

Bunun ardından yere eğilmiş olan:

Anayın adı ne?

Ayşecik

- Kaldır beni hobbacık, der demez bu defa da diğeri aynı şekilde arkadaşını sırtına alır. Böylece oyun devam eder. Şimdi tam tersi olur göğ bakan yere bakmaktadır yere bakanda göğ bakan bakmaktadır. Bu sefer göğ bakan yere bakana şöyle sorar:

“Yerde ne var?

Yer boncuk.

Gökte ne var?

Gök boncuk.

Annenin adı ne?

Fatmacık.

Kaldır beni hobbacık, der ve böylece oyun biter”.

Eğeroyunu devam ettirirse bu sorular devam eder ki, o da şöyledir: Göğ bakan yere bakana sorar:

“Anan ne pişirdi?

Tarhana.”

Kaldır beni arkana der ve oyuncuların yerleri değişir (M. Tok, 2019, Büyük Karamanlı Mah.).

3.22. Yüksük Oyunu

Muhacirlerde köy odalarında özellikle uzun kış gecelerinde oynanan bir oyundur. Gençler bir sofra etrafında toplanırlar. Sofrada tabak veya fincan altına bir yüzük koyulur. Gruplara ayrılmış oyuncular sırayla yüzüğü bulmaya çalışırlar (G. Doğan, 2018, Artmak Mah.).

4. DEĞERLENDİRME VE SONUÇ

Günümüzdeki teknolojik gelişme ve yaşam biçimlerindeki değişiklikler geleneksel çocuk oyunlarını da bilinmez ve oynanmaz hale getirmiştir. Artık çocuklar sokaklarda akranlarıyla oynamadıkları için yeni oyunlarda türetememektedirler. Yerini cep telefonlarından indirdikleri oyunlar veya bilgisayar üzerinden oynadıkları hatta yabancı ülkedeki kişilerle oynayabildikleri dijital oyunlar almaktadır.

İlçede yapılan alan araştırması ve sözlü görüşme yöntemleri sonrasında, geleneksel oyunların artık çocuklar tarafından bilinmediği görülmektedir. Aslında akranlarıyla oyun oynayan çocukların daha sosyal çevreye sahip olduğu hatta gelecek yaşamını etkilediği yapılan çalışmalardan bilinmektedir. Yapılan araştırmaya göre yöredeki oyunların genellikle çocuklarda 7 yaş sonrasında oynanabileceği, zihinsel ve bedensel gelişime sahip olmaları gerektiği düşünülmektedir.

Pınarbaşı ilçe halkı, Avşar, Çerkes, Göçmen, Karaçay, Kürt, Muhacir ve Türkmenlerden oluştuğu bilinmektedir. Bu kültürel çeşitliliğin elbetteki çocuk oyunlarına da etkisi olmuştur. Aşağıda yer alan Çizelge 1’de yöre halkının çocuk oyunları hakkında benzerlik ve farklılıkları kategorize edilmiştir.

Tablo 1: Pınarbaşı ilçesindeki Çocuk Oyunlarının kültürlere Göre Dağılımları

ORTAK OLAN UYGULAMALAR							
Çocuk Oyunları	Avşarlar	Çerkesler	Göçmenler	Karaçaylar	Kürtler	Muhacirler	Türkmenler
Aşık Oyunu	X	X		X	X	X	X
Baccı-Baccu Oyunu	X			X			
Beştaş Oyunu	X	X	X		X		X
Çelik Oyunu	X		X		X	X	
İp Oyunu	X	X					
Körebe Oyunu	X	X	X		X	X	X
FARKLI OLAN UYGULAMALAR							
Çocuk Oyunları	Avşarlar	Çerkesler	Göçmenler	Karaçaylar	Kürtler	Muhacirler	Türkmenler
Ara Kesti Oyunu						X	
Bezirgân Oyunu	X						
Birdir Bir Oyunu	X						
Çanak Oyunu						X	
Devirmeç Oyunu	X						
Dombili Oyunu		X					
El El Üstünde Kimin Eli Var	X					X	
Gojih		X					
Hanpa Çotusu Oyunu						X	

Kurt, Köpek, Tavşan, Tilki Oyunu	X
Naldırnaç Oyunu	X
Yer Boncuk Gök Boncuk Oyunu	X
Yüksük Oyunu	X

Tablo 1'e göre; ilçede oynanan çocuk oyunlarından 6'sı benzerlik gösterse de, 16 oyunun topluluklar tarafından bilindiği görülmektedir. "Gocuh", "Hanpa" gibi oyun isimleri o topluluğun kültürel bakımından isim özelliklerini yansıtmaktadır.

TEŞEKKÜR

Çalışmaya bilgilerini esirgemeyen ve sözel olarak konuyla ilgili katkı sağlayan Pınarbaşı ilçesinde yaşayan kaynak kişilere teşekkür ederiz.

KAYNAKÇA

- Altı, A. (2015). *Sarız'da İskân ve Nüfus (1865-1945)*. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi Sayı:38, Yıl:2015/1, s. 19-39.
- Anonim 2. (2015). *Kayseri Ansiklopedisi*. Kayseri: Kayseri Büyükşehir Belediyesi Kültür Yayınları, Cilt: 4, s. 37.
- Anonim 4. (2018). *Kayseri Medeniyetlerin Beşiği*. İstanbul: Kayseri Büyükşehir Belediyesi Kültür Yayınları, s. 13.
- Artun, E. (2008). *Halk Kültürü Araştırmaları "Tekirdağ Halk Kültüründe Geçiş Dönemleri Doğum-Evlenme-Ölüm"*. İstanbul: Kitabevi Yayınevi, s. 247-273
- Artun, E. (2017). *Türk Halkbilimi*. Adana: Karahan Kitapevi. s. 397.

