

©

ÇANAKKALE ONSEKİZ MART UNIVERSITY • FACULTY OF FINE ARTS  
ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ • GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ



# INTERNATIONAL JOURNAL OF TROY ART AND DESIGN

ULUSLARARASI HAKEMLİ VE AÇIK ERİŞİMLİ ELEKTRONİK DERGİ

**VOLUME** | CİLT: 2

**YEAR** | YIL: 2022

**ISSUE** | SAYI: 4

**E-ISSN:** 2757-587X



**COMÜGSF**  
ÇANAKKALE ONSEKİZ MART ÜNİVERSİTESİ  
GÜZEL SANATLAR FAKÜLTESİ  
1997

**Yayın Sahibi Publisher****Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Rektörü***Rector of Çanakkale Onsekiz Mart University*

Prof. Dr. Sedat Murat

**Danışma Kurulu Advisory Board**

Prof. Dr. Adnan Tepecik (Başkent Üniversitesi)

Prof. Canan Atalay Aktuğ (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Prof. Dr. Dinçay Köksal (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Prof. Elvan Özkavruk Adanır (İzmir Ekonomi Üniversitesi)

Prof. Evren Karayel Gökkaya (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Prof. Hakan Daloğlu (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Prof. İhsan Doğrusöz (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Prof. Dr. İnciliay Yurdakul (Uşak Üniversitesi)

Prof. M. Fatih Karagül (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Prof. Rıdvan Coşkun (Anadolu Üniversitesi)

Prof. Sema Ilgaz Temel (Marmara Üniversitesi)

Doç. Dr. Aylin Özcan (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Doç. Didem Çatal (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Doç. Gülderen Görenek (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Doç. H. Cenk Beyhan (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Doç. Dr. H. Esra Çizmeci Avcı (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Doç. Halide Okumuş (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Doç. İrem Pala (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Doç. Umut Germeç (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

Doç. Yeşim Zümrüt (Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi)

**Yayın Tasarımı Editorial Design**

Doç. Ali Can Metin

**Kapak Tasarımı Cover Design**

Doç. Deniz Kürşad

**Kapak Görseli Cover Image**

David Hockney, Garden, 2015

**Dizgi Typesetting**

Arş. Gör. Kaan Kaya

**Web Sorumlusu Web Master**

Arş. Gör. Kaan Kaya

**Adres Address**

Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi

Terzioğlu Yerleşkesi, Çanakkale

Tel: +90 286 218 05 35

**E-posta E-mail**

troyartjournal@gmail.com

**E-ISSN 2757-587X****Tarandığımız Indexler****ASOS**  
indeks**DergiPark**  
AKADEMİK

**Baş Editör** *Editor in Chief*

Prof. Evren Karayel Gökkaya

**Editörler** *Editors*

Doç. Ali Can Metin

Doç. Deniz Kürşad

**Editör Yardımcısı** *Editor Assistant*

Arş. Gör. Ayşe Ekici

**İngilizce Dil Editörleri** *English Language Editors*

Doç. Dr. H. Esra Çizmeci Avcı

Eda İnal

**Türkçe Dil Editörü** *Turkish Language Editor*

Dr. Öğr. Üyesi Fatih Kana

**Dördüncü Sayı Editör Kurulu** *Editorial Board of Second Issue*

Prof. Dr. Berrin AKGÜN YÜKSEKLİ Balıkesir Üniversitesi

Prof. Canan ATALAY Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Prof. Tim HILTABIDDLE Savannah College of Art and Design

Doç. Seyhan BOZTEPE Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Aslı İGİT İstanbul Medeniyet Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Başak ŞİRAY Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Vedat GÜNTAY Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi

Öğr. Gör. Dr. İrem SABANUÇ GÖNÜL Marmara Üniversitesi

**Dördüncü Sayı Hakem Kurulu** *Referee Board of Second Issue*

Doç. Ceyda GÜLER Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

Doç. Dr. Ebru GÜLER Erzincan Binali Yıldırım Üniversitesi

Doç. Serkan VURAL Çankırı Karatekin Üniversitesi

Doç. Dr. Yıldız AKSOY İstanbul Medeniyet Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Aylin ÇELİK TURAN Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Ayşe Selcen YÜCELEN Şırnak Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Minara GULIYEVA Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Sebla Selin OK Marmara Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Seza SOYLUÇİÇEK Hacettepe Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Sinem BUDUN İstanbul Aydın Üniversitesi

Dr. Öğr. Üyesi Zehra Evrim KANAT Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi

Arş. Gör. Dr. Aylin AYNA Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi

## İÇİNDEKİLER CONTENTS

- 5 **KENTLERİN ÖNEMLİ FIRSATLARI OLARAK TARİHİ UN FABRİKALARI:  
AKSARAY AZM-İ MİLLİ UN FABRİKASI**  
*HISTORICAL FLOUR MILLS AS SIGNIFICANT OPPORTUNITIES OF CITIES:  
AKSARAY AZM-İ MİLLİ FLOUR MILL*  
Araştırma/Derleme  
Demet Yılmaz Yıldırım  
Şeyma Bayram
- 20 **KÖKLERE DÖNÜŞ: ÇAĞDAŞ SANAT VE KİMLİK POLİTİKALARI BAĞLAMINDA  
BEŞ SİYAH KADIN BEŞ ANLATI**  
*BACK TO THE ROOTS: FIVE BLACK WOMEN, FIVE NARRATIVES IN THE CONTEXT OF  
CONTEMPORARY ART AND IDENTITY POLITICS*  
Derleme  
Hazal Aksoy Kökkaya
- 39 **VİDEO OYUNLARINDA TÜRK KÜLTÜRÜ ALGISI: GÖRSEL TASARIM PERSPEKTİFİNDEN  
BİR İNCELEME**  
*PERCEPTION OF THE TURKISH CULTURE IN VIDEO GAMES: AN ANALYSIS WITH A  
VISUAL DESIGN PERSPECTIVE*  
Araştırma/Derleme  
Oğuz Tunç



Uluslararası Troy Sanat ve Tasarım Dergisi *International Journal of Troy Art and Design*

Sayı 004 / Cilt 02  
Geliş Tarihi: 30.12.2021  
Kabul Tarihi: 11.07.2022

*Araştırma/Derleme*

## **KENTLERİN ÖNEMLİ FIRSATLARI OLARAK TARİHİ UN FABRİKALARI: AKSARAY AZM-İ MİLLİ UN FABRİKASI**

### **HISTORICAL FLOUR MILLS AS SIGNIFICANT OPPORTUNITIES OF CITIES: AKSARAY AZM-İ MİLLİ FLOUR MILL**

*Dr. Öğr. Üyesi Demet Yılmaz Yıldırım, Mimarlık Bölümü, Karadeniz Teknik Üniversitesi  
yilmazdemett@ktu.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-8894-3385*

*Arş. Gör. Şeyma Bayram, Mimarlık Bölümü, Recep Tayyip Erdoğan Üniversitesi  
seyma.yetim@erdogan.edu.tr, ORCID ID: 0000-0001-9741-9761*

#### **Öz**

Azm-i Milli Un Fabrikası Türkiye Cumhuriyeti'nin ilanından sonra kurulan ilk un fabrikası olma niteliğiyle ülkenin ticari faaliyetlerini başlatarak hem sosyal hem de ekonomik önemli gösterge yapılarından biridir. Yapıldığı dönemde dikkat çekici olan yapı tarihsel süreci içerisinde de tanık olduklarıyla birlikte günümüze yaşayan miras olarak aktarılmıştır. Tarihi doku içerisinde yer almasının yanı sıra kentin katmanlaşan tarihiyle de bağlantılı konumda yer almasıyla Aksaray'da alt merkez olma potansiyeli yüksek yapılardan biri olmaktadır. Çalışmada Azm-i Milli Un Fabrikası özelinde salt bir endüstriyel miras olma durumu ötesinde fabrikanın yarattığı, mimari ve kentsel ölçekteki fırsatların neler olabileceği ortaya konarak fabrikanın kent ve kentli açısından sunduğu fırsatların ortaya koyması amaçlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** *Azm-i Milli Un Fabrikası, Kentsel Fırsat, Un Fabrikaları, Endüstriyel Miras, Aksaray*

#### **Abstract**

*Azm-i Milli Flour Mill, as the first flour factory established after the foundation of the Republic of Turkey, is also one of the structures that define social and economic processes that started the commercial activities of the country. The building, which was remarkable at the time it was built, exists in the present day as a living heritage carrying the processes it has witnessed throughout history. In addition to being part of the city's historical texture and its' connectedness with the stratified history of the city, Azm-i Milli is one of the buildings with a high potential to be a sub-center in Aksaray. Beyond its role as a mere industrial heritage, this study aims to reveal the architectural and urban opportunities created by the factory in relation to the city and the citizens.*

**Keywords:** *Azm-i Milli Flour Mill, Urban Opportunity, Flour Factories, Industrial Heritage, Aksaray.*

### **Geniřletilmiř Öz**

Aksaray farklı medeniyetlere ev sahiplięi yapmıř, tarihi ticaret yolları üzerinde önemli bir düęüm noktası olan kimlikli bir kenttir. Kentin bu yařanmıřlıęının izlerini, sahip olduęu farklı dönemlerdeki ve çeřitteki yapılarında görmek mümkündür. Bu yapılardan biri de Türkiye Cumhuriyeti'nin ilanından sonra inřa edilen ilk un fabrikası olan Aksaray'da yer alan Azm-i Milli Un Fabrikasıdır. Azm-i Milli Un Fabrikası Türkiye'de Erken Cumhuriyet Döneminde kentsel ve toplumsal deęiřimin mekânsal geliřimini gösteren endüstri miraslarından biri olması aęısından önemlidir. Fabrika binası Karamanoęlu Ulu Camii, Pařa Hamamı, Zinciriye Medresesi ve tarihi konakların olduęu tarihi dokunun ięerisinde konumlanmaktadır. Ayrıca Azm-i Milli Un Fabrikası ve çevresi kentin dięer kentsel odaklarıyla (Tařpazar Mahallesi kentsel sit alanı, kent meydanı, ticari kentsel sit alanı vb.) baęlantılı olması sonucu kentin alt merkezi olma potansiyeli de tařımaktadır. Fabrika binası inřa edildięi dönemden günümüze kadar yapım, yıkım, güçlendirme veya restorasyon gibi biręok deęiřiklik geęirmiřtir. 2012 yılında ise Aksaray Belediyesi öncülüęünde Sanayi ve Bilim Müzesi olarak yeniden iřlevlendirilmiřtir. Bu deęiřiminde cephede sadece temizleme çalıřmaları yapılmıř, un üretim ařamaları dikkate alınarak oluřturulan ię mekan kurgusu ve üretimde kullanılan çeřitli makineler restorasyon sonrasında da olduęu gibi korunmuřtur. Böylece Azm-i Milli Un Fabrikası hem mimari özellikleriyle hem de ię mekânda yer alan makineleriyle orijinallięini sürdürmesi aęısından endüstriyel bir tanık olma özellięine sahip olmuřtur. Azm-i Milli Un Fabrikası 2 bodrum kat üzerine 4 katlı, yięma sistemle inřa edilmiřtir. Bodrum kat teknik kat, zemin kat paketleme-yükleme ve yıkama bölümünden oluřan difüzör katı, birinci kat öğütme alanı ve depolama alanından oluřan vals katı, ikinci kat eleme ve ayırıtırma alanlarının bulunduęu řasör katı, üçüncü kat ise eleme alanı ve havalandırma-kurutma alanının bulunduęu elek katı olarak adlandırılmaktadır. Azm-i Milli Un Fabrikası, bir çeřit ideolojilerin mimari biçim bulması aęısından simgesel yapı, geleceęe aktarılan bilgi deposu, kent merkezinin bütüncül planlamasında önemli bir aktör, yakın çevresindeki tarihi yapılarla birlikte kentsel yařam alanı olarak kent kimlięine önemli katkılar saęlayacak biręok rolü vardır. Azm-i Milli Un Fabrikasının korunarak yeniden iřlevlendirilmesi ekonomik, ekolojik ve toplumsal belleęin aktarılması aęısından önemlidir. Ayrıca korunan yapıların sadece yapısal deęil kentsel ölçekte de yarattıęı fırsatların ortaya konması sürdürülebilirlikleri aęısından önemlidir. Bu bağlamda çalıřmada Azm-i Milli Un Fabrikası'nın salt bir endüstriyel miras olma durumu ötesinde fabrikanın yarattıęı, mimari ve kentsel ölçekteki fırsatların neler olabileceęi ortaya konması amaçlanmıřtır. Sonuç olarak, her kentin kendine özgü kořulları ve olanakları vardır ki bu olanaklardan biri de kentin sosyo-ekonomik tanıkları olan tarihi fabrikalardır ve kent kimlięi aęısından önemli potansiyeller sunan bu yapıların bu potansiyellerinin ortaya çıkarılması ve desteklenmesi hem yapının süreklilięi hem de kentin kimlik deęeri aęısından önemlidir.

### **Extended Abstract**

*Aksaray is a city that has hosted different civilizations and recognized as an important node in historical trade routes. It is possible to see the traces of this history in different types of buildings. One of these buildings is Azm-i Milli Flour Mill located in Aksaray, which is the first flour mill built after the foundation of the Turkish Republic. Azm-i Milli Flour Mill is a significant site in terms of its' role as an industrial heritage that reveal the spatial development of urban and social experience in the early Republican Period in Turkey. The mill building is located in the historical texture where Karamanoęlu Grand Mosque, Pařa Bath, Zinciriye Madrasa and historical mansions are located. In addition, Azm-i Milli Flour Mill and its surroundings have the potential to become the sub-center of the city due to its' connectedness with other urban centers. Since its' production, the mill building has undergone many changes, such as construction, demolition, reinforcement or restoration. In 2012, it was re-functionalized as the Industry and Science Museum under the leadership of Aksaray Municipality. In this change, only cleaning works were carried out on the faęade, the interior design created by taking into account the flour production stages and various machines used in production were preserved as they were after the restoration. Thus, Azm-i Milli Flour Mill has become an industrial witness in terms of maintaining its originality both with its architectural features and with its machinery in the interior. Azm-i Milli Flour Mill was built with a masonry system with 4 floors over 2 basement floors. The basement floor is the*

*technical floor, the ground floor is the diffuser floor consisting of the packaging-loading and washing section, the first floor is the roller floor consisting of the grinding area and storage area, the second floor is the sifter floor where the sieving and separation areas are located, and the third floor is the sieve where the sieving area and the ventilation-drying area are located. Azm-i Milli Flour Mill has many roles that will contribute significantly to the identity of the city as a symbolic structure in terms of the architectural form of ideologies, a repository of information transferred to the future, an important actor in the holistic planning of the city center, and an urban living space together with the historical structures in its vicinity. Protecting and re-functioning Azm-i Milli Flour Mill is important in terms of transferring economic, ecological and social memory. In addition, it is important for their sustainability to reveal the opportunities created by the protected structures not only in the structural but also in the urban scale. In this context, this study aims to reveal the architectural and urban opportunities created by the Azm-i Milli Flour Mill beyond its' role as a mere industrial heritage. As a result, each city has its own conditions and opportunities, one of which is the historical factories as the socio-economic witnesses of the city and supporting the potentials of these structures is important both in terms of the continuity of the structure and the generation of urban identity.*

## **1. GİRİŞ**

18. yüzyılın sonlarında İngiltere’de başlayıp 20. yüzyıla kadar tüm dünyayı etkisi altına alan ve insanların yaşadıkları çevrede köklü değişimlere neden olan Endüstri Devrimi, insanlık tarihindeki önemli kırılma noktalarından biridir. Bu döneme kadar insan eli ve havyan gücüne dayalı olarak gerçekleşen üretim tarzı yerini makine gücünün daha baskın olduğu üretim şekline bırakmıştır (Yenal, 1999: 35, Eryiğit ve Anıtkar, 2021). Toplumların yaşayışları değişerek geleneksel anlayışın yerini rasyonel anlayış almıştır. Endüstri Devrimi’nde yaşanan değişiklikler beraberinde küçük ölçekli bireysel alanlarda üretimin azalıp, buna karşın fabrikaların ve sanayi tesislerinin kurulmasını getirmiştir. Yeni bir yapı türünün ortaya çıkmasını sağlayan dönemde, her geçen gün farklı bir yeniliğin gündeme gelmesiyle yapılan endüstri yapılarında hem üretim biçiminde hem de kullanılan makine, araç ve gereçlerde farklılaşmalar meydana getirmiştir. Meydana gelen değişimler, doğal bir sonuç olarak endüstri yapılarının mimarisinin de değişmesinde rol oynamıştır (Mislin, 1987). Bu değişim yapıldıkları dönemde ihtiyacı karşılayan endüstri yapılarına yeni ekler yapılmasını zorunlu hale getirirken, bazı endüstri yapılarının ise işlevini yerine getirememesine neden olmuştur. Bu durum yapıların zamanla kullanım dışı bırakılmasına, terkedilmesine sebebiyet vererek yapıları âtil duruma getirmiştir. Oysa endüstri döneminde aktif kullanıma sahip olan bu yapılar, büyük boyutları, anıtsal-sembolik nitelikleri ve tarihsel-mimari değerleriyle imge özelliği taşımakta, sağladıkları sosyal ve kültürel bir mekân yaratma olanakları, kapladıkları açık alanlar ve mimari özellikleriyle kamusal ihtiyaçlara cevap verebilme, kent yaşamına yeni katkılar sağlayabilme gibi potansiyeller taşımaktadırlar (Kona, 2015). Bu durum endüstri yapılarının taşıdığı potansiyellerin ve sürekliliğinin önemini bir kez daha ortaya koymuştur. Ayrıca, geçmiş yaşam bilgilerinin aktarılması için en somut fiziksel referans, kültürel ve tarihi değeri olan binalardır (Mendilcioğlu, 2012: 4-12).