- Biçer, B. (2013). *Selçuklular ve Kürtler*. The Journal of Academic Social Science Studies International Journal of Social Science, Volume 6 Issue 2, p.165-202, February.
- Bilge, S. M. (2016). *Çerkezler*. İstanbul: TDV İslâm Ansiklopedisi, 2016, s. 289-292, Erişim Adresi: <https://islamansiklopedisi.org.tr/cerkezler>, Erişim Tarihi: 23.03.2019.
- Boratav, P. N. (1984). *Türk Halkbilimi II 100 Soruda Türk Folkloru*. İstanbul: Gerçek Yayınevi, s. 273-274.
- Bozkurt, M. (2016). *Pınarbaşı (Aziziye)*, Kayseri: Pınarbaşı Belediyesi Kültür Yayınları, s. 12,16.
- Diñç, A., Çakir, R. (2008). *Türkmen Kültürü ve Türkmenlerin Sosyo-İktisadi Düşüncesi*. İstanbul: Ayrıkotu Yayınevi, Araştırma-İnceleme Serisi, Eylül, s. 29, 34.
- Erkiletliođlu, H. (2016). *Kayseri Tarihi*, Kayseri: Belsin Vakfı Yayınları, Cilt: I, Ocak, s. 29.
- Evcin, E. (2013). *Türk Halk Kültürü Araştırmaları İçin Önemli Bir Kaynak: Halk Kültürü*. Milli Folklor, Bilgi ve Belge Merkezi, Yıl 25, Sayı 100, s. 226.
- Eyubođlu, İ. Z. (1987). *Anadolu İnançları Anadolu Mitolojisi "İnanç-Söylence Bağlantısı"*, İstanbul:Geçit Kitabevi, s. 46.
- Güngör, F. (2015). *Çerkeslerin Uzunyayla'da İskâm-Kaynar Mahallesi Örneđi*. Kafkaslar Özel Sayısı-IV, Temmuz-Aralık 2015, Sayı: 74, s.735 Erişim Adresi: https://www.academia.edu/32437259/Çerkeslerin_Uzunyaylada_İskânı_-Kaynar_Mahallesi_Örneđi, Erişim Tarihi: 01.03.2019
- Güvenç, B. (1979). *İnsan ve Kültür*. İstanbul: Remzi Kitabevi.
- İpşirli, M. (2002). *Kayseri*. İstanbul: Türkiye Diyanet Vakfı İslam Ansiklopedisi. Cilt: 25, s: 96. Erişim Adresi: <https://islamansiklopedisi.org.tr/kayseri#1> Erişim Tarihi: 01.12.2018.
- Karataş, Ö. (2014). *Karaçay Türklerinin Kafkasya'dan Anadolu'ya Göçleri*. Tarih İncelemeleri Dergisi XXIX/2, 525-538.
- Kaya, A. M. (2004). *Avşar Türkmenleri*. Kayseri: Geçit Yayınları, Haziran, s. 18-19, 24, 94
- Koçkar, M. T. (2009). *Karaçay-Balkarlılarda Eğlence Kültürü*. Halk Kültüründe Eğlence Uluslararası Sempozyumu Motif Vakfı, Kocaeli Üniversitesi, Aralık, s.11-13. Erişim Adresi: https://www.academia.edu/6537372/Karaçay-Balkarlılarda_Eğlence_Kültürü_M._Tekin_KOÇKAR_2009, Erişim Tarihi: 01.01.2019.
- Ögel, B. (2000). *Türk Kültür Tarihine Giriş Türklerde Köy ve Şehir Hayatı (Göktürklerden Osmanlılara)*. Ankara: T.C. Kültür Bakanlığı Yayınları, cilt: I.

- Oğuzoğlu, A.Ç. (2016). *Avşarlar; Kayseri Avşarlarının Dili Geçmişleri Bugünleri Yarınları*. Kasım, 2016, s.18-19.
- Örnek, S. V. (2016). *Türk Halkbilimi*. Ankara: BilgeSu Yayınevi, s.21-22.
- Özdemir, A. Z. (1985). *Avşarlar ve Dadaloğlu*. Ankara: Dayanışma Yayınları, Nisan, s. 16-18, 27-28, 52.
- Satoğlu, A. (2002). *Kayseri Ansiklopedisi*. Ankara: T.C Kültür Bakanlığı Yayınları, s.221,360-361.
- Selçuk, H. (2011). *Balkanlar ve Kafkasya'dan Kayseri'ye Gelenler*. Türk Yurdu Dergisi, Yıl 100, Sayı 292, Aralık, s. 247-253.
- Sümer, F. (1972). *Oğuzlar (Türkmenler) Tarihleri-Boy Teşkilatı-Destanları*. Ankara: Ankara Üniversitesi Basımevi, Ankara Üniversitesi Dil ve Tarih-Coğrafya Fakültesi Yayınları: 170, s. 160-164, 201-202, 264, 282.
- Temel, M. A. (1973). *Kuruluşundan Cumhuriyetin 50. Yılına Kadar Pınarbaşı*. Ankara: Elif Matbaacılık, s. 18, 20, 29, 51-52.
- Topçu, N. (1970). *Kültür ve Medeniyet*, İstanbul, s.10.
- Vural, M. (2018). *Elviye-İ Selâse'den Anadolu'ya Göç: Kayseri'deki 93 Muhacirleri*. Uluslararası Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt: 1, Özel Sayı, Sayı: 1, Haziran, s. 1-7.

KAYNAK KİŞİLER

- Dicle Yavuz, 46, Terzi, Hilmiye Mahallesi (26.12.2018)
- Döne Kavrut, 34, Ev hanımı, Pınarbaşı (08.04.2019)
- Duran Tok, 70, Emekli Öğretmen, Büyük Karamanlı Mahallesi 07.01.2019)
- Elif Sığırtmaç, 52, Ev hanımı, Pınarbaşı (03.04.2019)
- Elmas Çelik, 80, Ev hanımı, Kızılhan Mahallesi (01.04.2019)
- Eşe Türk, 55, Ev hanımı, Pınarbaşı (08.04.2019)
- Fatma Acılar, 59, Ev hanımı, Pazarören (08.08.2018) (06.03.2019)
- Gülşen Doğan, 56, Artmak Köyü muhtarı, Artmak Mahallesi (14.10.2018)
- Meral Boran, 50, Ev hanımı, Demirciören (Çörmüşek) Mahallesi (14.02.2019)
- Muazzez Tok, 90, Ev hanımı, Büyük Karamanlı Mahallesi, (31.10.2018).
- Nurten Güler Doğan, 54, Ev hanımı, Artmak Mahallesi (14.10.2018)
- Ömer Uğurlu, 42, Öğretmen, Eğrisöğüt Mahallesi (16.04.2019)
- Sami Genel, 68, Atlı Okçuluk Federasyon Başkanı, Hilmiye Mahallesi (03.01.2019)
- Şengül Dursun, 54, Ev hanımı, Artmak Mahallesi (14.10.2018)
- Zemzem Yunsuroğlu, 85, Kayaaltı Mahallesi (01.05. 2019)