Endüstri yapılarının yok olmaması korunup, gelecek nesillere aktarılmasının sağlanabilmesi adına özellikle son yüzyılda endüstri mirası kavramı ortaya çıkmıştır (Alfrey ve Putnam, 1992). Bu binaların fiziksel ömürleri, işlevlerinden çok daha uzun süre dayanmaktadır. İşlevsel olarak eskiyerek standart altı kalan, fakat fiziksel açıdan varlığını sürdüren bu yapıların yıkımdan kurtarılarak tekrar yaşanılır bir mekân haline getirilmesi bir gereklilik haline gelmiştir (Burden, 2004: 215). Özellikle Fransa, Almanya ve İngiltere gibi ülkeler, 1960’lardan itibaren endüstri mirasının korunması için endüstri yapılarını çeşitli işlevlerle dönüştürmüş, yaşanabilir mekânlar haline getirmişlerdir (Ekinci, 2001: 39, Köksal, 2012: 18).

Bu yapılarının korunması, bir taraftan değer olarak gelecek nesillere aktarılmalı, diğer taraftan ekonomik açıdan mevcut yapı stokunun değerlendirilmesi yönünde bir geri dönüşüm sağlamaktadır (Ahunbay, 2013). Böylece hem kültürel mirasın bir parçası olan yapılar korunacak hem de kent kimliğinin korunması ve sürdürülebilirliği sağlanacaktır (Tunçer, 2007: 3-6).

Endüstri mirası yapılarının kent hafızasında yeniden canlandırılmasında etkili yöntemlerden biri de yeniden işlevlendirmedir. Türkiye’de yeniden işlev verilerek kente ve kentliye kazandırılan kentin öne çıkan yapıları bulunmaktadır. İstanbul’da Silaharağa Elektrik Fabrikası’nın Santral İstanbul’a, İstanbul’da Şirket-i Hayriye Tersanesi’nin Rahmi Koç Müzesi’ne, İzmir’de İzmir Tarihi Havagazı Fabrikası gençlik merkezine, Kocaeli’de Seka Kâğıt Fabrikası’nın Seka Kâğıt Müzesi’ne, İstanbul’da Cibali Tütün ve Sigara Fabrikası Kadir Has Üniversitesi Merkez Yerleşkesi’ne, Antalya’da Antalya Dokuma Fabrikası Anadolu Oyuncak Müzesi’ne, İzmir’de Tuzakoğlu Un Fabrikası’nın Kent Koleji’ne dönüştürülmesi yeniden işlevlendirilmeye örnek verilebilir (Emre, 2008; Çetinkaya, 2015; Konak, 2019; Kılıç, 2019; Karabağ, 2020; Çakır ve Edis, 2020).

Un fabrikaları endüstriyel mirasın bir parçasıdır. Un üretimi ilk olarak neolitik dönemde, dövülerek ve sonrasında savrulmuş buğdayın kabuklarından ayrıldığı, dibek adı verilen taş yardımıyla öğütülerek un haline getirildiği bilinmektedir. İlerleyen dönemlerde ise un üretimi fincan tabağı veya eyer şekilli taş üzerinde yuvarlak çörek ya da sosis biçimli bir sürtme taşı ile öğütülmüştür. El gücüyle çalışan bu değirmenler daha sonra sert taştan yapılmıştır (Aktaş, 2000: 25). El ile çevrilen basit değirmenlerin sonrasında insan, hayvan veya su gücü kullanılarak çevrilen büyük taşların arasında buğdayın ezilerek daha fazla verim elde edilen un üretimine geçilmiştir (Gül, 2010: 45-47).

19. yüzyılın yarısında bugünkü modern değirmenlerin temelini oluşturan valsler (silindirler) arasında öğütme tekniği geliştirilmiştir. Valslerin keşfinin ardından un üretimi bir sektör haline almış, buğdayın öğütülebildiği modern fabrikaların kurulumu başlamıştır. 1830 yılında porselen valsler kullanılmaya başlanmıştır. Son olarak porselen valslerin yerini metal valsler almıştır. 1960 yılından sonra su değirmenlerinin güç kaynağı niteliğindeki suyun tarım alanlarında kullanımına başlanması, tüketicinin beyaz una olan talebinin artması, fabrikaların her mevsim çalışabilme olanağı, hızlı kentleşme ve nüfus artışı nedenleriyle fabrikaların sayısında artış olmuştur. Enerji bakımından insan gücü, hayvan gücü, su gücü ve elektrik gücüyle elde edilen üretim, günümüzde elektronik ve bilgisayar teknolojisinin gelişimiyle yapılmaya başlanmıştır (Childe, 1993: 197; Tann ve Jones, 1996: 36-37; Jenkins, 1887: 200-205).

Türkiye’de ilk un fabrikası 1885 yılında Osmanlı devleti zamanında II. Abdülhamit döneminde, Avyansaray (İstanbul) da kurulmuştur. Türkiye Cumhuriyeti’nin ilanından sonra inşa edilen ilk un fabrikası ise Aksaray’da yer alan Azm-i Milli Un Fabrikasıdır. Tüm dünyada un fabrikalarının artışı, Türkiye’de de ilk fabrikanın açılışından sonra hız kazanmıştır. Devlet kurumlarının üreticiden aldıkları buğdayı daha düşük fiyatlarla kent ihtiyacına yönelik tahsis etmesi, yüksek kar oranı getiriyle sermayedarları un fabrikası açması yönünde teşvik edici olmuştur. Dahası aynı dönemlerde değirmen makineleri imal eden işletmelerin devreye girmesiyle fabrikaların artışını hızlandıran etkenlerden olmuştur (Devlet Planlama Teşkilatı, 1987, Gül, 2010: 45-47). Fabrika sayılarındaki hızlı artış mevcut kapasitenin yeterince kullanılmaması sorununu beraberinde getirmiş, devlet teşvikleri 1985 yılına kadar un fabrikası açılışını durdurmuştur. Bu yıldan sonra Türkiye’deki un sektörü yeniden canlanmıştır. Günümüzde bu fabrikaların bazıları atıl durumda bazıları ise yeni işlevleriyle var olmaya devam etmektedir.

Kentlerin endüstriyel anlamda gelişimini ifade eden ilk kez bir fabrika açılışıyla ticari faaliyete başlanması, gerek sosyal gerekse ekonomik açıdan önemli bir gösterge olmaktadır. Fakat burada bir diğer önemli nokta özellikle günümüzde yaşanan hızlı kentleşme süreciyle değişen kent merkezlerinde yer alan yani kentin önemli yerlerinde konumlanan un fabrikalarının kentsel ölçekte taşıdığı potansiyellerdir. Örneğin İstanbul’da Büyükkada Değirmeni’nden sonra en büyük ikinci un fabrikası olan Kasımpaşa Un Fabrikası, estetik açıdan inşa edilen bir endüstri yapısı olmasının yanı sıra, hem dönemin önemli denizcilik merkezi olan tersaneye sağladığı katkı hem de Osmanlı dönemindeki son teknolojik yöntem ve teknikleri takip eden ve bunların binaya uygulandığı ilk un fabrikası olması açısından tarihsel yeri ayrı olan bir endüstriyel mirastır (Seçer Kariptaş, 2010; Ezgeç, 1998). Fabrika, konumu itibarıyla Atatürk Köprüsü ile bağlantı sağlanan Tarihi Yarımada girintisinin kuzey doğusunda yer almakta, kıyı şeridinde ise Haliç Tersanesi’yle ilişkili olmaktadır. Tersane ile kurduğu bu ilişki sayesinde fabrika binası tarihi boyunca hem deniz yolundan hem de kara yolundan ulaşılabilir bir yapı olmuştur (Taner, 2011; Ergin, 1996; Kışla, 2021). Fakat günümüzde bu yapı atıl durumdadır (Görüntü 1).





**Görüntü 1:** Kasımpaşa Un Fabrikası konumu ve yapıya ait görseller  
Yandex Map üzerinden elde edilen harita ile yazarlar tarafından hazırlanmıştır.

Yine İstanbul'da bulunan bir diğer endüstri mirası olan Paşalimanı Un Fabrikası, Osmanlı döneminde ekonomik faaliyetlerin planlanmaya başlandığı zamanda su kenarında yer alması nedeniyle tercih edilen ve kurulan ilk işletmelerden biri olması açısından önemli olmaktadır. Dahası Paşalimanı Un Fabrikası, İstanbul'da kurulun ilk un fabrikasıdır (Kışla, 2021). Yapı sahil şeridinde konumlanmış olup, yakınında Üsküdar İskelesi, Fethi Paşa Korusu ve Tarihi Tekel Depoları bulunmaktadır. Ayrıca bulunduğu bölgenin merkezi konumunda yer almaktadır. Sahil aksını birbirine bağladığı bu bölge kamusal kullanıma açık tek alandır. Ayrıca İstanbul silüetinde görsel algısı kuvvetlidir (Tekeli, 1995, Kona, 2015). Fakat günümüzde bu yapı da atıl durumdadır (Görüntü 2).



**Görüntü 2:** Paşalimanı Un Fabrikası konumu ve yapıya ait görseller  
Yandex Map üzerinden elde edilen harita ile yazarlar tarafından hazırlanmıştır.

Çalışmada ele alınan Türkiye Cumhuriyeti'nin ilanından sonra inşa edilen ilk un fabrikası olan Azm-i Milli Un Fabrikası, Kurtuluş Savaşı'nda yeni çıkmış bir ülkede ilk kez bir fabrika açılışıyla ticari faaliyete başlanması açısından gerek sosyal gerekse ekonomik açıdan önemli bir göstergedir (Gök, 2002: 340, Çoruh, 1952: 3-17). Fabrikanın yanında inşa edilen hidroelektrik santrali sayesinde fabrikanın kendi enerjisini üretmesi de o dönem için dikkat çekicidir (Tektaş, Nartkaya ve Aydın, 2018). Ayrıca konumu gereği kentle kurduğu ilişkiler sonucu önemli roller üstlenmekte yeniden işlevlendirilmesiyle kentte önemli fırsatlar yaratacak bir potansiyel taşımaktadır.

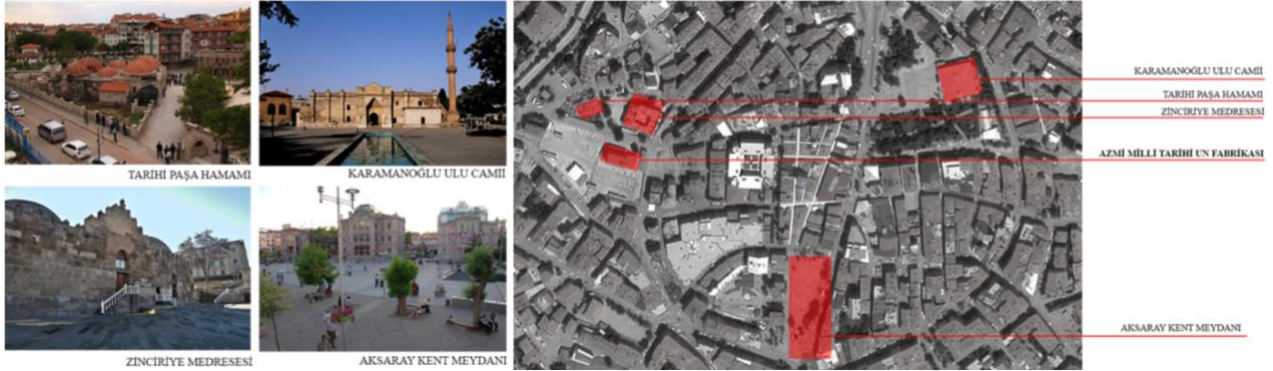
## 2. AZM-İ MİLLİ UN FABRİKASI'NIN TARİHİ, RESTORASYONU, KENTSEL ROLLERİ VE FIRSATLARI

Azm-i Milli Un Fabrikasının yapımına, 1924 yılında başlanmış, inşa süreci 1926 yılında tamamlanmıştır. İnşası tamamlanan fabrika, Türkiye Cumhuriyeti'nin kuruluşunun 2. yıl dönümünde açılması planlanmasına rağmen açılış 13 Aralık 1926 tarihinde yapılmıştır (Aksaray Kültür Envanteri, 2010: 27). Törenle açılış yapılan un fabrikası savaş sonrası milletin azmi ve iradesiyle ifadesini Azm-i Milli Un Fabrikası isminde de taşımaktadır (Güneş, 1993). Tüm bu nedenlerle Azm-i Milli Un Fabrikası Türkiye'de Erken Cumhuriyet Döneminde kentsel ve toplumsal değişimin mekânsal gelişimini doğrudan etkileyen endüstri miraslarından biri olması açısından önemlidir (Tektaş, Nartkaya ve Aydın, 2018) (Görüntü 3).



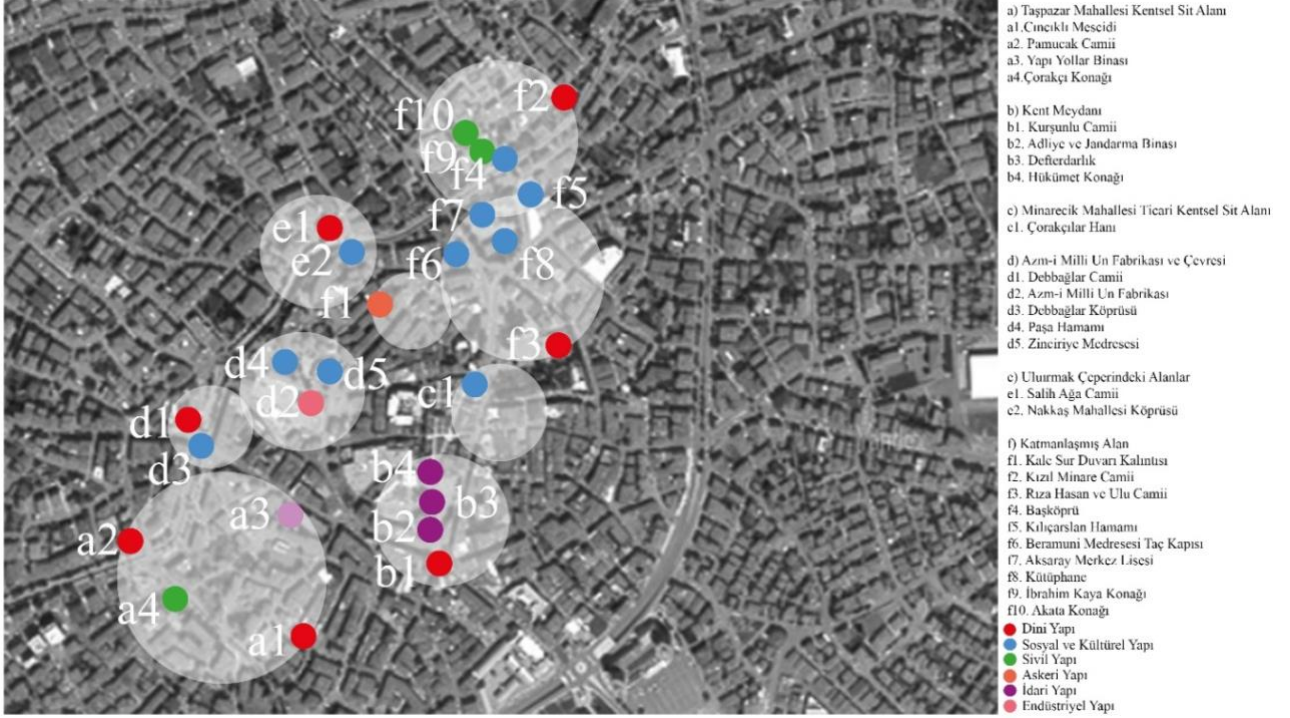
**Görüntü 3:** 1926 açılış günü ve 1932 yılına ait fabrika görselleri  
*Aksaray Belediyesi arşivi, Mustafa Fırat Gül arşivi*

Azm-i Milli Un Fabrikası, günümüzde Aksaray'da Muhsin Çelebi Mahallesi'nde yer almaktadır. Yakın çevresinde Karamanoğlu Ulu Camii, Paşa Hamamı, Zinciriye Medresesi ve tarihi konakların olduğu tarihi dokunun içerisinde konumlanmaktadır. Kent merkezinde yer alan bu yapılar önemli bir açık kentsel alanı tanımlamaktadır (Parlak ve Dişli, 2020: 148, Özer, 2017: 78-79, Güner, 2013: 69). Cami, medrese, hamam, konak ve un fabrikası gibi tescilli yapıların bir arada olması, bütün olarak tasarlanması alanın kente kattığı özgün kentsel mekân açısından önemli bir potansiyel oluşturmaktadır. Azmi Milli ve çevresi, kentin alt merkezi olma potansiyeli üzerinden Aksaray'ın kentsel odaklarıyla bağlanması sonucu kentsel bütünlüğü sağlama açısından da önemlidir (Görüntü 4).



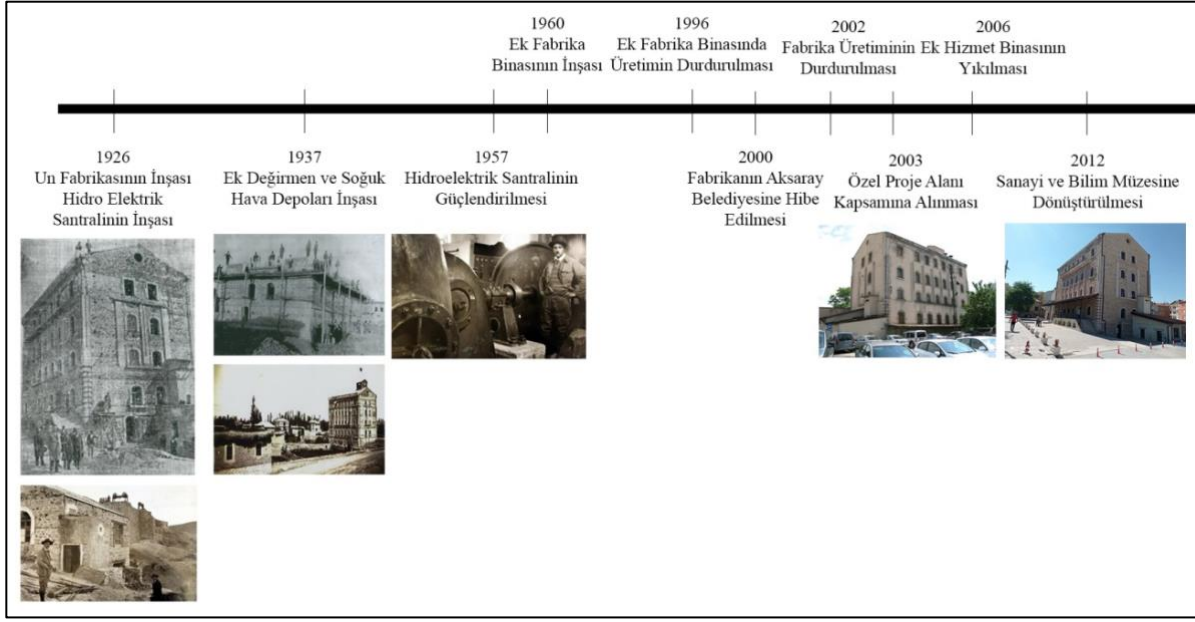
**Görüntü 4:** Azm-i Milli Tarihi Un Fabrikası konumu  
*Yandex Map üzerinden elde edilen harita ile yazarlar tarafından hazırlanmıştır.*

Aksaray; gerek geçmişte ona misafirlik etmiş medeniyetlerin zenginleştirdiği sosyal ve kültürel yapısı, konumu gereği tarihi ticaret yolları üzerinde önemli bir düğüm noktası olmasıyla gerekse Ulu Irmak'ın kenarında hafif yüksek yayvan bir tepesinin oluşturduğu doğal yapı içerisinde var olmasıyla kimlikli bir kenttir. Kentin bu yaşanmışlığının izlerini, sahip olduğu farklı dönemlerdeki ve çeşitli yapılarında görmek mümkündür. Bir diğer kentin özgün yönü ise bu tarihi birikimin oluşturduğu kent parçalarının alan içinde farklılaşarak alt bölgelere dönüşebilmesi ve birbirini tamamlar şekilde alanda dağılmasıdır. Azmi Milli Un Fabrikası da bu bütünün bir parçası olarak içinde endüstri mirası bulunduran tek alandır ve yakın çevresiyle kentte açık kentsel mekân oluşturma fırsatı tanıyarak kent kimliğinin güçlenmesinde etkin rol almaktadır (Görüntü 5).



**Görüntü 5:** Azm-i Milli Un Fabrikasının tarihsel doku ile ilişkisi  
*Güner, 2013 verileri kullanılarak yazarlar tarafından hazırlanmıştır.*

Fabrika binası inşa edildiği dönemden günümüze kadar birçok değişiklik geçirmiştir. 1926 yılında un fabrikasının inşasının yanı sıra hidroelektrik santrali inşası da tamamlanmıştır. 1937 yılında fabrika binasına ek değirmen ve soğuk hava depoları inşa edilmiştir. 1957 yılında mevcut hidroelektrik santrali güçlendirilmiş, 1960 yılında artan üretim sonucu ek fabrika binasının inşa edilmiştir. 1996 yılında Azm-i Milli Un Fabrikası Ek Binası'nda üretim durdurulmuştur. 2000 yılında Başbakanlık Özelleştirme İdaresi Başkanlığı'nın Özelleştirme Kanunu kapsamında bina kurul tarafından Aksaray Belediyesi'ne hibe edilmiştir. 2002 yılında Azm-i Milli Un Fabrikası tarihi binasında da üretim durdurulmuştur. 2003 yılında tarihi fabrika ve çevresi özel proje alanı olarak projelendirilmiştir. 2006 yılında Aksaray Belediyesi tarafından hazırlanan yeni proje kapsamında 1960 yılında yapılan ek hizmet binası yıkılmıştır. 2012 yılında ise Aksaray Belediyesi öncülüğünde Sanayi ve Bilim Müzesi olarak yeniden işlevlendirilmiştir (Özer, 2017: 80-81, Tazefidan ve Duran, 2017: 174-175) (Görüntü 6).



**Görüntü 6:** Azm-i Milli Un Fabrikası'nda yapılan değişiklikler  
Yazarlar tarafından hazırlanmıştır.

Azm-i Milli Un Fabrikası 2 bodrum kat üzerine 4 katlı, 22,50 metre yüksekliğinde, 13,30 metre uzunluğunda dikdörtgen planlı olarak inşa edilmiştir. Fabrika binası yığma tekniğinde taş duvarlarla yapılmıştır. Bodrum kat tavan döşemesi çelik taşıyıcılar arasına betonarme döşeme, diğer ara katlar I kesitli (15/35) çelik ızgara kirişler üzerine 8-10 cm kalınlıkta masif ahşap döşeme ile yapılmıştır. Taşıyıcı duvar kalınlıkları, bodrum kattan 110 cm'den başlayarak yukarı katlara 10 ar cm incelenerek değişmektedir. Düzgün moloz taş duvar örgü tekniğinde yapılan dış cephede, son kat döşeme hizasında ve kapatılan pencere kenarlarında yer yer ateş tuğlası kullanılarak karma sistem uygulanmıştır. Binada kullanılan pencereler dikdörtgen şeklinde olup ikinci ve üçüncü kat pencerelerin üst kısımları kemer ile geçilmiştir. Ayrıca yapının ilk üç katının köşelerinde ve orta iki katta pencere aralarında doğal taş sütunlarla cephede farklılık oluşturulmuştur. Binanın çatısı kırma çatıdır. Çatı iskeleti ve mertekleri demirden yapılmış, bu konstrüksiyon üzerine ahşap lata ve Marsilya kiremit çatı örtüsü kullanılmıştır (Aksaray İl Kültür Envanteri, 2010, Gül, 2012: 55-60).

Azm-i Milli Un Fabrikası'nın iç mekanları un üretim şeması esas alınarak tasarlanmış ve mevcut kurgu restorasyon sonrasında da olduğu gibi korunmuştur. Fabrika binası 1 tam ve 1 yarım olmak üzere 2 bodrum kat ile zemin+3 kattan oluşmaktadır. Fabrika binasının bodrum katına hem güneyde yer alan bahçe kotundan hem de kuzeyde yer alan yükleme alanından basamakla inilmektedir. Bodrum katta 3 adet soğuk hava deposu, 1 adet depo ve 1 adet terzihane yer almaktadır. Bodrum katta yer alan terzihane üretilen unun ambalajlanmasında kullanılan un çuvallarının üretimini gerçekleştirmektedir. Ayrıca terzihanenin içinde yapının ikinci bodrum katı olan ve izbe (kiler) olarak kullanılan mekâna inilmektedir (Özer, 2017: 84-86).

Fabrikanın zemin katına giriş kuzeyde yer alan ve basamakla çıkılan nakliye araçlarına yükleme yapılan platformdan sağlanmaktadır. Zemin kat paketleme-yükleme ve yıkama bölümünden oluşan difüzör katıdır. Üretim işlemi tamamlanan unun çuvalanıp, ağzı dikilerek bu kata gönderilmekte, her bir çuval tartılıp, yükleme alanından ürünlerin çıkışı yapılmaktadır. Paketleme yükleme alanı kuzeydoğusunda merdiven ve asansör sisteminin bulunduğu bir mekandır. Yıkama bölümü ise kuzeyde ayrı kapısı bulunan bir mekandır.

Fabrikanın dönüşümünden sonra bu alanda bu katta bulunan makinelerin orijinallerinin yanı sıra, fabrikanın çalışır durumundaki bu katta yapılan işlemlerin anlatıldığı yazı panoları bulunmaktadır. Yine bu katta fabrikanın tüm katlarının un üretim aşamalarını konu alan üç boyutlu maketlerde yer almaktadır (Görüntü 7).



**Görüntü 7:** Fabrika zemin katı  
*Celal Güven arşivi, 2021*

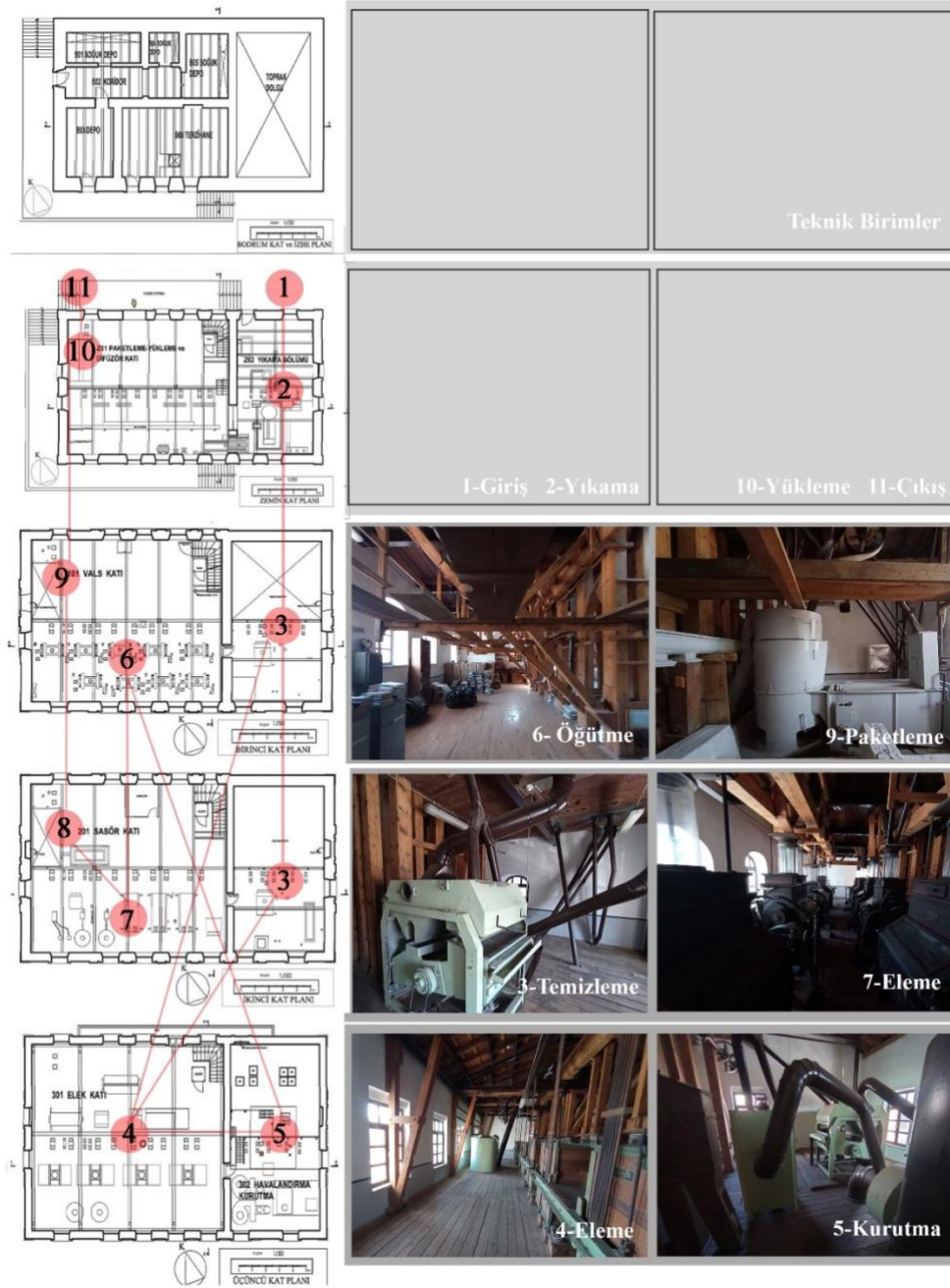
Fabrikanın birinci katı öğütme alanı ve depolama alanından oluşan vals katıdır. Bu katta ayrıca buğdayın tavlama işlemi yapılmaktadır. Bu alanda sap, saman, taş gibi maddelerin buğdaydan ayrıştırılması gerçekleştirilmektedir. Fabrikanın diğer katlarında kurutulmuş ve kabuklarından ayrılmış buğdaylar birinci kattaki öğütme alanına gönderilmekte, burada bulunan valsler çeşitli şekillerde ve boyutlarda hareket ederek farklı cinsteki ürünü öğütmektedir. Dönüşümden sonra bu katta çuvalların dolması yapıldığı kısım, vals ve diğer kullanılan üretim makineleri gerek yapıya gerekse un üretimine ait tarihi fotoğrafların yer aldığı görsel panoları yer almaktadır (Görüntü 8).



**Görüntü 8:** Fabrika 1. Katı  
*Celal Güven arşivi, 2021*

İkinci katta eleme ve ayrıştırma alanlarının bulunduğu şaşör katıdır. Temizlenen buğdaylar bu katta bulunan bekleme alanlarına alınmaktadır. Bu alanda ayrıca buğdayın tavlama işlemi de yapılmaktadır. Vals makinelerinden çıkan ürün ikinci kattaki ince eleme bölümüne aktarılmaktadır. Bu bölümde kullanılan eleme makineleri içerisinde ipek bulunduğu için yapılan işlem ipek eleme olarak adlandırılmaktadır. Tane boyutuna göre sınıflandırılan ürün paketlenmek üzere bu kattaki depolama alanında bekletilir. Dönüşümden sonra bu kat yenilenip bakımı yapılmış makinelerin sergi alanı olarak kullanılmıştır.

Son olarak üçüncü katta ise eleme alanı ve havalandırma-kurutma alanının bulunduğu elek katıdır. Yeteri kadar bekletilen buğdaylar yapının bu katında bulunan eleme alanına çıkarılmaktadır. Buğday henüz işlenmeden büyük ve küçük parçalar olarak boyutsal eleme işlemi yapılarak aynı kattaki havalandırma kurutma bölümüne aktarılmaktadır. Dönüşümden sonra bu kat yenilenip bakımı yapılmış makinelerin sergi alanı olarak kullanılmıştır. (Görüntü 9).



**Görüntü 9:** Azm-i Milli Un Fabrikası un üretim aşamaları kat organizasyonu  
 Yazarlar tarafından üretilmiştir.

Fabrika binası hem mimari özellikleriyle hem de iç mekânda yer alan makineleriyle orijinalliğini sürdürmektedir (Özer, 2017: 80-81, Tazefidan ve Duran, 2017: 174-175). Restorasyon sırasında en belirgin yenilemeler dış cephede ve bodrum katında yapılmıştır. Yapılan uygulamada cephedeki sıvalar sökülerek taş cephe karakteri ortaya çıkarılmıştır. Fabrikanın çatısı, cepheleri ve bazı yapı elemanları onarılmıştır. Yapının müze işlevi gereği idari ve hizmet mekanlarına duyulan ihtiyaçlar bodrum katta çözümlenmiştir. İç mekânda un üretim aşamalarına göre adlandırılan kat isimleri aynı şekilde kalmıştır. Üretim sırasında kullanılan makineler aynı fabrikada varlığını devam ettirmektedir. Zemin

kaplamaları, asansörler, balkon ve iç merdivenler ise orijinal halleriyle bakımları yapılarak korunmuştur (Şakar Solmaz, 2018: 141). Yapı sadece mimari olarak korunmamış ayrıca unun üretim biçiminin veya kullanılan geçmişteki biçimiyle mekanik donanımlarının da korunarak geleceğe aktarımını sağlamıştır (Görüntü 10).



**Görüntü 10:** Azm-i Milli Tarihi Un Fabrikası kuzey cephesi restorasyon öncesi ve sonrası  
*Aksaray Belediyesi arşivi, Celal Güven arşivi, 2021*

### 3. TARTIŞMA

Endüstri yapısı özelinde ele alınan Azm-i Milli Tarihi Un Fabrikası yeni kurulan bir kentin önemli bir ekonomik adımı veya kentin bütününe yayılacak önemli bir üretimin tetikleyicisi olmaktadır. Çeşitli ideolojilerin mimari biçim bulması açısından simgesel yapı olarak bu fabrika aynı zamanda bir ülkenin sosyal ve ekonomik yapısının önemli tanığı durumundadır. Ayrıca gerek mekânsal gerekse donatısal olarak koruma altına alınması eski işlevini destekleyici mekansal kurguların yaşatılması, yeni işlevlerle mevcut işlevin teknolojik imkanlarla geçmişin fabrika atmosferinin sürdürülmesiyle geleceğe aktarılan bilgi deposu görevini de üstlenmektedir.

Özellikle Azm-i Milli Tarihi Un Fabrikası üst ölçekte kent merkezinde yer alması ve konumsal özgünlüğü bakımından kentin önemli diğer kimlik yapıları veya odaklarıyla ilişkili durumu sonucu kent merkezinin bütüncül planlamasında önemli rol almaktadır. Yakın çevresindeki camii, hamam, medrese gibi Anadolu medeniyetlerinin izlerinin takip edildiği tarihi yapılarla birlikte önemli bir açık kentsel alan tanımlamaktır. Bu açıdan yapının kentle kurduğu bu ilişkiyi güçlendirecek, zaman-mekân bağlamında akışkan bir kentsel merkez oluşturma fırsatı sunacaktır. Bu şekilde yapının kentsel ölçekte dönüştürülmesi kentsel yaşama ve kent kimliğine önemli katkılar sağlayacaktır. Ayrıca özellikle iç içe geçmiş açık ve kapalı kamusal mekânların bir arada olma durumunun bu yapıya adapte edilmesi yapının kentle güçlü bir bağ kurmasını sağlayarak sürdürülebilirliğini hem fiziksel hem de kolektif bellekteki yerini güçlendirecektir.