4. BÖLÜM

YÖRÜK KÜLTÜRÜ ve KADİM SEMBOLÜ MOR CEPKEN

Öğr.Gör. Saadet Nihal COŞKUN

Aydın Adnan Menderes Üniv.Aydın MYO

coskunn@adu.edu.tr

<https://orcid.org/0000-0001-6237-3804>



Kaynak: <https://birikiyorum.net/haber/19267242/mor-kalp> 04.12.2024

GİRİŞ

Yörükler, Anadolu'nun önemli göçebe topluluklarından biridir. «Yürümek» fiilinden türeyen bu isim, onların göçebe yaşam tarzını ve sürekli hareket halinde oluşlarını anlatır. Yörükler, özellikle Toros Dağları ve Ege Bölgesi'nde yaşar;

hayvancılık, halı dokumacılığı ve el sanatları gibi faaliyetlerle geçimlerini sağlarlar. Yörük kültürü, doğayla iç içe, sade ama bir o kadar da zengin bir kültürdür. Kıl çadırları, kilimleri ve geleneksel kıyafetleri Yörük yaşamının vazgeçilmez unsurlarıdır (Bulut, S. 2021). Yörükler, sosyal yaşamlarında dayanışma ve birlikte hareket etme olgusunu benimsemişlerdir. Göçebe yaşamın getirdiği zorluklar, onları hem doğayla hem de toplum içindeki bireylerle uyumlu bir şekilde yaşamaya yöneltmiştir. Kadınların toplum içindeki yeri de oldukça önemlidir. Yörük kadınları, güçlü, çalışkan ve dirayetli yapılarıyla aile hayatında ve toplumsal işlerde aktif rol almışlardır (Yılmaz, S. 2021).

Türk topluluklarının önemli bir kısmı, Orta Asya'dan Anadolu'ya yayılan geniş bir coğrafyada göçebe bir yaşam tarzını benimsemiştir. Anadolu'nun dağları, ovaları ve yaylalarında Oğuz Türkleri, geniş kapsamlı geçişlere rağmen geleneklerini korumayı başarmıştır. Bu geleneklerden biri de Yörük üyelerinde özel bir anlam taşıyan mor cepkendir. Kadınların gücünü, dayanışmasını ve toplumsal adalet arayışını sembolize eden mor cepken, geçmişten günümüze önemli bir kültürel miras olarak varlığını sürdürmektedir. Mor cepken, özellikle Ege, Toroslar ve Antalya bölgesinde yaşayan Yörükler arasında yaygın bir giysidir. Tarih boyunca hem pratik bir giyim eşyası olarak kullanılmış hem de derin anlamlar yüklenmiştir. Yörüklerin giyimlerini, onların kültürel kimliklerini en belirgin şekilde ortaya koyan bir semboldür. Yörük giysileri geleneksel renkler, işleme ve motiflerle süslenmiş olup, göçebe yaşam tarzını ve toplumda kadının rolünü yansıtan unsurlar taşır. Kadınlar genellikle işlemeli entariler, başlıklar ve takılarla süslü giyinirken, erkekler daha sade fakat fonksiyonel giysiler tercih eder (Şiveroğlu, S, 2013). Yörükler, geleneksel olarak altın, gümüş ve diğer metallere çeşitli takılar yaparlar. Bu takılar, sosyal statü ve kültürel kimlik taşır. Özellikle kadınlar kolyeler, bilezikler ve küpelerle süslenir. Yörük takıları, aynı zamanda dini ve kültürel semboller de içerir (Erdek, İ.2018).

Yörükler, el sanatları işçiliğinde de yetenekli olup, ahşap oymacılığına büyük bir ilgi gösterirler. Ahşap mobilyalar, çeşitli gereçler ve araçlar üzerine yapılan oymalar, geleneksel Yörük sanatının önemli bir parçasıdır. Bu oymalar, özellikle cami ve mescitlerin kapı ve pencere süslemelerinde görülebilir (Yılmaz, E. 2011). Ayrıca, günlük yaşamlarında kullanmak üzere çömlek ve seramik ürünler üretirler. Bu eserler, hem fonksiyonel hem de estetik anlam taşır. Yörük çömlekleri, özellikle pişirme teknikleri ve şekilleriyle dikkat çeker (Şahin, K. 2013).

Yörük kültüründe, sözlü gelenek de çok önemlidir. Yörükler, kendi tarihlerini, yaşam biçimlerini, kahramanlık öykülerini ve toplumsal değerlerini destanlar, şairler ve türkülerle anlatırlar. Bu sözlü sanat eserleri, hem eğlenceli hem de öğretici içerik taşımaktadır. Yörüklerin mimarisi, pratik ve fonksiyonel olduğu kadar estetik unsurlar da içerir. Özellikle Yörük çadırları, yaşam alanı olarak kullanılan gezi evler (yaylak ve kışlaklar) ve camilerdeki mimari unsurlar, Yörüklerin doğa ile uyumlu yaşam biçimlerini yansıtır (Horzumlu, A. 2017)