Bu amaçla yapının sahip olduğu potansiyellerin kente fırsatlar oluşturması açısından yapı kentsel bütünde sahip olduğu roller detaylıca analiz edilmelidir. Bu açıdan tarihsel olarak günümüzde kaybolmaya yüz tutan ve hatırlanmayan halkın azim ve iradeyle bir araya gelip birlik beraberlik ruhunun korunması gerektiğini hafızasında taşıyan bu yapı kentsel bellek için de önemlidir. Bu yapının korunması kentin hafızasının nesiller boyu aktarılmasını da sağlamaktadır. Bu nedenle yapının fiziksel olarak sürdürülebilirliğinin yanı sıra zihinsel sürdürülebilirliği de bir fırsata çevrilmelidir. Azm-i Milli Un Fabrikası, Anadolu'daki Türk Tarihinin farklı dönemlerine ait yapıların kent merkezinde birbirine oldukça yakın bir yerde yer alması zaman/mekân bağlamında bütüncül ve akışkan kurguluyla bir kentsel odak oluşturma olanağı da sunmaktadır.

Dönüştürülen endüstri yapıları kendi mimari mekânında yenilikler ortaya koyarken aynı zamanda kentsel mekânı da kurgulamaktadır. Bu bağlamda mevcutta yapının erişilebilirliğini zorlaştıran kent odaklarıyla ilişkisini kesen mevcuttaki otopark gibi oluşumlar yeniden ele alınmalıdır. Ayrıca Azm-i Milli Un Fabrikası, Aksaray ilindeki kentsel sit alanlarıyla ilişki bağlamında bütünün içindeki tek endüstri yapısıdır. Ülkemizde günümüze kadar varlığını sürdürebilen sayılı tarihi un fabrikalarından biridir. Varlığının olduğu gibi korunabilmesi ve yapılan dönüşüm ile birlikte var olanın sürdürülmesi açısından etkili olmasının yanı sıra mevcut durumda müze işlevinin yanında yapının kullanıcı çeşitliliğini artıracak yapıda veya yapı yakın çevresinde yeni işlevlerin önerilmesi de yapının kentteki rolünün güçlenmesinde önemlidir.

Özetle Azm-i Milli Un Fabrikası, bir çeşit ideolojilerin mimari biçim bulması açısından simgesel yapı, geleceğe aktarılan bilgi deposu, kent merkezinin bütüncül planlamasında önemli bir aktör, yakın çevresindeki tarihi yapılarla birlikte kentsel yaşama ve kent kimliğine önemli katkılar sağlayacak potansiyeller taşımaktadır. Yapının potansiyelleri üzerinden kentle kuracağı güçlü bağ yapının zaman içinde eskimesinin de ötesinde yapının fiziksel-zihinsel-sosyal ve kültürel sürekliliğini de sağlayacaktır.

#### **4.SONUÇ**

Yapılar arasında, endüstriyel yapıları kentsel ölçekte büyük bir boyuta sahip geniş kullanım olanakları sunan kamusal işlevlere de olanak verebilen, işlevi gereği ile sağlam bir yapıya sahiptirler. Bu yapılarının korunması ve sürekliliğinin sağlanması kültürel ve tarihsel devamlılığı sağlamanın yanında yıkım yapım gibi süreçlerin getireceği ekonomik yükü de ortadan kaldırmaktadır. Bu açıdan endüstri yapıları biçimsel, yapısal ve işlevsel ve ekonomik fırsatlar yaratarak kent belleğine, kent kimliğine ve ekonomisine katkısı olan yapılardır. Özellikle kentin önemli yerlerinde konumlanan kentin kilit noktalarında yer alan endüstri yapıları bu fırsatların yanında kentin yeni bölgelerinin oluşmasında önemli rolleri de üstlenebilir. Hatta bölgenin kentin öne çıkan aktörü konumuna gelebilir.

Günümüzde endüstri yapılarının taşıdığı fırsatlara ve rollere karşın genellikle yoğun yapılaşma içinde kalmış ya da aktif olarak kente kazandıramamış olduğu görülmektedir. Oysa bu yapıların tarihi bina korumanın ötesinde kent açısından kentin gelişmesine yön verebilecek kentin önemli odakları arasında ilişki kurabilecek ya da kente yeni anlamlar kazandırabilecek potansiyeller de taşıdığı unutulmalıdır. Bu yapıların yapısal ve kentsel ölçekte sahip olduğu tüm potansiyeller dikkate alınarak çok boyutlu olarak yapı veya yakın çevresinde yapılacak tasarımlara katılmalıdır.

Silahtarağa Elektrik Fabrikası'nın Santral İstanbul'a dönüşümü bünyesinde gerçekleştirdiği sanatsal ve kültürel etkinlikler ile kentsel canlanmaya katkıda bulunarak, kısa sürede binlerce insanın ziyaret ettiği bir mekan haline dönüşmüştür. Yine Cibali Tütün ve Sigara Fabrikası'nın Kadir Has Üniversitesi Merkez Kampüsüne dönüşümünde yenilenen yapılar hem kentin silüetinde göze çarpan bir etki oluşturmuş, hem de fabrikaya ait makine teçhizatın yapı içerisinde sergilenmeye devam etmesi her iki işlevin izlerinin okunmasını sağlamıştır. Böylece bu yapılar kentle birlikte kentsel yaşamla entegre olarak varlığını sürdürmektedir. Endüstri yapılarından biri olan Azm-i Milli Un Fabrikası da yapısal sürekliliği açısından Sanat ve Bilim Müzesi'ne dönüştürülmesinin yanında özellikle kent merkeziyle ve diğer tarihi yapılarla olan ilişkisinin bütüncül ve akışkan kurgulaması sonucu önemli bir kentsel odak olarak kent strüktüründe yerini alarak kentin önemli bir aktörü olma potansiyeline sahiptir.

Özetle çağın gereksinimlerini karşılayamayan, ekonomik ve çevresel faktörler, sosyokültürel değişimler gibi nedenlerle işlevini kaybeden yapı tiplerinden biri de endüstriyel miras olan fabrikalardır. Bu yapıların korunarak yeniden işlevlendirilmesi ekonomik, ekolojik ve toplumsal belleğin aktarılması açısından önemlidir. Bu yapılara mekânsal ve yapısal özellikleri ile örtüşen yeni kullanım olanakları oluşturmak bu yapıların varlığının devam etmesi yani sürdürülebilirlikleri açısından önemlidir. Ayrıca her kentin kendine özgü koşulları ve olanakları vardır ki bu olanaklardan biri de kentin sosyo-ekonomik tanıkları olan tarihi fabrikalardır ve kent kimliği açısından önemli potansiyeller sunan bu yapıların bu potansiyellerinin ortaya çıkarılması ve desteklenmesi hem yapının sürekliliği hem de kentin kimlik değeri açısından önemlidir.

#### **Kaynakça**

Aksaray Kültür Envanteri. (2010). Aksaray: Aksaray İl Turizm Müdürlüğü Yayınları.

Alfrey, J. ve Putnam, T. (1992). The industrial heritage managing resources and uses. Londra: Routledge Publishing.

Burden, E. (2004). Illustrated dictionary of architectural preservation: restoration, renovation, rehabilitation, reuse. New York: McGraw-Hill Press.

Childe, G. (1993). Tarihte neler oldu. İstanbul: Alan Yayıncılık.



Çakır, H. Y. ve Edis, E. (2020). Examining The Relationship Between New Function and Building Sub-System Interventions of Reused Industrial Buildings-Case of Turkey. Construction Pathology, Rehabilitation Technology and Heritage Management, REHABEND 2020 Congress, 1-9.

Çetinkaya, Ç. (2015). Yeniden işlevlendirilen endüstriyel mekânların görsel algı değerlendirilmesi: İzmir Tarihi Havagazi fabrikası. (Doktora Tezi). Yüksek Öğretim Kurumu Tez Merkezi. (409978).

Çoruh, S. (1952). Turizm bakımından Aksaray. Hasandağı, 11, 3-17.

Devlet Planlama Teşkilatı. (1987). Altınca Beş Yıllık Kalkınma Planı, Un ve İrmik Sanayi Alt Komisyon Raporu. Ankara.

Ekinci, O. (2001). Endüstri mirasının korunması. İstanbul Dergisi, 39.

Emre, Ş.B. (2008). Sanayileşme ve sanayi yapılarının yeniden işlevlendirilmesinin İstanbul'dan örnekler üzerinde analizi. (Yüksek Lisans Tezi). Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Açık Erişim Sistemi. (14124).

Ergin, O. N. (1996). İstanbul şehreminleri. İstanbul: İstanbul Büyükşehir Belediyesi Yayınları.

Ezgeç, P. (1998). Kasımpaşa Un Fabrikası restorasyon projesi. (Yüksek Lisans Tezi). Yüksek Öğretim Kurumu Tez Merkezi. (75377).

Gök, D. (2002). İkinci Büyük Millet Meclisi Dönemi (1923–1927). Konya: Özel Baskı Yayıncılık.

Gül, M. F. (2010). Azimli bir şehrin imzası: Azmi Milli. Ayrıntı, 4, 45-47.

Gül, M. F. (2012). Aksaray Azmi Milli Türk Anonim Şirketi. (Yüksek lisans tezi). Yüksek Öğretim Kurumu Tez Merkezi. (308744).

Güner, S. (2013). Aksaray kent merkezinde yer alan kültürel mirasın bütüncül sunumu ve planlanması. (Dönem Projesi). Ankara Üniversitesi Akademik Arşiv Sistemi. (72696).

Karabağ, K. (2020). Bir Endüstri Mirası Olarak Antalya Dokuma Fabrikası. Online Journal of Art and Design. 8 (2): 43-56.

Kılıç, E. (2019). Yeniden işlevlendirilen endüstri mirası yapılarında heyecan ve memnuniyet faktörleri: Cibali Tütün ve Sigara Fabrikası örneği. (Yüksek Lisans Tezi). Yüksek Öğretim Kurumu Tez Merkezi. (610915).

Kışla, C. (2021). Endüstri mirasının yeniden işlevlendirilmesi: Kasımpaşa Un Fabrikası. (Yüksek Lisans Tezi). Yüksek Öğretim Kurumu Tez Merkezi. (669045).

Konak, N. (2019). Yeniden işlevlendirme kapsamında bir endüstriyel miras örneği olan Seka Kâğıt Müzesi'nin iç mekân analizi. (Yüksek Lisans Tezi). Yüksek Öğretim Kurumu Tez Merkezi. (556303).

Kona, S. (2015). Paşalimanı Un Fabrikası ve yeniden işlevlendirme. (Yüksek Lisans Tezi). Yüksek Öğretim Kurumu Tez Merkezi. (446639).

Mendilcioğlu, R. F. (2012). Türkiye'de ve Dünyada Endüstriyel Yapıların Yeniden İşlevlendirilmesinin Nedenleri. Sanat Yazıları Dergisi. 42 (27): 79-88

Nartkaya, E. (2016). Eğitim yapısı olarak yeniden işlevlendirilmiş endüstri yapılarında mekân analizi. (Yüksek Lisans Tezi). Yüksek Öğretim Kurumu Tez Merkezi. (424262).

Özer, M. (2017). Aksaray ili kent merkezindeki Erken Cumhuriyet Dönemi mimari mirasının incelenmesi. (Yüksek lisans tezi). Yüksek Öğretim Kurumu Tez Merkezi. (486781).

Şakar Solmaz, F. (2018). Anadolu’da bir endüstri mirası: Aksaray Azmi Milli Un Fabrikası. III. Uluslararası Akdeniz Sanat Sempozyumu: Kültürel Mirasın Korunması ve Yaşatılması Bildiri Kitabı. Akdeniz Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi: Antalya.

Secer Kariptaş, F. (2012). Kasımpaşa’da 19. Yüzyıl Endüstri Mirası Örneği: Kasımpaşa Un Fabrikası. Mimar.ist. 12 (43): 41-48.

Taner, S. (2011). İstanbul endüstri yapılarının “loft” kavramı çerçevesinde yeniden işlevlendirilmesi. Polen İtü Açık Erişim Sistemi. (11541).

Tazefidan, C. ve Duran, S. (2017). Aksaray kentindeki konut dışı Cumhuriyet Dönemi sivil mimarlık yapıları ve özellikleri, II. Uluslararası Aksaray Sempozyumu Bildiriler Kitabı. Aksaray Üniversitesi Somuncu Baba Tarih ve Kültür Araştırmaları Uygulama ve Araştırma Merkezi: Aksaray.

Tekeli, İ. (1995). Düünden bugüne istanbul ansiklopedisi. Kültür Bakanlığı Tarih Vakfı Yayınları: İstanbul.

Tektaş, E., Nartkaya, E. ve Aydın, Ö. (2018). Aksaray Azmi Milli Flour Mill: A case study of industrial heritage museums. 4th International Conference on New Trends in Architecture and Interior Design: St. Petersburg.

Tunçer, M. (2007). Düünden bugüne kültürel miras ve koruma. Gazi Kitabevi: Ankara.

Yenal, O. (1999). Ulusların zenginliği ve uygarlığı-eğitim boyutu. İş Bankası Kültür Yayınları: Ankara.

### **İnternet Kaynakları**

Ahunbay, Z. (2013). 2013’ün tartışmalı yeniden kullanım ve ihyaları. TMMOB Mimarlık Dergisi. (374), 49-53. 05.07.2022 tarihinde <http://www.mimarlikdergisi.com/index.cfm?sayfa=mimarlik&DergiSayi=388&ReclD=3322> adresinden erişildi.

Güneş, İ. (1993). Azmi Milli Yurdu nizamnamesi. Ankara Üniversitesi Türk İnkılap Tarihi Enstitüsü Atatürk Yolu Dergisi. 3 (12), 373-382 04.01.2022 tarihinde <http://kaynakca.hacettepe.edu.tr/eser/149675/azmi-milli-yurdu-nizamnamesi> adresinden erişildi.

Jenkins, R. (1887). Roller mills: A historical sketch. The Miller, 200-205 04.01.2022 tarihinde [https://www.jstor.org/stable/3107201?seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/3107201?seq=1#metadata_info_tab_contents) adresinden erişildi.

Köksal, G. (2012). Endüstri mirasını koruma ve yeniden kullanım yaklaşımı. Güney Mimarlık Dergisi. 8: 18-23. 05.07.2022 tarihinde [https://www.academia.edu/3307443/END%C3%9CSTR%C4%B0\\_M%C4%B0RASINI\\_KORUMA\\_VE\\_YEN%C4%B0DEN\\_KULLANIM\\_YAKLA%C5%9EIMI](https://www.academia.edu/3307443/END%C3%9CSTR%C4%B0_M%C4%B0RASINI_KORUMA_VE_YEN%C4%B0DEN_KULLANIM_YAKLA%C5%9EIMI) adresinden erişildi.

Mislin, M. (1986). *Geschichte der bautechnik, arbeitspapiere renaissance bis neuzeit*. Berlin: Berlin Teknik Üniversitesi. 14: 14-27. 05.07.2022 tarihinde <https://www.zvab.com/buch-suchen/textsuche/mislin-geschichte-der-bautechnik/> adresinden erişildi.

Parlak, Ö. ve Dişli, G. (2020). Aksaray tarihi kent merkezinin UNESCO dünya mirası geçici listesine adaylığı için bir deneme. *TÜBA-KED*, 22, 141-163 04.01.2022 tarihinde <https://dergipark.org.tr/tr/pub/tubaked/issue/60206/873873> adresinden erişildi.

Tann, J. ve Jones, R. G. (1996). Technology and transformation: the diffusion of the roller mill in the British flour milling industry 1870-1907. *Technology and Culture*, 37 (1), 36-69 04.01.2022 tarihinde [https://www.jstor.org/stable/3107201?origin=crossref&seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/3107201?origin=crossref&seq=1#metadata_info_tab_contents) adresinden erişildi.

Yurdakul, O. ve Aktaş, E. (2001). Türkiye’de un sanayi sektörünün analizi. *Çukurova Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 8 (8), 261-274 04.01.2022 tarihinde <https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/50102> adresinden erişildi.



Uluslararası Troy Sanat ve Tasarım Dergisi *International Journal of Troy Art and Design*

Sayı 004 / Cilt 02  
Geliş Tarihi: 25.03.2022  
Kabul Tarihi: 28.05.2022

*Derleme*

## KÖKLERE DÖNÜŞ: ÇAĞDAŞ SANAT VE KİMLİK POLİTİKALARI BAĞLAMINDA BEŞ SİYAH KADIN BEŞ ANLATI

BACK TO THE ROOTS: FIVE BLACK WOMEN, FIVE NARRATIVES IN THE CONTEXT OF CONTEMPORARY ART AND IDENTITY POLITICS

Öğr. Gör. Dr. Hazal Aksoy Kökkaya, Resim Bölümü, Kocaeli Üniversitesi  
hazalaksoy84@gmail.com, ORCID ID: 0000-0003-4320-0486

### Öz

Bu çalışma sanat ve kimlik politikaları bağlamında üretim yapan beş siyah kadın sanatçıya (Frida Orupabo, Thenjive Niki Nikosi, Bahati Simoens, Farida Sadoc) ve onların çalışmalarına odaklanmış bir derleme makalesidir. Çalışmanın giriş kısmında Soğuk Savaş'ın ardından çağdaş sanat ve kültür alanında güncellik kazanan kimlik kavramına dair görüş ve eleştirilere yer verilmiştir. İkinci kısımda ise Afrika kökenli beş kadın sanatçının kişisel hikâyeleri; sanat kurumları ve kültür ile olan ilişkileri ve geldikleri ülkelerin sömürgecilik geçmişleri ile yüzleşme biçimleri üzerinden irdelenmiş sanatsal üretimleri ve bu üretimler aracılığı ile oluşturdukları anlatıları incelenmiştir. Yöntem olarak literatür taraması yapılmış, sanatçılar hakkında yayınlanan kaynaklar taranmış, sanatçıların röportajları incelenmiş ve eserlerinin sergilendiği sergi ve müze dökümanları araştırılmıştır. Bu makale aracılığı ile kimlik politikaları bağlamında üretimlerini sürdüren genç sanatçılara dair Türkçe literatüre katkı sağlanması amaçlanmıştır.

**Anahtar Kelimeler:** Sanat, Kimlik Politikaları, Irkçılık

### Abstract

*This study is a review paper focusing on five black female artists (Frida Orupabo, Thenjive Niki Nikosi, Bahati Simoens, and Farida Sadoc) and their works as produced in the context of art and identity politics. The introduction of the study discusses opinions and criticisms about the concept of identity, which gained currency in the field of contemporary art and culture after the Cold War. Furthermore, the paper also shares the personal stories of five African-born female artists, examining their relations with art institutions, culture, their confrontation of the colonial past of the countries they came from, their artistic productions, and the narratives they create. A literature review is the chosen method for this paper. Publications about the artists were analysed, interviews of the artists were examined, and exhibition and museum documents were researched. This article aims to contribute to the Turkish literature on young artists who continue their oeuvres in the context of identity politics.*

**Keywords:** Art, Identity Politics, Racism

### **Geniřletilmiř Öz**

Köklere Dönüş: Bu araştırma, yakın dönemde siyahlara karşı gösterilen şiddetin ve süregelen ırkçı yaklaşımların izinde beş kadın siyah sanatçının çalışmalarına odaklanmaktadır. Makale, hâlâ güncel olan ırkçı şiddetin örtük ya da açık yansımalarını sanatçıların üretimleri üzerinden incelemeyi amaçlamaktadır. Bu inceleme yapılırken doksanlardan bu yana popülerlik kazanan kimlik politikaları ana eksen olarak kabul edilmektedir. Çok kültürlülük, kimlik politikaları gibi temaları sanatçıların çalışmaları üzerinden inceleyen makale aynı zamanda sözü geçen sanatçılarla ilgili Türkçe literatüre katkı sunmayı amaçlamaktadır.

Bu araştırma, Demir Perde'nin yıkılması ardından Claire Bishop'ın da ifade ettiđi gibi baskıcı rejimlerin son bulunduđunu vaat eden bir dönemde baş gösteren çok kültürlülük kavramının sanattaki yansımalarına dair bir soru sormayı hedefler. (Bishop,2018:209) Eđer modernizm sonrası Batı toplumları bir eleřtiri vererek Batılı beyaz tarihî yapıyı söküme uğratmayı hedeflemişler ise yakın tarihte yaşanan siyah cinayetleri neye işaret etmektedir? Kültür sanat kurumları kimlik eksenli yaklaşımlarla Batı dıřı sanatçıları sanat kurumlarına hangi koşullarda kabul etmektedir? Žiřek'in de ifade ettiđi gibi "Afrikalı sanatçılar hâlâ 'sirk hayvanları' gibi, Batı'yı eğlendirmek için Karanlık Kıta'dan getirilen nadireler olarak mı takdim edilmektedir?" (Žiřek,2018) gibi sorular makalenin araştırma sorularıdır.

Yukarıda sözü geçen sorular kapsamında araştırma, öncelikle güncel siyah sanatçıların incelenmesi ile başlamıştır. Sanatçılarla ilgili herhangi bir Türkçe yayın olmaması nedeniyle arařtırmalar çevrimiçi sanat dergileri ve blogları aracılıđıyla yapılmıştır. İncelemeler sonucunda ulařılan sanatçılar arasından Afrika kökenli beş kadın sanatçı seçilmiştir. Sanatçıların seçiminde Batılı kurumlarca kabul görmüş olmalarına rağmen bu kurumlara eleřtirel yaklaşan sanatçıların tercih edilmesine özen gösterilmiştir. Sanatçıların hepsinin röportajlarına yer vererek onları yakından tanıma fırsatı yaratan ve çevrimiçi bir sanat platformu olan WePresent, makalenin oluşmasında büyük katkı sağlamıştır. Kimlik, çok kültürlülük gibi kavramların yer aldığı literatür taramasında Ali Artun'un kapsamlı bir derleme sunduđu Çağdaş Sanat ve Kültüralizm: Kimlik ve Estetik adlı eleřtirel kitabından yararlanılmıştır. Bunun yanı sıra Ahu Antmen'in 20. Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar ve Kimlikli Bedenler adlı kitapları çalışmanın genel çerçevesinin oluşmasına katkı sunmuştur. Editörlüğünü Ali Artun'un yaptıđı çevrimiçi bir sanat dergisi olan E-Skop'ta yer alan Slavoj Žiřek'in Çokkültürcülük, Kimlik Savaşları ve Sanat adlı makalesi ve yine aynı dergide yayımlanan ve Marie Moran'a ait, Kimlik Kavramının Kültürel Materyalist Bir Tarihi adlı makalesi kavramsal çerçevenin oluşmasında etkili olmuştur.

Makalede sanatçıların çalışmalarının okunmasında yararlanılan yöntem, sanatçıların röportajları ve kendi üretim metotlarına dair söylemlerinden esinlenerek oluşturulmuştur. Sanatçıların her birinin verdiđi röportajlar, haklarında yazılan gazete ve dergi haberleri taranarak sanatlarına ve üretimlerine derinlemesine bir bakış sunulmaya çalışılmıştır.

Araştırma sonucunda görölmüştür ki doksanlardan bu yana süregelen çok kültürlülük söylemi, sanat alanında ciddi bir yer işgal etmekle birlikte Batı dıřı sanatçıları, köklerinden bahsetmek mecburiyeti ile karşı karşıya bırakmaktadır. Seçilen sanatçıların her biri sanat hayatının bir noktasında, siyah olmanın, anlatılarının bir parçası olması gerektiđini fark etmiştir. Kolonyalist geçmişlere sahip ülkelerden gelen beş kadın sanatçı da köklerine yabancılaştırıldıklarını yahut bu köklerin Batılı gözler tarafından küçümseyen bir ifade ile ele alındığını kendi sözleriyle ifade etmişlerdir. Siyahların, altmışların başından beri beyaz ve Batılı kurumların dıřında kendi kurumlarını oluşturma ve bu kurumlarda üretimlerini sürdürme yaklaşımı sanatçıların hemen hepsinde dikkat çeken bir unsur olsa da Joana Choumali örneğinde olduđu gibi Harvard Üniversitesi'ne bađlı Peabody Müzesi gibi kurumlar tarafından da çok kültürcülük mottosu altında değerlendirdikleri de görölmüştür. Ancak doğası geređi kendi köklerine bakan bu sanatçıların üretimleri incelendiğinde, hepsinin çalışmalarının Batı'nın kendilerine bakışını reddederek, siyahlara seslenmekte olduđu ve mağdur olmak yerine kendi kökleriyle gurur duymayı önerdikleri görölmektedir.

### **Extended Abstract**

*Back to the Roots: Five Black Women, Five Narratives in the Context of Contemporary Art and Identity Politics* focuses on the work of five female black artists in the pursuit of recent violence against black people and ongoing racism. The article aims to examine overt and covert reflections of the racist violence which continues today through the works of the artists. Identity politics, which has gained popularity since the 1990s, was used as the main axis for this study. The article examines themes such as multiculturalism and identity politics through the works of the selected artists and intends to contribute to Turkish literature about these artists.

This research aims to ask a question about reflection on the concept of multiculturalism in art, which emerged, as Claire Bishop stated after the collapse of the Iron Curtain (Bishop, 2018:209), in a period that promised the end of oppressive regimes. If post-modern Western societies truly aim to dismantle the Western white historical structure by critiquing it, what do the recent murders of black people indicate? Under what conditions do cultural and art institutions accept non-Western artists with identity-oriented approaches? Questions such as "Are African artists still presented as 'circus animals', rarities brought from the Dark Continent to entertain the West?" (Žižek, 2018) are discussed in the article.

Within the scope of the above-mentioned questions, the research initially started with an examination of contemporary black artists. Due to the absence of Turkish publications, the research was conducted using online art magazines and blogs. Five female artists of African origin were selected after a thorough examination. Although they were accepted by Western institutions, it was important to choose artists who approached these institutions critically. WePresent, an online art platform that provides an opportunity to get to know artists closely by including interviews with them, contributed greatly to the creation of this article. In the literature review, several publications discussing identity and multiculturalism are analysed. These include Ali Artun's critical book *Contemporary Art and Culturalism: Identity and Aesthetics*, in which he presented a comprehensive compilation; Ahu Antmen's *Movements in 20th Century Western Art and Bodies with Identities*, which contributed to the formation of the general framework of the study; and finally, both Antmen's article titled *Wars and Art* and Marie Moran's article, *Identity and Identity Politics: A Cultural-Materialist History* were influential in the formation of the conceptual framework.

The method used to analyse the works of the artists was inspired by the artists' interviews and the discourses presented around their own production methods. Interviews given by each of the artists and articles written about them in newspapers and magazines were examined in an attempt to present an in-depth look at their art and production.

The findings of this study showed that although the discourse of multiculturalism has had a crucial role in the field of art since the 1990s, it also forces non-Western artists to talk about their roots. Each of the selected artists realized that, at some point in their art life, being black should be a part of their narrative. Five female artists from countries with colonial pasts also stated in their own words that they were alienated from their roots, or that these roots were treated with contempt by Western eyes. The desire of these artists, and other black artists, to establish their own institutions outside of white and Western institutions as well as continue production in these institutions since the early 60s is striking. It is also noted that institutions such as the Peabody Museum of Harvard University, as in the example of Joana Choumali, consider their work under the classification of "multicultural". However, when the works of these artists who look to their roots are examined, it is seen that they reject the West's view of them; instead of accepting the victimhood thrust onto them by the West, their art appeals to and proposes a sense of pride for their roots as black people.

## 1. GİRİŞ

Kimlik, doksanların başlarından itibaren en çok duyduğumuz kavramlardan biridir. Sosyal bilimlerin neredeyse her alanında karşımıza çıkan cinsel kimlik, etnik kimlik ve ırk kavramları sanat alanını da uzun süredir meşgul etmektedir. Ahu Antmen Kimlikli Bedenler kitabının ön sözüne sanat tarihçisi Yasumasa Morimura'dan bir alıntıyla başlar;

Erkekler erkektir, kadınlar kadındır, babalar babadır, anneler annedir, Japonlar Japondur, Amerikalılar Amerikalıdır... İnsanların dâhil edildikleri kategoriler, sürekli olarak dış dünya tarafından dayatılır. Gene de tek tek her bireyin zihninde ve bedeninde, toplumun ona yüklediği ad, işlev ve konumun sınırlarını kat kat aşan unsurlar bulunur. Bunlar gri bölgelerdir. Ve günlük yaşamda genellikle su yüzüne çıkamayan bu gri bölgelere biçim kazandıran şey sanattır" (Antmen, 2014: 11).

Soğuk savaşın bittiği ve Demir Perde'nin yıkıldığı 1989 yılı tüm dünyada bir paradigmanın da değişimine işaret eder. Doksanlardan önce, kimlik kavramına, bugün kimlik çalıştığını iddia ettiğimiz yazar ve düşünürlerin anlatımlarında bile rastlamazken, Marie Moran'ın da kimlik kavramının materyalist tarihine odaklandığı makalesinde ifade ettiği gibi "Bugün kimliklere doymuş bir durumdayız." (Moran, 2018).

Soğuk savaşın ardından Batı modernizminin kendiyi yüzleşmesi süreci başlamıştır. Modernizmin bir yapısöküme uğramaya başlaması, postmodern düşüncenin ortaya çıkması da yine aynı dönem olmuştur. Ali Artun bu dönemde yaşanan değişimi şu şekilde açıklamıştır:

Modern sonrası dönemde bir topluma ya da toplumsal bir kesime, sınıfa ait olma kavrayışı giderek aşınmaya başlar. Modern toplumbilimcilerin icadı olan "toplumsal" kavramı entelektüel jargondan aforoz edilir. Yerini etnisiteye, mezheplere, tarikatlara ve diğer kültürel köklere dayalı cemaatlara bırakır. Modernliğin insanları ve eylemlerini tasnif etmek, "bilimselleştirmek" için yararlandığı "toplumsal kimlik", soyut, özdeşliğe/birliğe dayalı ve evrensel bir kategoridir. Oysa "kültürel", örneğin "etnik kimlik", somut, farklılığa dayalı ve tikel bir sınıflandırmadır (Artun,2015: 26-27).

Toplumsallık fikrinin, yerini bireysele; büyük anlatıların, yerini mikro anlatılara bıraktığı bu dönem öncelikle cinsiyet politikalarından başlayarak Avrupa'nın ve Batı'nın ırkçı politikalarının da tartışıldığı bir dönem olmuştur. Böylelikle bu dönem başta siyahlar olmak üzere Batı dışı kalan ve sömürgecilik sonucu yıllarca hem sosyal hayattan hem yurttaşlık haklarından hem de sanattan soyutlanan madun ötekilerin özellikle sanat ortamında kendilerine yeni ifade alanları açmalarına olanak sağlamıştır. 1989'da Paris'te Cente Georges Pompidou'da gerçekleşen "Yeryüzünün Sihirbazları" adlı sergi sanat ortamında çok kültürlülük kavramının ilk dikkat çekici örneği olmuştur (Antmen,2008:296).

İkiz Kuleler'in yıkımına kadar gelen süreçte, tüm dünyada esen çok kültürlülük rüzgârının sanattaki yansımaları çoklukla bienaller aracılığıyla dünyaya tanıtılan sanatçılarla mümkün olsa da çok kültürlülük, globalizm, postkolonyalizm gibi kavramlar pek çok düşünür ve sanatçı tarafından eleştirilmiş ve bu kavramların hâlâ sürmekte olan ırkçı yaklaşımları maskeleyen öteye gidemediği ileri sürülmüştür. Karşıtlıklar dilsel olarak uzaklaştırılmıştır ancak ırkçılık bir yere gitmemiştir. Bununla beraber Žižek'e göre çok kültürlülük kavramının kendisi çağdaş bir ırkçılık, postmodern bir ırkçılık politikasıdır (Akt. Artun, 2015: 39).

Kimlik politikası kavramı henüz kullanılmaya başlanmadan önce sanatlarında ırkçı yaklaşımları konu alan ilk grup kuşkusuz ki siyahlar olmuştur. 1960'larda hâlâ en temel yurttaşlık hakkı olan oy kullanma hakkını bile sağlıklı bir biçimde kullanamayan siyah Amerikalılar, sanatta da kendi kurumlarını kurma ve tarihlerini yazma konusunda öncü olmuşlardır. 2012 yılında Trayvon Martin adlı 17 yaşındaki siyah gencin sokak ortasında vurulması ile başlayan Black Lives Matters/Siyahların Hayatı Önemlidir hareketi ve 2021 yılında bir polis memuru tarafından kameraların önünde boğularak öldürülen George Floyd'un başına gelenler, çok kültürlülük söyleminin ithal edildiği merkez olan ABD üzerinden kavramın suniliğini deşifre etmiştir. Tam da bu nedendir ki örtük ya da açık her türlü ayrımcılık özellikle siyah sanatçıların gündemlerinden düşmemiş görünmektedir.

Bu çalışma kapsamında ele alınacak beş siyah kadın sanatçı Batı kültürü içinde yetişmiş doksanlar ve iki binler boyunca süren çok kültürlülük tartışmalarının yoğun olduğu dönemlerde eğitimlerine başlamış Afrikalı sanatçılardır. Her birinin sanatsal üretimi ve söylemleri göstermektedir ki ırkçılık ve koloniciliğin tarihsel izleri siyahların hayatında hâlâ güncel bir problem olarak varlığını sürdürmektedir. Hayatları boyunca ötekilik duygusuna maruz bırakılmış bu kadın sanatçıların pratikleri daha çok köklerine dönme, köklerini tanıma ve onunla barışma ve hatta kültürel değerlerine itibar

sağlama ritüelleri olarak okunmaktadır. Her biri kendi kültürel mirasıyla yüzleşme aracı olarak başka mecraları seçmiş olan bu sanatçılar kişisel olan hikâyeleri üzerinden bir kültürel anlatı üretmiş görünmektedir.

### 1.1.Frida Orupabo

*Yaratıcı süreçte öfkeyi yakıt olarak görüyorum.*

Frida Orupabo, Norveçli bir sosyolog ve sanatçıdır. Sanatçı kolonyalist tarihin imajlarının içinde siyah kadın bedeninin yerini araştıran ve yeniden tanımlayan sıra dışı kolajları ile tanınıyor. Kökleri Nijeryalı ve Norveçli bir aileye dayanan Orupabo beyaz bir coğrafyada yetişmiş siyah bir kadın olmanın zorluklarını erken yaşta deneyimlemiş. Genç bir kızken etrafında hiç göremediği siyah kadın imajlarını gazete ve arşivlerden tarayarak kendi siyah vizyonunu araştırmaya girişmiş. Var olan anlatılarla yüzleşme, onların şiddetine meydan okuma ve yeni dünyalar hayal etme dürtüsü, pratiğinin merkezinde yer alır.

Norveç'te kendi ailesinde bile beyazların bakışları altında boğulan Orupabo, herkese açık olan kolonyalist döneme ait fotoğraf arşivlerine girdiğinde siyah kadın bedeninin bu fotoğraflardaki kullanımının ideolojik bir silaha dönüştüğünü fark ediyor. Bu fotoğraflardaki kadın imajlarında dikkatini çeken unsur, kadın bedeninin insansılıktan uzaklaştırılarak ve cinselleştirilerek kullanımı oluyor.