1. DOKUMA KÜLTÜRÜ



*Resim 2: Yörük Dokumasından Örnek (www.muglapostasi.com.tr
E.T:15.11.2024).*

Yörük kültüründe dokumacılık, kökleri Orta Asya'dan Anadolu'ya uzanan uzun bir geçmişe sahiptir. Göçebe yaşam tarzının getirdiği ihtiyaçlarla şekillenen dokumacılık, hem ekonomik bir ihtiyaç hem de sanatsal bir ifade biçimi olarak önemli bir yer tutar. Yörükler, doğadan elde ettikleri yün, keçi kılı ve bitkisel boyalarla dokuma kültürünü zenginleştirmişlerdir. Dokumalar, sadece günlük kullanım eşyaları değil, aynı zamanda toplumun kültürel hafızasını yansıtan birer sanat eseri olarak kabul edilir (Akoğlu, F, 2021; Deniz, B, 2000). Yörük kadınları kıl çadırlar, kilimler, halılar, heybe ve seccadeler gibi birçok dokuma ürününü tamamen el emeğiyle üretirler. Bu dokumalar hem günlük yaşamda kullanılır, hem de çeyiz gibi kültürel geleneklerde önemli bir rol oynar. Dokumaların üzerinde kullanılan desenler ve renkler, Yörüklerin yaşam tarzını, doğayla olan ilişkilerini ve inanç dünyalarını yansıtır. Yörükler, dokumalarında genellikle yün ve keçi kılı kullanır. Kıl çadır yapımında keçi kılı tercih edilir.

Dokuma teknikleri arasında kilim dokuma, cicim, zili ve sumak gibi geleneksel yöntemler bulunur. Her bir teknik, dokumaların desenlerine ve dayanıklılığına farklı özellikler kazandırır.

Yörükler, geleneksel dokuma tekniklerini kullanarak halı, kilim, yaygı ve diğer tekstil ürünlerini üretirler. Yörük halılarında kullanılan tekniklerden en yaygını “çift yüzlü dokuma”dır. Bu teknik, halıların her iki yüzünün de desenli olmasını sağlar, bu da halıların dayanıklılığını artırır. Ayrıca, bu dokumalar, taşınabilirlik açısından da oldukça kullanışlıdır. Çünkü göçebe yaşam tarzında eşyaların taşınması önemli bir yer tutar. Yörük dokumalarındaki desenler, bölgesel farklılıklar gösterir. Örneğin, İç Anadolu’daki Yörükler ile Akdeniz bölgesindeki Yörüklerin dokumalarında kullanılan desenler ve renkler arasında belirgin farklar bulunur. İç Anadolu’daki Yörükler daha sade ve doğal renk tonları kullanırken, Akdeniz Yörükleri daha canlı renkler ve daha yoğun desenler tercih ederler. Bu bölgesel farklılıklar, Yörüklerin kültürel çeşitliliğini ve farklı coğrafi koşullar altında gelişmiş geleneksel sanatlarını yansıtır. Yörüklerin halı ve kilimleri, renkli ve desenli dokuma ürünleridir. Göçebe yaşam tarzının etkisiyle, bu dokumalar pratik olmasının yanı sıra sanatsal değere de sahiptir. Yörük halıları, genellikle geometrik desenler, hayvan figürleri ve doğa unsurlarını içerir. Bunun yanında, halı ve kilimlerde kullanılan doğal boyalar da kültürün ekolojik ve estetik anlayışını yansıtır (Aksoy, M. 2007). Yörük dokumalarındaki desenler sadece estetik unsurlar taşımaz, aynı zamanda bir kimlik belirleyicidir. Desenler, ailenin ekonomik durumunu, sosyal statüsünü ve hatta dini inançlarını yansıtan semboller içerir. Örneğin belirli motifler yalnızca belirli ailelere ait olabilir. Yörüklerin günlük hayatlarında kullandıkları yaygılar, yer örtüleri olarak bilinir ve genellikle el dokumasıdır. Yörüklerin dokumaları, sadece pratik amaçlarla değil, aynı zamanda estetik değer taşıyan öğelerle de süslenmiştir. Yörük yaygılarında renkler ve desenler, genellikle ailenin kimliğini ve toplumdaki yerini simgeler (Akan. M. 2016). Ayrıca, bazı motifler, evlilik, doğum gibi önemli hayat olaylarını simgeleyen tasarımlara sahiptir (Aksoy, M. 2007).

2. DOKUMALARININ DESEN ÖZELLİKLERİ VE ANLAMLARI



*Resim 2: Yörük Dokumasından Örnek (www.muglapostasi.com.tr
E.T:15.II.2024).*

Yörük kültüründeki dokumaların desenleri, genellikle geometrik şekillerden oluşur. Bu desenler doğada bulunan şekillerin, hayvan figürlerinin ve günlük yaşamın bir yansımasıdır. Yörük halılarında ve kilimlerinde kullanılan motifler, sembolik anlamlar taşır ve bu desenler bir anlamda ailenin veya toplumun kimliğini belirler (Oyman, N.R.2019 ; Uğurlu, A., & Uğurlu, S. S. 2022).

Geometrik Motifler: Yörük dokumalarındaki en yaygın desenler geometrik şekillerden oluşur. Bu motifler, genellikle kareler, üçgenler, daireler gibi düz ve simetrik şekillerden oluşur. Geometrik desenler, hem estetik hem de işlevsel bir özellik taşır (Oyman, N.R.2019).

Doğa Motifleri: Doğa unsurları Yörük dokumalarının önemli bir parçasıdır. Çiçekler, ağaçlar, yıldızlar, dağlar gibi unsurlar, Yörüklerin doğayla iç içe yaşamını ve bu çevreye olan bağlarını simgeler (Uğurlu, A., & Uğurlu, S. S. 2022).

Hayvan Motifleri: Hayvan figürleri de Yörük dokumalarında sıkça rastlanan motiflerdendir. Özellikle keçi, koyun, kuzu gibi hayvan figürleri, Yörüklerin hayvancılıkla uğraşan yaşam biçimini yansıtır. Ayrıca bazı motiflerde yılan, kartal gibi yırtıcı hayvanlar da yer alabilir. Bunlar genellikle güç ve koruma

anlamı taşır (Zorlu, İ; Eroğlu, A, 2023).

İç İçe Geçmiş Desenler: Bazı Yörük dokumalarında, motifler birbiriyle iç içe geçmiş bir şekilde tasarlanır. Bu tarz, evin ve ailenin birlikteliğini, toplumsal dayanışmayı simgeler (Üçer, M. 2019).