Batı kökenli bir tarih anlatısı içinde fotoğraflar aracılığı ile siyah kadın bedeni üzerinden kurulan bu imaj, sanatçının, yaratımın yakıtı olan öfkesinin de nesnesine dönüşüyor. Eleştirmen ve yazar Gem Fletcher'la 2021'de yaptığı söyleşide kadın öfkesinin tarih boyunca kolektif hayal gücünü harekete geçirmekte politik bir kaynak olduğunu ve dönüşümü tetiklediğini ifade ediyor (Fletcher, 2021). Orupabo, bu tarih anlatısının siyah kadını hiçbir sebep yokken saldırgan bir düşman olarak niteleyen yaklaşımı ile bu imajları bağlamlarından kopararak, yerinden ederek, keserek, yeniden birleştirerek, iğnelerle tutturarak ürettiği kolajları yoluyla hesaplaşmaktadır.



**Görüntü 1:** Frida Orupabo, Woman With a Book/Kitaplı Kadın, 2020, Kolaj

<https://scotiabankcontactphoto.com/exhibition/frida-orupabo-woman-with-book-woman-with-snake/>



Kolonyalist arşivlerin içinde çoklukla, canavar bir öteki olarak kurgulanan ve Batılı medenî imajların içine yakıştırılmayan kadın figürleri, sanatçının kolajlarında yeni bir alana taşınıyor. "Birlikte görülmesi amaçlanmayan parçaları bir araya getirmek her zaman ilgimi çekmiştir." diyen Orupabo; yaptığıın "Siyah öznelere daha önce dışlandıkları veya görünmez hâle getirildikleri alanlara getirmenin bir yolu." olduğunu ifade ediyor (Fletcher, 2021).



**Görüntü 2:** Frida Orupabo, Girl with Stone Vase and Head/ Taş vazolu kız ve baş, 2020, Kolaj  
<https://www.stevenson.info/exhibition/5411/work/7>

Sanatçı, tarihsel anlatı içinde kurgulanan fotoğrafları; bu fotoğrafların altındaki ideolojik şiddeti nasıl birer dışlama aracına dönüştüklerini belirginleştirmek için kullanır. Sanatçının kadınları; bazen bir kanepede uzanır, bazen bir şifonyerin yanındadır, bazen hüzünlü gözlerle baktıkları kameraya çoklukla meydan okurcasına bakarlar. Bu meydan okuyan bakış, sanatçı için çok tanıdık. 2020'de Elvira Dyangani Ose'ye verdiği röportajda Norveç'teki gençlik yıllarına referans vererek "Uzun bir süre konuşmayacağımı hissettim. Sahip olduğum tek şey gözlerim ve öfkemdi. Öfke bir direniş biçimidir. Tüm bedenimize bir şeylerin yanlış olduğuna dair bir mesaj gönderir - bir midye gibi sessiz kalsanız bile size yapılanların doğru olmadığını mesajını verir." ifadesi ile kullandığı imajlardaki kadın figürlerinin izleyiciye diktikleri bakışları izah eder. (Ose, 2020) Bu kadınları yerleştirdiği kişiselleştirilmiş ortam, bir yandan onları özneleştirirken bir yandan da ırkçı ve cinsiyetçi imajlarla insanlıktan uzaklaştırılan bu kadınların bakışları aracılığıyla onları politikleştirir.

Batı kökenli tarih ve sanat anlatısının içinde özellikle Antropolojide 18. yüzyılda hız kazanan ırk temelli bilimsel araştırmalar bugünden bakıldığında akıl almaz görünse de çok çarpıcıdır. Girl with Stone Vase and Head/Taş Vazolu Kız ve Baş adlı kolajında sanatçı bir siyah kadın başının üzerine önce bir antik kadın figürü ardından da bir taş yerleştirir.

Hemen yanlarında ise üzerine iğnelerle tutturulmuş beyaz kıyafetler içinde bir siyah kadın figürü durmaktadır. Yüzyıllar boyunca Batılı kaynaklarda evrimin en alt kategorisinde yer alan siyah kadın, beyaz kadın büstünün hatta bir taş parçasının bile altında teşhir edilir. Bu çalışma aklı; Paris'teki Musée de l'homme'un Biyoloji ve Antropoloji Galerisi'nde açılan ve *homo sapiens*in yüz bin yıllık evrimini gösteren kafatası ve iskelet sergilerini getirir.

Bu sergiler, Avrupalı bir erkeğe ait beynin kadınlarınkinden ve "ilkel"lerinkinden ne kadar daha gelişmiş olduğunu gösterir. Yeryüzündeki ırkları bir skala, bir hiyerarşi içine sokar: ileri/geri, barbar/uygar, gelişmiş/azgelişmiş, ilkel/modern,... Evrim tablosunun zirvesinde "modern çağın kurucusu" Descartes vardır. En dibinde ise Afrikalı Hotanto kabilesinden Saartjie Baartman. Bu müze, "çok kültürlülük" politikalarıyla birlikte 2006 yılında Chirac'ın açtığı Musée du Quai Branly'e devrolur. 1974 yılına kadar teşhirde kalan Saartjie Baartman'ın iskeleti, beyni ve üreme organı da 2002 yılında vatanına iade olur (Artun, 2014, E-Skop).

"Yaşamımız boyunca, toplumun kimin önemli olduğu konusundaki görüşlerini anlamak için görüntüleri okumaya şartlandık." diyen Orupabo, sanatını bu dayatmaya bir direniş olarak konumlar. (Fletcher, 2021) Orupabo'nun işleri bir yandan Batı merkezli ırkçı bir tarih anlatısıyla hesaplaşırken bir yandan da yeni bir hikâye yaratır. Bunu yaparken izleyiciye basit ve seyirlik bir deneyim sunmayı da reddeder. İzleyiciyi bakışlarıyla yakalayan bu kadın figürleri, onları kendileriyle bir diyaloga mecbur kılar.

## 1.2. Thenjiwe Niki Nkosi

*Sporun yakın tarihinde beni kişisel olarak en çok etkileyen anlatılardan biri, Siyah bedenin geleneksel olarak beyaz alanlardaki güvencesiz konumudur.*

Thenjiwi Niki Nkosi, Güney Afrika kökenli New York doğumlu bir ressam. Sanatçının çok kültürlü aile yapısı ve çocukluğundan itibaren birden fazla ülkede yaşamak zorunda oluşu aidiyet duygusunu ve bu doğrultuda sanatını da derinden etkiliyor. Mekân, geometri, ırkçılık, performans gibi kavramlar sanatçının üretimlerine politik bir süzgeçten geçerek yansıyor.

Babası Güney Afrika'da yönetime muhalif bir oluşum olan Pan Afrika Kongresi'nin bir üyesi ve siyasi bir sürgün olan Nkosi'nin annesi ise Yunan asıllı bir Amerikalıdır. New York'ta doğan sanatçı henüz sekiz yaşındayken taşındıkları Zimbabve'de, burada bir süre bulunmak zorunda olduklarını ancak bir gün gerçek evlerine döneceklerini düşünerek yetiştirildiğini ifade ediyor. Sanatçı çevrimiçi bir sanat dergisi olan Document Journal'dan Miss Rosen'e verdiği röportajda 1990'da Nelson Mandela'nın serbest bırakıldığı günü ve o gün evde yaşanan büyük heyecanı dün gibi hatırladığını söylüyor. Yine aynı röportajda 1992'de Güney Afrika'ya döndüklerinde yaşadığı ortamı çok canlı bir biçimde tasvir ediyor. "Johannesburg'da yaşamaya başladığımız muhit beyazların yoğunlukta olduğu bir ortamdı ve ben Zimbabve'de melez bir aileden gelen biri olarak hissettiğim gibi bu kez de beyazların arasında bir uzaylı gibi hissediyordum" (Rosen, 2019). Çok erken yaşta sokaklarda maruz kaldığı ırkçı ortamın kendisini hızla politize ettiğini belirten sanatçı bir yandan da o yılların Johannesburg için sosyal ve kültürel olarak çok canlı bir dönem olduğunu ve kendisini çok hareketli bir kültür ve sanat ortamında bulduğunu ifade ediyor.

Sanatçı üniversite çağına geldiğinde artık ona kökeni hakkında bir şeyin sorulmayacağı daha özgür olabileceği bir yerde olmak istediğine karar veriyor ve Birleşik Devletler'e gidiyor. Ancak Harvard'da eğitimine başladığında kendini tüm konuşulanlara yabancı hissettiği bir ortamda buluyor. Çevrimiçi bir sanat platformu olan WePresent'ten Alex Kahl'a verdiği röportajda okulda, Amerika'da yetişmemiş tek çocuk olduğunu ve kendini ifade edebileceği bir sanat pratiği geliştirmesinin zaman aldığını söylüyor. Ardından Amerika'da siyah sanatının önemli isimleri olan Kara Walker, Lorna Simpson ve Simpson'un eski ortağı James Casebere'in çalışmalarını inceliyor. Casebere'in mimari ve etrafındaki boşluk üzerine yaptığı çalışmalar sanatçıyı çok etkiliyor ve mimariye daha yakından eğilmesini sağlıyor. Uzun süre insansız mekân resimleri ve sevdiği ünlülerin portrelerini çalışıyor.

Sanatçının 2012'de Google'da karşılaştığı bir jimnastik salonu fotoğrafı 2018'den beri çağdaş sanat alanında tanınmasını sağlayan Gymnasium/Jimnastik Salonu adlı serisinin de başlangıcı oluyor. Bulduğu bu fotoğraftaki beyaz

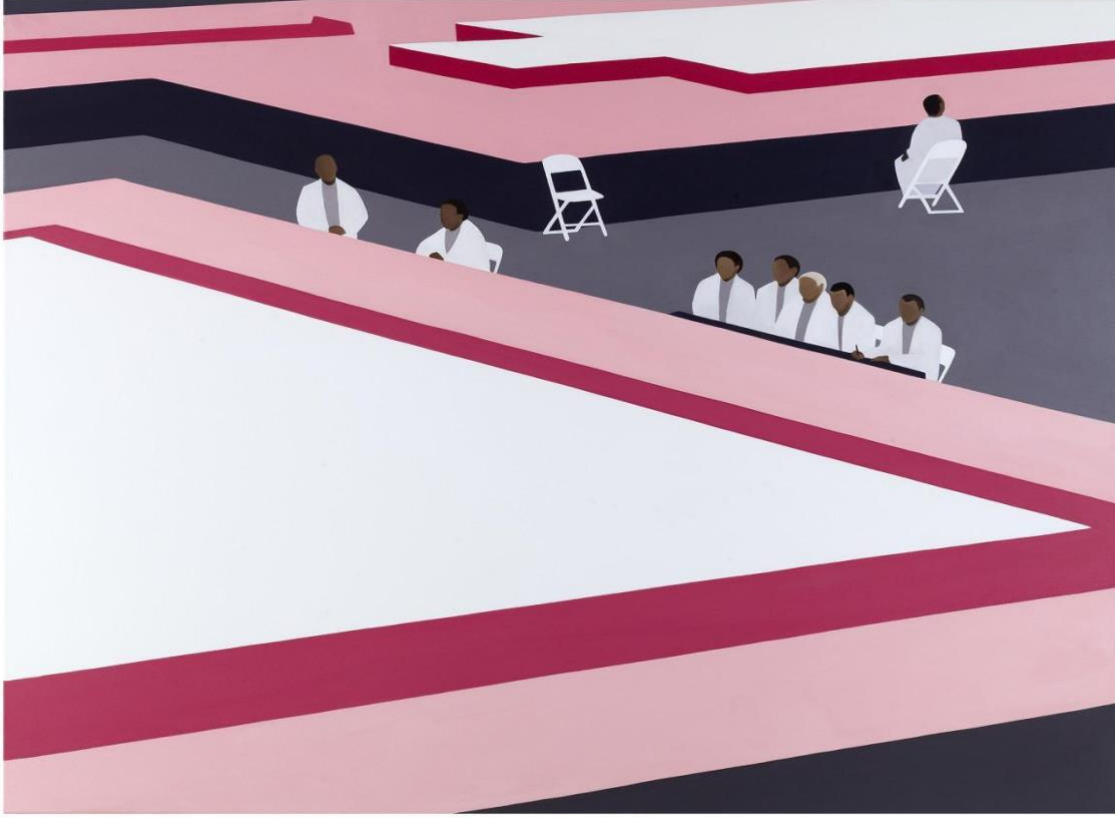
jimnastikçileri kahverengiye boyayan sanatçı, eşinin hatırlatması ile 2018’de bu eskizlere tekrar dönüyor ve bu çalışmalar sanatçıya hem mekânın politiğini hem de ırk temelli ayrımcılık biçimlerini ele alabileceği bir alan açıyor.



**Görüntü 3:** Thenjiwe Niki Nkosi, Practise/ Pratik, 2019, Tuval Üzerine Yağlıboya, 110x140cm

<https://thenjiwenkosi.com/gymnasium/w5c8qdo0v9mo2i6oa89msrht2kp75j>

Sanatçı 2019’da Dünya Şampiyonası’nda tüm cinsiyetler arasından madalyayı almaya hak kazanan Simone Biles isimli siyah jimnastikçinin dünyanın en seçkin sporlarından birini tek başına yeniden tanımladığını söylerken, bir yandan da jimnastikçinin önüne konmaya çalışılan engellere dikkat çekerek bununla kendi kariyeri arasında bağlantılar kuruyor. Sanat hayatına başladığında kendisine yönelen olumsuz yorumları ve alayları hatırlatan sanatçı “Biles’in başarısı, onu baltalamaya kararlı bir kuruluş karşısında Siyah gücünün bir kanıtıdır.” ifadesini kullanıyor (Rosen, 2019).



**Görünütü 4:** Thenjiwe Niki Nkosi, Judges/ Hakemler, 2019, Tuval Üzerine Yağlıboya, 103x125 cm  
<https://thenjiwenkosi.com/gymnasium/w5c8qdo0v9mo2j6oa89msrht2kp75j>

Sanatçı Alex Kahl'a verdiği röportajda "Eğer çalışmalarım siyah figürler olmazsa ne olur? Hâlâ çalışmalarım ilgilenmeye devam eder misiniz?" (Kahl, 2019) diye soruyor; zira sanatçının en büyük rahatsızlıklarından biri siyah bir kadın sanatçı olarak çağdaş sanat ortamında var olmasının tek yolunun köklerinden bahsetmek olduğunu hissetmesi. Uzun yıllar mekân resimleri yapan ve mekânı hem geometrik bir yapı hem de ideolojik bir dil olarak yorumlayan sanatçının Gymnasium serisi ile kazandığı ün ve başarı ise bu sorusunu haklı çıkarıyor.

Çalışmalarında bir yandan iktidarın politik, sosyal, mimari yapısını inceleyen sanatçı, bir yandan da bu yapıların ve onları yaratan örtük güçlerin sorgulanmasını hedefliyor. Sanatçının odak noktası olan mekân ise kendine ait bir yer bulma arzusunun bir tezahürü olarak üretimlerini kişisel hikâyesiyle birleştiriyor.

### 1.3. Bahati Simoens

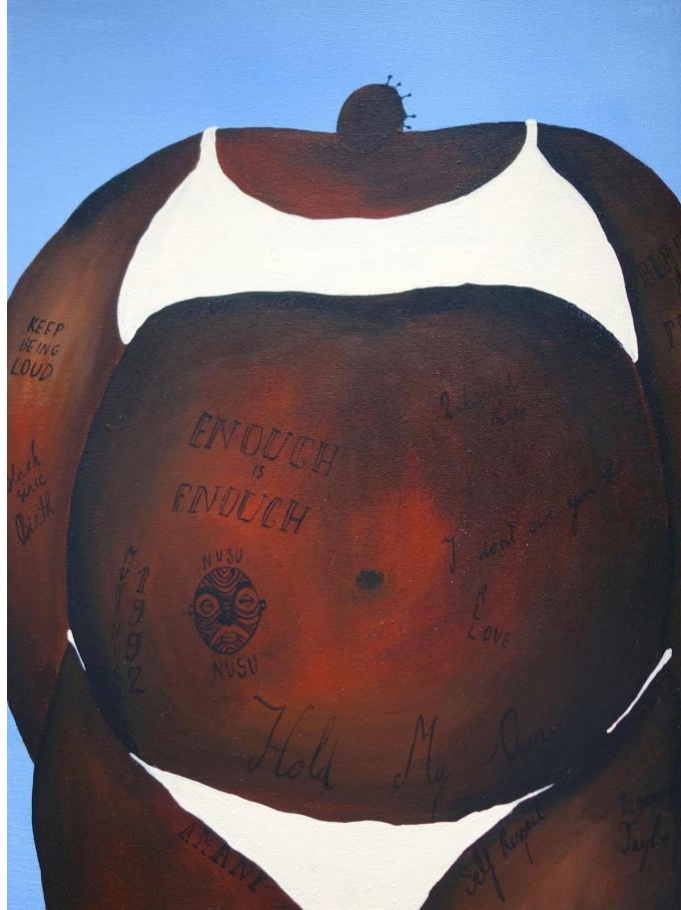
*Bence siyah bir kadın sanatçı olarak politik olmamak neredeyse imkânsız.*

Bahati Simoens, Belçika doğumlu siyah bir ressam. Bir Doğu Afrika ülkesi olan Brundi'de doğan ve küçük yaşlarda Belçika'nın Gent şehrine taşınan sanatçının beyaz bir ülkeye adım attığı andan itibaren yaşadığı deneyimler sanatçının duygusal dünyası ile çok yakından ilgili olduğunu söylediği resimlerine de yansıyor.