3. YÖRÜK DOKUMALARINDA KULLANILAN RENKLER VE ANLAMLARI

Yörük dokumalarında kullanılan renkler büyük bir kültürel anlam taşır. Mor, özgürlük ve adaletin sembolü olarak öne çıkarken; kırmızı, sevgiyi ve tutkuyu, mavi ise gökyüzü ve umudu temsil eder. Bu renkler, Yörük kültüründe doğayla iç içe olan yaşamın ve toplumsal değerlerin bir yansımasıdır. Mor rengin, tarihsel olarak hem kraliyetle hem de adalet arayışıyla ilişkilendirilmesi, Yörük kadınlarının cesur direnişlerini ifade etme biçimiyle örtüşür. Kaynaklara göre, Anadolu'da dokuma kültüründe kullanılan renklerin kökeni, Orta Asya'dan gelen geleneklerle birleşerek zamanla yerel bir kimlik kazanmıştır (Akoğlu, F, 2021). Bu renklerin bir araya getirilişi, Yörüklerin duygu dünyasını ve kültürel kimliklerini yansıtır. (Deniz, B, 2000). Yörükler, doğal boyalar kullanarak halı, kilim ve diğer tekstil ürünlerini boyarlar. Ersoy, F. 2018 'e göre bu boyalar, genellikle doğadan elde edilir. Kırmızı, yeşil, sarı ve mavi gibi renkler, Yörük halılarında sıklıkla görülür. Renklerin seçimi, genellikle mevsimlere, yaşam tarzına ve yerel inançlara göre şekillenir.

Kırmızı: Güç, sevgi ve sıcaklık gibi anlamlar taşır.

Mavi: Doğal çevre ve gökyüzünü simgeler, huzur ve barışı temsil eder.

Sarı: Toprak ve bereketi simgeler.

Yeşil: Doğayı ve hayatı simgeler (Adıgüzel, G. & Kolancı, B. Y.2017).

4. MOR CEPKEN

Geleneksel el sanatları, genel anlamda denetim mekanizmalarına ilişkin kurumsal örgütlenme çerçevesinde, kuşaklar arası aktarılan yazılı, sözlü ve görsel bilgi birikimine dayanan, yöreye özgü zanaat iş kolları olarak tanımlanabilir (Coşkun ve Dilek, 2017). Bu el sanatları ürünlerinin üretiminin

sürekliliğini sağlamak, kültürel bir gereklilik olarak karşımıza çıkmaktadır. Kültürel miras, toplumların ve onları oluşturan kültür gruplarının kimlik, tarih ve kültürle bağlantılı somut ve soyut değerlerinin sürekliliğini ortaya koyan bir kanıttır (Coşkun ve Dilek, 2007). Kültürel miras, yalnızca yapılar, kitaplar ve anıt eserler gibi somut unsurlarla değil, toplumun her katmanında kendi belleğini içselleştirmesiyle varlığını sürdürür ve bu şekilde gelecek nesillere aktarılabilir. Kültür ve sanatın temel taşlarından biri olan geleneksel sanatlarımız, yüzyıllardır devam eden yapıları ve belirli kurallar bütünüyle kültürel miras farkındalığını oluşturan en önemli unsurlardan biridir. Türk toplumunun sosyal, kültürel ve günlük yaşamında belirleyici bir unsuru olan sanat, toplumu bir arada tutan örf, adet, gelenek, görenek ve kültürel yapı ile bütünleşik bir olgu olarak karşımıza çıkar (Üçer, M. 2019). Mor Cepken geleneğinin devamlılığı kültürel mirasında korunma kilitlerindedir.

Türk topluluklarının önemli bir kısmı Orta Asya'dan Anadolu'ya kadar geniş bir coğrafyada konar-göçer, bir başka ifadeyle göçebe bir hayat tarzını benimsemiştir. Oğuz Türklerinin Anadolu'ya göç etmesi sonucu, Türklerin bir kısmı eski yaşantılarını devam ettirirken, bir kısmı ise yerleşik hayatı tercih etmiştir (Üçer, M,2019). Yörük kültürü, özellikle Türkiye'nin güney ve iç bölgelerinde, göçebe bir yaşam biçimi benimsemiş Türk halklarının kültürel mirasını yansıtır. Bu kültürün sanat eserleri, geleneksel olarak halkın yaşam tarzını, doğayla olan ilişkisini ve dini inançlarını yansıtan ürünlerdir.

Yörük kültüründe mor cepken gelenekleri önemli bir yer tutmaktadır. Mor cepken, özellikle Ege Bölgesi, Antalya ve Toros bölgelerinde yaşayan Yörükler arasında yaygın olarak kullanılan ve belirli öneme sahip olan bir giysi parçasıdır. Yörük yaşamında bir gelenek olan Mor cepken, kadınların toplum içindeki varlığını ve haklarını korumak için bir araç niteliği taşımaktadır. Mor cepken, bir sembol olmanın ötesinde, bir direniş ve dayanışma aracı olarak bilinmektedir. Göçebe Yörüklerin kadim geleneği olan mor cepken, Yörük kadınları tarafından evlenme ritüellerinde ve toplumsal olaylarda kullanılan önemli bir semboldür.



Resim 3: Mor Cepken Örneği (www.hititantik.com Erişim Tarihi: 15.11.2024).

Ancak mor cepken sadece bir kıyafet değil; aynı zamanda bir direniş, dayanışma ve kadınların sesini duyurma aracıdır. Geleneksel olarak kadınlar tarafından evliliklerinde, haksızlıklara karşı seslerini desteklemek için ve toplumsal dayanışma göstergesi olarak kullanılır. Mor cepken, kadınların özgürlük ve adalet arayışlarının bir sembolü olmuştur. Kadınlar, eşlerinden gördükleri haksızlık ve şiddete karşı seslerini duyurmak için mor cepken giyerler. Bu giysi, kadının sessiz bir isyanını ve hak arayışını temsil eder (Tezcan, M. 2019).

5. MOR CEPKENİN HİKÂYESİ

Uzun zaman önce Toros Dağları'nın eteklerinde yaşayan bir Yörük obasında, Ayşe adında genç bir kadın vardı. Ayşe obanın sevilen, çalışkan ve güler yüzlü kızlarından biridir. Baharın gelişiyle birlikte obada hazırlıklar başlar, çadırlara taşınılır, hayvanlar otlaklara sürülürdü. Bir gün, ailesi Ayşe'nin evlenme vaktinin geldiğini duyurdu. Ayşe, evlenmeyi hayal eden günlerin heyecanı ile çeyizini hazırlamaya başladı. Sandığının en değerli parçası, büyükannesinden miras kalan mor cepkendi. Mor cepken, sadece bir kıyafet değildi. Obada evlenmek üzere olan genç kızların çeyizinde bulunması gereken, bir kadının toplumsal varlığının ve gücünün simgesi olan bir objeydi. Ancak Ayşe'nin hayatı, evliliğinin ilk saatlerinden itibaren beklediği gibi olmadı. Eşi Mehmet, nefret ve öfkeli birine dönüştü. Ayşe'nin üstüne her geçen gün daha fazla baskı kurmaya başladı. Bir gece, Ayşe yaşadığı haksızlık ve çaresizliğin içinde çadırın bir köşesinde otururken, sandığındaki mor cepken gözüne ilişti. Büyükannesinin

sesi kulaklarında yankılandı:

“Kızım, unutma! Mor cepken, kadınların direnişidir. Eğer bir gün haksızlığa uğrarsan, onu giy ve obanın ortasına çık. Bütün Yörük kadınları yanında olur.”

Ayşe, büyükannesinin sözlerini hatırlayarak mor cepkenini giydi. Sabahın ilk ışıklarında, cesur adımlarla çadırından çıktı ve obanın ortasına yürüdü. Mor cepkeni gören kadınlar, bu sessiz ama güçlü çığılıği hemen fark ederler. Birer birer çadırlarından çıkarlar ve Ayşe'nin yanında yer alırlar. Mehmet, dik duran bu kadınların karşısında şaşkına döner. Mor cepken, sadece Ayşe'nin değil, tüm kadınların haksızlıklara karşı bir direniş sembolü olur. O günden sonra Ayşe'nin sesi duyulur, haksızlık sona erer ve mor cepken, kadınların sessizliğini bozan güçlü bir obje olarak hafızalara kazınır.

Bir rivayete göre de, bir Yörük kadını eşinden gördüğü baskı ve zulme dayanamayıp mor cepkenini giyerek oba büyüklerinin karşısına çıkmış ve hakkını aramıştır. Oba büyükleri de bu cesur kadının sesini duymazdan gelmeyerek ona hak etmiş olduğu adaleti sağlamıştır. O günden sonra mor cepken, adaletin ve hakkın sembolü haline gelmiştir (Bulut, S.2021; www.youtu.be E.T:02.10.2024).

Sosyal Kültürümüzün önemli isimlerinden Seyit Alp şöyle tanımlıyor; “... Mor cepken her Türkmen kızının genç kızlık bohçasına konulan ilk çeyiz ‘in adıdır. Mor renkli, kalın pahalı kumaştan kesilip, biçilir. Cepken kenarları sarı simlerle ince ince işlenir. Yelek üstünde küçücük, renkli, öpüşen diken kuşlarının işlemeleri yer alır. Genç kız evlenip de, kocaya varınca, mor cepkenini çeyiz bohçasıyla birlikte yeni evine götürür. Düğün anaları, evlenen yeni kıza, ‘inşallah mor cepken giymeden çora çocuğa karışsınız diye hayır dua ederler. Çünkü mor cepken, mutsuz kadınların özgürlüğüdür. Kocası tarafından aldatılır, dövülür, hakaret gördüğü zaman, mor cepkeni bohçasının en altından bulur, çıkarıp giyerek, evinden çıkar, herkesin göreceği bir yere çıkarak oturduğu an, söz biter akan sular durur. Mor cepken giyip, herkesin içine çıktığı an, ‘kocamı boşadım’ demektir bunun anlamı. Evli bir adam için; adam sonunda karısına mor cepken giydirdi sözü, o erkek için utançların en ağırıdır. O erkek, evine kapanır ve günlerce dışarı çıkamaz, çıksa da kimsenin yüzüne bakamaz. Evli, yaşlı kadınlar, mor cepken giyen kadının çevresine toplanırlar. Yaşlı erkekler de, utançtan evine kapanan erkeğin evinde toplanırlar, sorunu çözmeye, tarafları barıştırmaya, karısının gönlünü alıp mor cepkeni

çıkarttırması için ne gerekiyorsa yapması için erkeği ikna etmeye çalışırlar” (www.kusadAsianadolulisesi.meb.E.T.12.08.2024).

6. MOR CEPKENİN KULLANIM ALANLARI

1. Evlilik Ritüellerinde

Yörüklerde mor cepken, genç kızların çeyizlerinde önemli bir yer tutar. Evlilik sırasında giyilen bu cepken, kadının haksızlığa ve şiddete karşı direnişini simgeleyen önemli bir semboldür. Bu geleneksel giysi, kadının maruz kaldığı kötü muameleye karşı toplumsal bir tepki mekanizması oluşturmuştur (www.belgeseltarih.com E.T:02.10.2024).

2. Toplumsal Adaletin Simgesi

Kadınlar, eşlerinden haksızlık ve şiddete karşı seslerini duyurmak için mor cepken giyerler. Bu eylem, toplumsal dikkat çeker ve haksızlığa uğrayan kadının hak arayışını sembolize eder. Yörük kadınları, evliliklerinde haksızlığa uğradıklarında veya şiddet gördüklerinde mor cepkenlerini giyerek herkesin görebileceği bir yere oturlardı. Bu eylem, «Eşimden şiddet görüyorum ve boşanmak istiyorum» anlamına gelir ve toplum tarafından kadına destek verilir, erkeğe ise sosyal yaptırımlar uygulanırdı(www.muglapostasi.com.tr. E.T.02.10.2024).

3. Dayanışma Aracı

Mor cepken, kadınlar arasında güçlü bir dayanışmanın sembolüdür. Bir kadın mor cepken giydiğinde, diğer kadınlar ona destek olur ve birlik içinde hareket ederler.