Belçikalı bir baba ve Kongolu bir anneye sahip olan Simoens, annesinin ve büyük babasının resimleri ve Kongo'daki hayatlarına dair hikâyeleri aracılığıyla sanatla çok erken yaşta tanışıyor. Anne babasının boşanmasının ardından babasının gözetiminde Belçika'nın çok küçük bir sahil kenti olan Ostend'e taşınan sanatçı, neredeyse hiçbir kültürel çeşitliliğin olmadığı bu şehirde siyah olmanın zorlukları ile karşılaşılıyor ve bu durum kişiliği ve sanatı üzerinde de çok etkili oluyor. Selfridges&Co adlı çevrimiçi sanat dergisinden Chekii Harling'e verdiği röportajda duygu durumunu şu

şekilde ifade ediyor "Beyazların ağırlıklı olduğu bir ortamda büyümek, Afrika köklerime daha da bağlı hissetmemi sağladı, bu yüzden bir bakıma kendim için bir fantezi dünyası yarattım." (Harling)

Sanatçının hayat hikâyesi ve mizacı resimlerin ayrılmaz bir parçası gibi görünüyor. WePresent'ten Allyssia Alleyne'e verdiği röportajda çok sakin ve sabırlı bir yapısı olduğundan bahseden sanatçının resimleri canlı renkler arasında siyah bedenlerin yarattığı kontrastla, durağan ve sakin bir izlenim verse de net politik mesajlar içeriyor. (Alleyne, 2020) Sanatçının çevrimiçi bir kültür sanat dergisi olan Metal'den Graham Peacock'a verdiği röportajda Brenna Taylor ve George Floyd olaylarının ardından kendini çok öfkeli ve tükenmiş hissettiğini ve normalde ırkçılık ve ırk temelli tartışmalardan uzak durmak istemesine rağmen bunun mümkün olmadığını ifade ediyor (Peacock ).



**Görüntü 5:** Bahati Simoens, *İsimsiz, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 2020*  
<https://www.itsnicethat.com/articles/bahati-simoens-art-150121>

Bahati, 17 yaşında kendini nispeten daha rahat hissettiği Gent'e geri dönerek bir sanat okuluna başlıyor ancak hem öğretmenlerin hem de çevresinin tektipleştirici yaklaşımlarından çok rahatsız olur ve sanat eğitimini yarıda bırakır. Bahati yıllarca karşılaştığı ırkçı bakışlarla baş etmenin yolunu içine kapanmakta bulur. Sessiz geçirdiği yıllar boyunca gözlemciliğinin ona bilgelik kazandırdığına inanan sanatçının hayatındaki en büyük kırılma, 2017 yılında bir aylığına gittiği Güney Afrika ziyareti olur. Bu ziyaret için "Siyah insanların yanında var olduğumu, rahat olduğumu hissettim" diyen sanatçı "Nazik ve sevgi dolu bir ortamda olmak, benim gibi insanlarla çevrili olmak ama aynı zamanda *apartheid*'in<sup>1</sup> ırkçılığın etkilerini de görmek - konuşmanın önemini fark etmemi sağladı." (Alleyne, 2020) ifadelerini

<sup>1</sup> Apartheid: Güney Afrika Cumhuriyeti'nde 1994 yılına kadar yürürlükte olan ve beyaz olmayan ırklar arasında yasal olarak bir ayrımı öngören politika.

kullanır. Sanatçının bu ziyaretten sonra resim yapma pratiğinde de büyük değişiklikler olur. Kökleriyle buluşmak kendine olan güveninin artmasına katkı sağlar ve küçük kâğıt parçalarına yaptığı minik figürleri bırakarak tanınmasını da sağlayan büyük figür resimlerini yapmaya başlar.



Görüntü 6. Bahati Simoens, *İsimsiz*, Tuval Üzerine Yağlı Boya, 2020  
<https://limna.ai/journal/Questions-for-Suzanne-Tromp.html>

Anormal beden ölçülerine sahip küçük kafalı figür resimleri çocuklukla kendi kültürel köklerine dair anlatılardan ve çocukluk anılarından beslenir. 'Her şeyden önce annemin kızı ve bir siyahım ve bununla da gurur duyuyorum.' (Alleyne, 2020) diyen sanatçının figürlerinin üzerlerine bazen dövme bazen de kıyafetlerine ilaştirdiği sözcükler, ressamın isyanını duyurmaya çalıştığı politik sloganlar gibidir. Siyah hareketinin sıklıkla kullandığı "Yeterse Yeter, Kahrolsun Polis" ya da "Doğuştan Siyah" gibi ifadeler sanatçının sakin olan yapısına, huzur ve sevgi dolu olan figürsel anlatımlarına, bir karşıtlık yaratarak dayanamadığı haksızlıkları işaret eder.

Bahati, üretimlerinin beyazlar tarafından takdir görmesi ile çok da ilgilenmediğini açıkça ifade ederken siyah genç kadınların kendi güçlerini görmelerini arzu ettiğini dile getiriyor. "Yaratıcı siyahlar her zaman vardı." diyen sanatçı siyah sanatının beyaz kurumlarında bir lütüfla yer bulmak yerine kendi kurumlarını oluşturması gerektiğinin de altını çiziyor. (Peacock)

#### 1.4. Joanna Choumali

*Aynı dili konuşsak ve her gün köylerimize gitmesek de bizler hâlâ Afrikalıyız... Bence Afrikalı olmanın ne demek olduğunu tanımlamanın zamanı geldi.*

Joanna Choumali, Fildişi Sahili doğumlu Batı Afrikalı fotoğraf sanatçısıdır. Fildişi Sahili 16. yüzyılda Portekizliler ile başlayan uzun bir sömürgecilik geçmişine sahiptir öyle ki ülkenin isminin tek bir dilde ifade edilebilmesi bile yüzyıllar almıştır. Sömürgecilik döneminde bölgede yaşayan yüzlerce filin katledilmesi ardından Fransızlar tarafından ülkeye verilen *Côte d'Ivoire/ Fildişi Sahili* ismi bugün kullanılan tek isimdir. Afrika'nın tamamında geçerli olan sömürgecilik faaliyetlerinin sonucunda yaşanan kültürel kırılmalar Choumali'nin üretimlerini de derinden etkilemiş görünmektedir.

Choumali çocukluğunda çektiği bir aile fotoğrafı ile fotoğrafa olan ilgisinin başladığını ifade ediyor. (Obuobi,2020) Sanat hayatına 1999'da grafik tasarım eğitimi almaya başladığı yıllarda, siyah beyaz portre fotoğrafları ile başlayıp belgesel fotoğrafçılığı ile devam eden sanatçı 2015'ten bu yana fotoğraflara el işlemesi ile yaptığı müdahalelerle özgün anlatımını oluşturmuş görünüyor. Sanatçı; sömürge mirası, kültürel kimlik ve küresel güç ilişkilerine odaklandığı çalışmalarında, bir yandan ülkesinin hikâyesini bir yandan da kendi hikâyesini deşifre etmeyi hedefliyor.

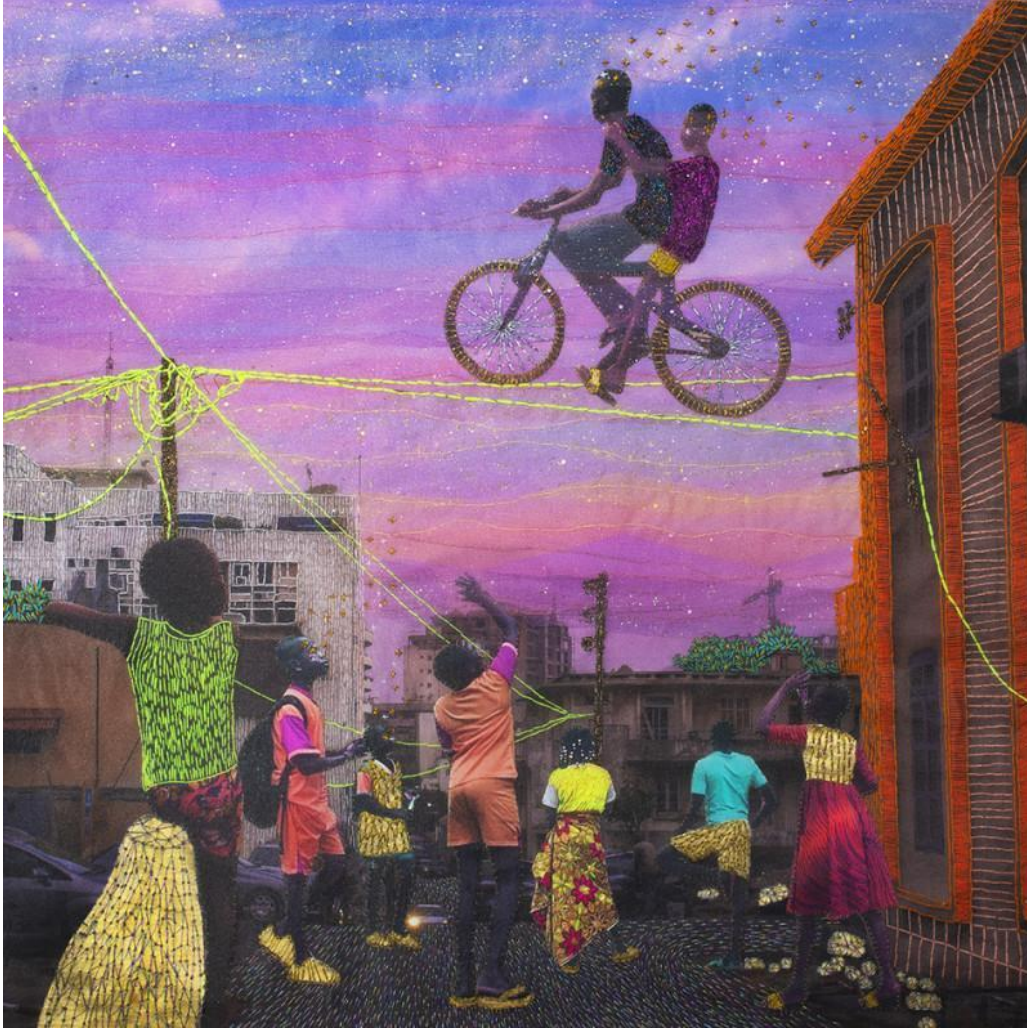
Sanatçının imzasına dönüşen ve 2015'ten itibaren geliştirdiği tekniği, hem kişisel hem etnik bir referans taşıyor. Sanat eleştirmeni ve küratör Sharon Obuobi'ye verdiği bir röportajda anneannesinin yıllarca elinde bir şeyler diktiğini ve ona neden bunu makineyle yapmadığını sorduğunda kendisine yalnızca gülümsediğini söyleyen sanatçı, bir noktadan sonra fotoğrafların, duygularını ifade etmekte yetersiz kaldığını söylüyor (Obuobi,2020). Elleriyle bir şeyler yapmak istediğini fark eden sanatçı, kanvasa bastığı fotoğrafların üzerine iğne ve iplikle denemeler yapmaya başlıyor. Amerikan Harvard Üniversitesine bağlı Peabody Müzesi'nin Görsel Antropoloji Küratörü Ilisa Barbash, Joana Choumali'nin çalışmalarının, fotoğrafçılığın sınırlarını heyecan verici yeni alanlara doğru genişlettiğini söylüyor ve ekliyor "Choumali, geleneksel olarak düz bir ortama başlar ve ardından bu ortama boyut, doku, renk ve yeni anlamlar eklemek için iplik ve kumaşı kullanır. Dijital fotoğrafçılık teknolojisi tarafından üretilen ve anlık bir görüntü olarak başlayan şey, Joana'nın güzel ve özenli el dikişiyle zenginleşir, politize olur ve dönüştürülür (Barbash, 2020)."



**Görsel 7:** Joanna Choumalı, Because we belong to this dream/ Çünkü biz bu düşe aitiz Fotoğraf üzerine işleme, 50x50 cm, 2020  
<https://www.artsy.net/artwork/joana-choumalı-because-we-belong-to-this-dream-series-albahian>

Choumalı'nın çalıştığı patchwork tekniği, Fildişi Sahili'nin Agni dilinde N'zassa olarak adlandırılıyor ve çeşitli desen ve renklerde peştemal parçalarının düzenlenmesiyle oluşturulan bir kumaşa atıfta bulunuyor. Choumalı; tekniği ile ilgili olarak "N'zassa, ülkemin farklı ama tamamlayıcı sayısız kültürünün bir arada yaşayışını ve bir araya gelmesini de temsil ediyor." ifadesini kullanıyor. Sanatçı Abidjan, Johannesburg, Kazablanka, Accra veya Dakar gibi farklı Afrika şehirlerinin fotoğrafları üzerinde benzer uygulamalar yapıyor. "Şehrime derin bir sevgi duyuyorum. Burada kendimi demirlenmiş, ülkeme kök salmış hissediyorum." diyerek duygularını dile getiriyor ve ekliyor "Abidjan'ın tarif edilemez bir çekiciliği var, insanların yalnızca hissedebileceği özel bir şey, biraz New York gibi. Burası ya hemen sevdiğiniz ya da nefret ettiğiniz bir yerdir. Bu gerçekten bu toprakla olan ilişkinizle ilgili; kendimi şehrimin bir parçası gibi hissediyorum. Onu düşünerek etrafta dolaştığımda ona ait hissediyorum ve insanların genellikle hiç olmadığını düşündükleri yerlerde şiir ve güzellik buluyorum." diyor (Obuobi, 2020).





**Görüntü 8:** Joanna Choumali, Because we actually played outside as kids / Çünkü biz sokaklarda çocuklar gibi oynarız, Fotoğraf üzerine işleme, 50x50 cm, 2020

<https://wepresent.wetransfer.com/story/joana-choumali/>

Choumali'nin çalışmaları şehirde yaptığı uzun yürüyüşlerde çektiği fotoğrafların üzerinde haftalarca süren işlemler sonucunda ortaya çıkıyor. 2016'da şehirde yaşanan bir terör saldırısı sonucu şehrin sokaklarını gezip insanların yaralarını nasıl sardıklarını, nasıl bir araya geldiklerini ve kolektif bir travmayı nasıl aştıklarını gözlemleyen sanatçı; çektiği fotoğraflar üzerinden anlatıları tarıyor, kesiyor, yapıyor ve bir bir yarayı iyileştirmek ister gibi parçaları birbirine dikiyor. New York Times'tan Whitney Richardson'ın makalesinde babaannesi ile çok geç yaşta tanıştığını ve babaannesi ile aynı dili konuşamamasının onu çok üzdüğünü ifade ediyor (Richardson, 2016). Choumali için Afrika, gitmeseler de görmeseler de onların köyü olarak orada duruyor ve keşfedilmeyi, yeniden tanımlanmayı bekliyor.

Sanatçı uzun yıllar kolonyalizm sebebiyle kültürel ve ekonomik tahribata uğramış olan ülkesinin hikâyesini bir yandan içeriden bakan bir belgeselci gözü ile anlatırken bir yandan da aynı kültürün parçası olan bir özne olarak anlatıyor. Sabırla işlediği el işleri kelimelerle ifade edilebilecek şeylerin ötesini yakalamayı ve hikâyesini çeviriye muhtaç olmayan bir dille anlatmayı hedefliyor.

## 1.5. Farida Sedoc

*“Her şey bir sese sahip olmakla ilgili”*

Farida Sedoc, Karayipler asıllı Amsterdamlı bir multimedya sanatçısı. Sedoc’un çalışmaları okul yıllarının başlangıcından itibaren politika tekstil ve ticaretle yakından ilişkili olarak ilerliyor. Karayipler’de kadının ekonomik gücünü kazanmasının çok önemli olduğunu ve bu nedenle de kadınların eğitimine kültürel olarak çok önem verildiğini söyleyen sanatçının çalışmalarında ataerkil toplumun eleştirisi de dikkat çekiyor. Müzik, özellikle bir sokak müziği olan hip hop, sanatçının önemli ilham kaynaklarından biri oluyor. Sanatında ise sokak sanatının izleri hem görsel hem de sözel olarak geniş bir yer tutuyor.

Amsterdam’da yetişen sanatçının çocukluk yıllarını kapsayan 80’li yıllar Amsterdam için çok hararetli politik tartışmaların ve sokak eylemlerinin yaşandığı yıllar. Gecekondulaşmanın şehir hayatında yarattığı konut sıkıntısı ve bu na bağlı olarak yaşanan protestolar Farida’nın erken yaşta politize olmasında etkili olmuş görünüyor. Farida okuldan mezun olur olmaz ilk giriştiği iş serigrafi ile baskı t-shirtler üretmek oluyor. Polis şiddetini protesto eden Arapça sloganlar içeren bu T-Shirtler öfkeli gençlik yıllarında etrafında olan bitenlere verdiği ilk tepkiler oluyor. Yaklaşık on yılın ardından olgunlaştığını ifade eden sanatçı, bu süreci kişiliğini ve sanat dilini bulmasında bir geçiş aşaması gibi görüyor. 2020’de sanat yazarı Alex Kahl’a verdiği röportajda başarısız olan ilk ticari deneyiminin kişiliği ve üretimi üzerinde düşünmesine bir fırsat yarattığını ifade eden sanatçı ekliyor: “Sanatçı olan arkadaşlarımla takılmaya başladım ve onların ürün ya da sonuç yerine içerik hakkında sohbet etmekle meşgul olduklarını fark ettim. Bu süreçte üretimlerimin anlamını daha çok düşünmeye zaman ayırdım.” diyen sanatçı, kendine ‘işlerim ne hakkında?’, ‘Sesim ne anlama geliyor?’ ve ‘Dünyayla ne paylaşmak istiyorum?’ gibi sorular sormaya başladığını ifade ediyor (Kahl, 2020).