4. Tarihi ve Kültürel Bağlam

Mor renk, tarihte önemli statüsü olan bir renktir.

Antikçağ boyunca, kraliyetin, soyluluğun ve tanrısallığın rengi kabul edilen mor renk Muricidae familyasına ait Murex trunculus Hexaplex trunculus L., Murex brandaris Bolinus brandaris L. ve Purpura haemastoma Stramonita haemastoma L. olarak isimlendirilen deniz kabuklularından elde edilmiştir. Fenikeliler tarafından keşfedilen mor boya, nadir bulunan deniz salyangozlarından üretildiği için sadece önemli kişilerin kullanabildiği bir lükstü. 12.000 salyangozdan ancak 1 gram boya çıkartılabiliyordu.

Bu nedenle mor renk lüksün, gücün ve kraliyetin ve yüksek makamların simgesi olmuştur. Mor renk, antikçağdaki önemini günümüzde Hıristiyanlık ve Yahudilik gibi dinlerde de sürdürmüş olup bu dinlerde kutsal kabul edilen ve seremonilerde kullanılan tanrısal renklerden biri durumuna gelmiştir. Anadolu Yörükleri bu rengi giysilerinde kullanarak hem köklü bir geleneği devam ettirmiş, hem de sembolik bir anlam yüklemişlerdir (Doğan, M.S., & Doğan, C.2004 ; Tüzer, İ 1987). Roma ve Bizans imparatorlarının ve üst sınıflarının kullanımına izin verilen mor renk, Osmanlı döneminde de benzer şekilde saray mensupları tarafından halkın kullanımı yasaklanmıştı. Ancak Anadolu'nun bazı bölgelerinde, özellikle Yörük göçebelerinde mor cepken, kişisel adaletsizliklere karşı bir başkaldırı sembolü olarak yer almaktadır (www.belgeseltarih.com E.T:02.10.2024).

SONUÇ

Geleneksel meslekler ait oldukları toplumların kültürünü, coğrafi özelliklerini kısaca tüm yaşam biçimlerini yansıtmaktadır. İnsanın yaşama biçimi olarak betimlenen kültür, bir toplumun yaşayış biçimi, zevkleri, edebiyatı, folkloru, sanatsal etkinlikleri vb farklılıklar gösterebildiği gibi zaman içerisinde değişebilen bir olgudur(Dilek, A. ve Coşkun, S. 2008). Yörük kültürünün sanat eserleri, göçebe yaşam biçiminin etkisiyle pratik ve estetik değer taşıyan ürünlerdir. Bu eserler, Yörüklerin doğa ile iç içe yaşamını, geleneklerini ve inançlarını yansıtarak, zengin bir kültürel miras oluşturur. Yörük kültüründeki sanat eserleri, Türk halk kültürünün önemli bir parçasıdır ve bu geleneksel sanatlar günümüzde hala yaşatılmaktadır. El Sanatları ürünlerinin yapımı kişilerin yaratıcılıklarını geliştirir. Sanat; bir ürün tasarlama- uygulama yoluyla öğrenmenin hazzı ve kişinin gelişiminde ritmi, dengeyi, sabrı öğreten katkıları bulunmaktadır. Estetik alandaki kültürel mirasımız el sanatları ürünlerinin üretiminin devamlılığını sağlamak kültürel bir gerekliliktir. İnsanın geçmişi ile olan bağının kopmaması için de bu devamlılık gereklidir. Toplumların varlığının ve kültürünün önemli bir göstergesi, insanlık tarihine yaptıkları olumlu katkılar ve bıraktıkları eserlerdir (Coşkun ve Dilek, 2017: 38). Nüfusun yaklaşık yarısını oluşturan kadınların, toplumsal ve ekonomik hayatta eşit temsil edilmesi büyük

önem taşır. Kadınların güçlü, yaratıcı ve kararlı bireyler olarak topluma katkı sağlaması, toplumun genel refah ve gelişimine önemli ölçüde katkıda bulunur (Dilek. A ve Coşkun. S.N. 2022).

Mor cepken, Yörük kültürünün kadim ve güçlü bir sembolüdür. Geçmişteki kadınların sesini duyurma ve dayanışma aracı olarak kullanılan bu yöntem, günümüzde kültürel bir miras olarak yaşatılmaktadır. Yörük kadınlarının direnişini ve toplumsal adalet arayışını temsil eden mor cepken, kültürümüzün değerli bir parçasıdır. Günümüzde, mor cepken halen bazı törenlerde ve özel günlerde giyilmektedir. Yörük kadınlarının özgür ruhunu ve dirayetini yansıtan bu geleneksel giysi, kadın hakları mücadelesinde de bir sembol olarak kabul görmektedir. Mor cepken, sadece bir giysi değil, aynı zamanda tarih, kültür ve direnişin bir parçasıdır. Yörük kadınlarının gösterdiği cesaret ve dayanışma, mor cepkenin anlamını kuşaktan kuşağa aktarmaya devam etmektedir. Mor cepken, bireysel bir ulaşım aracından öte, toplumsal cinsiyet eşitliği mücadelesinde kolektif hafızayı ve dayanışmayı simgeleyen bir sembol haline gelmiştir. Türkiye'deki kadın hakları mücadelesinde hem kültürel hem de ideolojik bir anlam taşıyan bu sembol, feminist hareketin küresel boyutları ile yerel kültürel unsurlar arasında bir köprü işlevi görmektedir. Özellikle Mor Çatı Kadın Sığınağı Vakfı ve Kadın Haklarını Koruma Derneği gibi kuruluşlar tarafından benimsenen mor cepken, kadın mücadelesinin önemli bir temsil aracıdır.

KAYNAKÇA

- ADIGÜZEL, Gözde., & KOLANCI, Bilge Y. (2017). "Antikçağda Statünün Rengi: Mor" *Cedrus*, 5, 261-285.
- AKAN, Meral. (2016). "Anadolu Yörük Yaşamında Dokuma Geleneği". *Kalemişi-Türk Sanatları Dergisi*, 4(7), 39-58.
- AKOĞLU, Funda. (2021). "Orta Asya'dan Günümüze Karaköy Kilimleri". *Akademik Tarih ve Düşünce Dergisi*,
- AKSOY, M. (2007). *Kültür Sosyolojisi Açısından Halı-Kilim Sanatı Ve Etnografik Eserlerdeki Damgaların Dili*. 38. ICANAS, 10, 91.
- BULUT, Serdar. (2021). "Göç, göçebe, göçer, göçer evli/evlü, göçer oba, göçgün (cü)/

- göçkün (cü), göçmen/göçmel ve konargöçer/göçerkonar sözcükleri üzerine bazı notlar*". Kahramanmaraş Sütçü İmam Üniversitesi Sosyal Bilimler Dergisi, 18(3), 1671-1720.
- COŞKUN, Saadet Nihal ve DİLEK, Aylin. (2017). "*Kültürel Mirasımız Mekikli Dokumalar: Karacasu Etnografya Müzesi Örneği*", 1. Uluslararası Sosyoloji ve Ekonomi Kongresi, KAYSERİ.
- COŞKUN, Saadet Nihal. ve DİLEK, Aylin. (2007). "*Karacasu'da Unutulmamaya Yüz Tutmuş Bir Dokumacılık Öyküsü*", I. Uluslararası Türk El Dokumacılığı Kongresi, KONYA
- DENİZ. Bekir.(2000) *Türk Dünyasında Halı ve Düz Dokuma Yaygıları* Atatürk Kültür Merkezi Bşk. Yayınları, ANKARA
- DİLEK, Aylin. ve COŞKUN, Saadet Nihal. (2008). "*Karacasu'da Unutulmaya Yüz Tutmuş Dokumaların Çeşitli Derilerle Modernize Edilerek Kanıtlanması*" Uluslararası El Sanatları Sempozyumu, Gazi Üniversitesi Türk El Sanatları Uygulama ve Araştırma Merkezi Yayınları, ANKARA
- DİLEK, Aylin. ve COŞKUN, Saadet Nihal. (2022). "*Aydın'daki Kadın Derneklerinin Girişimcilik Faaliyetleri*", Ege 7 Uluslararası Sosyal Bilimler Kongresi, 24-25 Aralık 2022 İZMİR.
- DOĞAN, M. Said., & DOĞAN, Cihangir. (2004). "*Tarihsel gelişim sürecinde Yörükler*" Istanbul Journal of Sociological Studies, (30), 15-29.
- ERDEK, İbrahim. (2018). Çakmak Köyü Halılarının Teknik ve Desen Özellikleri. Kalemşi-Türk Sanatları Dergisi, 6(11), 141-153.
- ERSOY, Fatma. (2018). "*Mor Rengin Tarihsel Anlamı ve Kültürel Kullanımı*", Anadolu Kültür Araştırmaları Dergisi, 5(2), 34-45.
- HORZUMLU, Ayşe Hilal Tuztaş.(2017) "*Yörük Kültürünü Tanıtmak: Dernekleşme Faaliyetleri Ve Yörük Şenlikleri.*" Türkiye Mecmuası 27.2 : 239-255.
- OYMAN, Naile Rengin (2019) "*Bazı Anadolu kilim motiflerinin sembolik çözümlemesi.*" Arış Dergisi 14 4-22.
- ŞAHİN, Kemal (2013) *Türk Çömlek Sanatının Tarihi ve Yörükler*. Konya Selçuk Üniversitesi Yayınları, 2013. KONYA
- ŞİVEROĞLU, Sinan, (2013). "*Güney Ege yörüklerinde giysiler ve tamamlayıcı aksesuarlar*": Milas Çomakdağ bölgesi (Master's thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).

- TEZCAN, Mahmut. (2019). “*Giyim Olgusuna Sosyo-Kültürel Bakış ve Türklerde Giyim*”. ANKARA University Journal of Faculty of Educational Sciences (JFES), 16(1), 255-276. https://doi.org/10.1501/Egifak_0000000932
- TÜZER. İsmail K. (1987) “*Anadolu’da Renk ve Sembolizm*”. Türk Tarih Kurumu Yayınları. ANKARA
- UĞURLU, Aydın & UĞURLU Servet Senem, (2022). “*Anadolu Köy Halılarında Motif ve Kompozisyon Çözümlemeleri*”. ARIŞ Halı Dokuma ve İşleme Sanatları Dergisi
- ÜÇER, Münevver. (2019). “*Kültürel Miras Farkındalığı Bağlamında Gelenek Gelecektir*”. Art-E Sanat Dergisi, 12, 86-97. <https://doi.org/10.21602/sduarte.634096>
- YILMAZ, Sibel. (2021). “*Yörüklerin Toplumsal Yaşamı ve Gelenekleri*” Tarih Araştırmaları Derneği. İSTANBUL
- YILMAZER, Erkan (2011) *Türk Ahşap Sanatları*. Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları İSTANBUL
- ZORLU, İzzet – EROĞLU. Ayşe Aslıhan (2023) “*Bazı Hayvan Figürlerinin Türk Sanatlarına Yansımaları*”, Turkish Studies1775-1807 Reflections of Some Animal Figures on Turkish Arts
<https://www.muglapostasi.com.tr/mor-cepkenin-hikâyesi-ilk-defa-muglada-sahnelendi>
Erişim Tarihi:02.10.2024
<https://youtu.be/DmJZhUYIs3I> Erişim Tarihi: 02.10.2024
<https://www.belgeseltarih.com/yoruk-kadininin-mor-cepkeni-kadin-haklarinin-simgesi>
Erişim Tarihi: 02.10.2024
<https://beta.kulturportali.gov.tr/turkiye/burdur/kulturatlasi/geleneksel-giyim-kusam>
Erişim Tarihi:04.10.2024
<https://birikiyorum.net/haber/19267242/mor-kalp> Erişim Tarihi:15.11.2024
<https://www.hititantik.com/urun/3207644/mor-cepken-bilecik-yoresine-ait-osmanli-sirma-iscilikli-cepken> Erişim Tarihi:15.11.2024
https://kusadasianadolulisesi.meb.k12.tr/meb_iys_dosyalar/09/09/766106/dosyalar/2020_03/02132700_PROJE.pdf Erişim Tarihi:12.08.2024