Sanatçı pek çok farklı proje serisiyle izleyicilerin karşısına çıkıyor ve projelerinin politik ya da kavramsal içeriklerine göre kullandığı tekniği değiştiriyor. Sanatçının projeleri çoklukla Batı kültürünün geleneksel yapısına bir meydan okuma içeriyor. 2017’de gerçekleştirdiği Freetown / Özgür Şehir projesi ataerkil bir kent yerine anaerkil bir kent önerisi sunuyor. Sanatçı Freetown/ Özgür Şehir için şunları söylüyor:

Kadınların yönettiği bir dünya, bir şehir, bir alan yaratmak için bir fikrim vardı. Kumaştan, serigrafi baskıyla birleştirilmiş büyük ölçekli patchworklerden oluşan anaerkil bir şehir yaratmak istedim. Renkli arka planlar yapmak için geleneksel Karayip kumaşlarını kullandım, şehirde daha erkeksi bir enerjiyi temsil eden mevcut binalar ile kitaplarda bulduğum bazı kadın portrelerini serigrafi tekniği ile bu kumaşlara uyguladım. Bu proje tamamlanmış bir proje değil ve hâlâ devam ediyor. Çalışmalar tek tek incelendiklerinde değil ama bir araya geldiklerinde bir mahalleyi oluşturuyorlar (Kahl, 2020).



**Görüntü 9:** Farida Sadoc, Freetown Jackie My Girl/ Özgür Şehir Jackie Benim Kızım, Kumaş Üzerine Baskı ve Dikiş, 2017  
<https://www.cover-magazine.com/2016/08/05/new-york-textile-month-september-2016/>

Sanatçı 2020’de bir davetle Amsterdam’ın prestijli bir yüksek lisans programı olan Sandberg Enstitüsü’nün Radical Cut Up/ Radikal Kesim adlı programına dâhil oluyor. Enstitünün resmî web sayfasında, giderek yaygınlaşan teknolojik altyapılar sayesinde tüm sanatın bir kolaja dönüştüğü bir ortamda Cut up / Kesmek kavramının yeni bağlantılar yaratmak için kullanıldığından bahsediliyor. Geleneksel yöntemlerden dijital teknolojilere varan bir yelpazede deneysel bir perspektif sunan program iş birliği, ortak yapım ve disiplinlerarasılık gibi kavramları önceliyor. (Radicalcutup) Sedoc 37 yaşında katıldığı programın kendisine ufuklar açtığını ifade ediyor. Program direktörünün yönlendirmesi ile zaten ilgi alanı olan tekstil konusunda daha derinlemesine bilgi sahibi olan sanatçı, serigrafi baskı ve tekstil konularının tarihî bağlamında verdiği bitirme çalışması ile çalışmalarına yeni bir boyut kazandırmış görünüyor.

Sanatçı 2022’de Amsterdam Stedelijk Müzesi’nde iki yılda bir düzenlenen bir sergi olan Presence of Absence/Yokluğun Varlığı adlı sergiye davet edildiğinde yine tekstile odaklanan bir çalışma geliştiriyor. Ancak bu kez tekstil üretimlerini giyilebilir kumaşlar olmaktan çıkarak soyut resimlere dönüştürüyor. Böylelikle giysinin modeli ya da işlevi, yerini çıplak olarak kumaşın hikâyesine bırakıyor. Her bir kumaş parçası bir araya geliş biçimleri ile tarihsel anlatılara dönüşüyor. Sergi tanıtımının yer aldığı müze sayfasında sanatçının Future ain’t What it used to be/Gelecek eskisi gibi değil adlı eseri şu şekilde betimleniyor:

Farida Sedoc, tekstil tarihini kültürel miras, siyasi güç yapıları, para ve küreselleşme arasındaki dinamiğe ışık tutmak ve daha spesifik olarak kadınların bu bağlamdaki rolünü incelemek için kullanıyor. Tarihsel olarak, kadınlar bu kumaşların yapımcıları, tüccarları ve giyenleri olmuştur ve sanatçının konuyla ilgili araştırmasından yola çıkılarak çizilen Gelecek Eskisi gibi Değil’deki imgeler, bu kadın girişimciliği bağlamına atıfta bulunur. Sedoc, desenleri ve ikonik görüntüleri yan yana getirerek ve iç içe geçirerek, kişisel ve sosyal hikâyelerin içsel olarak ne ölçüde iç içe geçtiğini gösteriyor (Stedelijk, 2020).

Sedoc’un, protest bir T-Shirt tasarımı ile başlayan sanat hayatı yirmi yıl içerisinde kültürel kökleriyle temas ve politik duruşu aracılığıyla derinlik kazanmış ve kendi ifadesi ile bir sese de dönüşmüş görünüyor.



**Görüntü 10:** Farida Sedoc Future ain’t What it used to be/ Gelecek eskisi gibi değil, Baskı Kumaş ile Düzenleme, 2021

<https://www.stedelijk.nl/en/diqdeeper/farida-sedoc>

## 2. SONUÇ

Makale kapsamında konu edilen beş kadın sanatçı da kolonyalist geçmişleri olan ülkelerde yetişmiş yahut bu ülkelerden Batı’ya gelmiş sanatçılardır. Batı kültürü içinde hissettikleri ayrıksılıklar, her birini ayrı biçimde etkilemiş ve hem üretim metotları hem de kişilikleri üzerinde etkili olmuştur. Doksanlarda çağdaş sanat alanında kimlik politikalarına duyulan ilgi ve bu politikalara dair eleştirel yaklaşımların, sanatçıların üretim ve söylemlerinde de dikkat çektiği gözlemlenmektedir. Batılı sanat kurumları ya da Batılı anlatının içinde ancak kimliklerinden bahsettiklerinde var olabileceklerini idrak eden sanatçıların konuya dair eleştirileri çok açık olmakla birlikte üretimlerindeki kültürel kimlik öğeleri, deneyimlerinin kaçınılmaz bir parçası olarak görünmektedir.

Sonuç olarak beş sanatçı da Batılı sanat kurumlarının kendilerinden beklediği mağduriyet hikâyeleri yerine siyah ve kadın olmanın güçlü yanlarına odaklanmış görünmektedir. Yabancılaştırıldıkları köklerle tanışma, kendi kültürünü benimseme, kabul ve takdir etme süreçlerini kişisel bir iyileşme olarak sanatlarına yansıtan bu sanatçılar, Batılı kurumlar için bir çeşitlilik sunma tuzağına düşmeden kendi dillerini, kendi seslerini sanatlarında var etmenin yollarını ortaya koymuş görünmektedir. Frida Orupabo, Niki Nkosi, Bahati Simoens, Joanna Choumali ve Farida Sedoc siyah olmanın açık ve örtük tüm anlamlarını araştırdıkları çalışmaları ile bir yandan kendi sanatlarının özgün dilini oluştururken bir yandan da siyah olmanın gücüne vurgu yaparak kendi topluluklarına ırkçı yaklaşımlar karşısında dik durarak var olmanın mümkün olduğunu göstermiş görünmektedirler.

### **Kaynakça**

Berndt, T. J. (2002). Friendship quality and social development. *Current Directions in Psychological Science*, 11, 7-10.3.

Artun, A. (2015), A. Artun (Der.), *Çağdaş Sanat ve Kültüralizm Kimlik ve Estetik*, (26,27) İstanbul: İletişim Yayınları.

Antmen, A. (2014). A. Antmen (Der.), *Kimlikli Bedenler*, (11). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Antmen, A. (2008). *Yirminci Yüzyıl Batı Sanatında Akımlar*, İstanbul: Sel Yayıncılık.

Bishop, C. (2018). *Yapay Cehennemler Katılımcı Sanat ve İzleyici Politikası*, İstanbul: Koç Üniversitesi Yayınları.

### **Elektronik Kaynaklar**

Artun, A. (2014). Etnik Köken-Sanat- Kimlik Siyaseti I. E-Skop, 21.12.2021 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopbulten/etnik-koken-sanat-kimlik-siyaseti-i/2121> adresinden erişildi.

Moran, M. (2018). Kimlik Kavramının Kültürel Materyalist Bir Tarihi. E-Skop, 12.01.2022 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopbulten/kimlik-kavraminin-kulturel-materyalist-bir-tarihi/3864> adresinden erişildi.

Žižek, S. (2018). Çokkültürcülük, Kimlik Savaşları ve Sanat. E- Skop, 11.01.2022 tarihinde <https://www.e-skop.com/skopbulten/pasajlar-cokkulturculuk-kimlik-savaslari-ve-sanat/3990> adresinden erişildi.

### **Online Gazete**

W, Richardson. 02.03.2016 Young Africans, Wrapped in Tradition. The New York Times <https://lens.blogs.nytimes.com/2016/03/02/joana-choumali-africa-ivory-coast-portrait-photos/?searchResultPosition=1> adresinden erişildi.

### **Online Mülakat**

Fletcher, G. ve Orupabo, F. Frida Orupabo, I see anger as fuel in the creativity. WePresent web sitesinden alındı: 10 Aralık 2021 tarihinde <https://wepresent.wetransfer.com/story/frida-orupabo/> adresinden erişilmiştir.

Ose, D. E. ve Orupabo, F. (2020). "The beginning is always the body". Stevenson.info web adresinden alındı. 11. Aralık 2021 tarihinde <https://www.stevenson.info/sites/default/files/FOconversation%20.pdf> adresinden alınmıştır.

Rosen. M. Nkosi, T. N. (2019). Artist Thenjiwe Niki Nkosi reveals—and defies—the white supremacist underpinnings of elite gymnastics. Documentjournal web sitesinden alındı. 13 Aralık 2021 tarihinde <https://www.documentjournal.com/2019/11/artist-thenjiwe-niki-nkosi-reveals-and-de> adresinden alınmıştır.

Harling, C ve Simoens, B. "Joy Comes in the morning" by Bahati Simoens. Selfridges&Co web adresinden alındı. 17 Aralık 2021 tarihinde <https://www.selfridges.com/GB/en/features/moodboard/good-nature-artists/> adresinden alınmıştır.



Uluslararası Troy Sanat ve Tasarım Dergisi *International Journal of Troy Art and Design*

Sayı 004 / Cilt 02  
Geliş Tarihi: 15.05.2022  
Kabul Tarihi: 10.07.2022



*Araştırma/Derleme*

## VİDEO OYUNLARINDA TÜRK KÜLTÜRÜ ALGISI: GÖRSEL TASARIM PERSPEKTİFİNDEN BİR İNCELEME

PERCEPTION OF THE TURKISH CULTURE IN VIDEO GAMES: AN ANALYSIS WITH A VISUAL DESIGN PERSPECTIVE

*Dr. Öğr. Üyesi Oğuz Tunç, Grafik Tasarımı, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi  
[oguz.tunce@comu.edu.tr](mailto:oguz.tunce@comu.edu.tr), ORCID ID: 0000-0002-2062-0675*

### Öz

Yeni bir etkileşimli sanat türü olarak video oyunları, dijital teknolojinin ivmelenerek geliştiği son yirmi yılda, küresel etki alanına sahip bir popüler tüketim ürününe dönüşmüştür. Özellikle derin senaryoya sahip, etkileyici grafiklerle üretilmiş, animasyonları için sinema oyuncularının rol yaptığı büyük bütçeli oyunlar, kültür yayma ve tanıtmaya becerisi açısından gişe filmlerine ve çok satan kitaplara denk etkiye sahiptir. Diğer sanat türlerinde, ulusal kültürlerin işlenişine dair bir literatür oluşturulmuştur. Türk ulusal kimlik algısının, filmler ve romanlar gibi küresel ve popüler sanat dallarındaki yankılarına dair derinlikli akademik araştırmalar da ilgili literatüre eklenmiştir. Bu çalışmada aynı alana video oyunu grafiği perspektifinden bir katkı yapılmak istenmiştir. Amaçlı örnekleme yöntemine göre seçilen video oyunlarında işlenmiş Türk kültürüne ait karakterlerin, mimarinin, coğrafyanın ve ikonografinin görsel öğeleri, görsel tasarım bağlamında betimsel içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir.

**Anahtar Kelimeler:** *Video Oyunu, Kavram Tasarım, Karakter Tasarım, Oyun Grafiği, Dijital Oyun Tasarımı*

### Abstract

*Video games, as a new interactive art form, have transformed into a popular product with a global impact in the last two decades, a period in which the development of digital technology have accelerated. In terms of cultural distribution and promotion, especially high budget video games with detailed scripts, impressive graphics, animations shot with the inclusion of actual actors, create an impact that is equal to block buster movies and best selling books. There is already in-depth academic research about the repercussions of Turkish national identity in global and popular arts such as films and novels. In this study, the aim is to make a contribution to the field with a visual arts perspective of video game graphics. This article focuses on analyzing specific video games' visuals that focus on Turkish culture including characters, architecture, geography and iconography used as samples for descriptive analysis as a method of research.*

**Keywords:** *Video Game, Concept Art, Character Design, Game Graphic, Digital Game Design*

### **Geniřletilmiř Öz**

Henüz dijital bilgisayarların geliřtirilmedięi dönemde, bir analog bilgisayar üzerinde çalıřmak üzere deneysel bir çaba içinde 1958 yılında tasarlanan ilk dijital oyun Tennis for Two'dan günümüze oyun endüstrisinde büyük ilerleme katedildi. Önceleri oyun salonlarındaki oyun konsollarında oynanan oyunlar yerini zamanla TV'ye baęlanan ev konsol sistemlerinde ve PC'lerde çalıřan oyunlara bıraktı. 1990'lı yıllarla birlikte internetin oyunların çevrimiçi kapasitesine ulařmasının, yaygınlıklarının ve eriřimlerinin artmasına neden olduęu bilinmektedir. Aynı zamanda bu dönemle birlikte ivmelenerek geliřen dijital teknolojinin de etkisiyle teknik becerisi ve olanakları geniřleyen oyun endüstrisi, senaryo, grafik, ses ve müzik gibi ögeler yönünden sanatsal özellięi yüksek oyunlar geliřtirebilmiřtir. Bu anlayıřın yaygınlařmasının sonucu olarak son yirmi yılda video oyunları, küresel etki alanına sahip bir popüler tüketim ürününe dönüşmüřtür.

2000'li yıllardan itibaren üretilen video oyunlarının belli kategorilerine ait örneklerin, içerikleri itibariyle dięer popüler sanat dallarındakilere benzer bir kültür yayma ve tanıtma yeteneęine sahip olduęu, medyadaki yankıları itibariyle gözlemlenebilir. Genellikle tüm dünyada on milyonlarca adet satılan ve ilgi oluřturmuř Assassins Creed, Battlefield, Call of Duty, Counter Strike, Final Fantasy, Fortnite, Grand Theft Auto, Half Life, Legend of Zelda, Minecraft, Player Unknown's Battlegrounds, Pro Evolution Soccer, Total War, World of Warcraft gibi çeřitli oyunlar ve oyun serileri, birincil hedef kitleleri olan genç tüketiciler tarafından dünya çapında talep görmektedir. Büyük kitlelere hitap eden bu popüler oyunlar arasında özellikle derin senaryoya sahip, etkileyici grafiklerle üretilmiř, animasyonları için sinema oyuncularının rol yaptığı, büyük stüdyolarca müzikleri bestelenen bazı türlere ait örnekler, kültür yayma ve tanıtma becerisi açasından büyük bütçeli filmlere ve çok satan kitaplara denk etkiye sahiptir.

Dijital çağın kültürleri birbirine yakılařtıran doğasının yoğun olarak hissedildięi bir ortamda, kültür aktarımının video oyunlardaki yansımalarının incelenmesinin, alana güncel ve önemli sayılabilecek katkılar saęlayacaęı düşünülebilir. Köklü ve dünya sosyal bilimler mirasında büyük yere sahip Türk kültürü de bu inceleme bařlığı altında bir yere sahip olmalıdır. Dięer sanat türlerinde ulusal kültürlerin iřleniřine dair uluslararası bir literatür halihazırda oluřturulmuřtur. Türk ulusal kimlik algısının, filmler ve romanlar gibi küresel ve popüler sanat dallarındaki yankılarına dair derinlikli akademik arařtırmalar da o literatüre eklenmiřtir. Bu çalıřmada video oyunları bařlığı altında, aynı arařtırma alanına video oyunu grafięi perspektifinden bir katkı yapılmak istenmiřtir. Bahsedilen döneme ve türlere ait uluslararası büyük satış adetlerine sahip örneklerden seçilmiř video oyunlarında iřlenen Türk kültürüne ait karakterlerin, mimarinin, coęrafyanın ve ikonografinin görsel ögeleri, görsel tasarım bağlamında incelenmiřtir. İncelenen ögeler görüntü örnekleri ile paylařılarak, 2000'lerden çalıřmanın yapıldığı tarihe kadar üretilmiř popüler video oyunlarında Türk kültürünün görsel yansımalarının derlendięi bir kaynak oluřturulmuřtur.

### **Extended Abstract**

*There had been a great development in the game industry from the era of Tennis for Two which was engineered in 1958 under an experimental challenge to make it run on an analog computer. The games from arcade machines gave way to TV consoles and PC games in time. It's known that games' fame and accessibility had risen thanks to the internet and online gaming in 1990's. Furthermore, the accelerated advancement of digital technologies helped the game industry to produce highly artistic games in such areas like script, graphics, sound and music. With this paradigm, in the last two decades, video games transformed into a popular product with global impact.*

*It is possible to observe in terms of their echoes in the media that the examples of certain categories of video games produced since the 2000s have the ability to spread and promote a culture similar to those in other branches of*



*popular art. Assassins Creed, Battlefield, Call of Duty, Counter Strike, Final Fantasy, Fortnite, Grand Theft Auto, Half Life, Legend of Zelda, Minecraft, Player Unknown's Battlegrounds, Pro Evolution Soccer, Total War, which sold tens of millions all over the world and created interest in various games and game franchises, such as World of Warcraft which are in demand worldwide with young consumers as their primary target audience. Among these popular games that appeal to large audiences, examples of some genres, especially those with detailed scenarios, impressive graphics, movie actors used for their animations and music composed in well-recognized studios, have the same effect as big-budget movies and best-selling books in terms of their ability to spread and promote culture.*

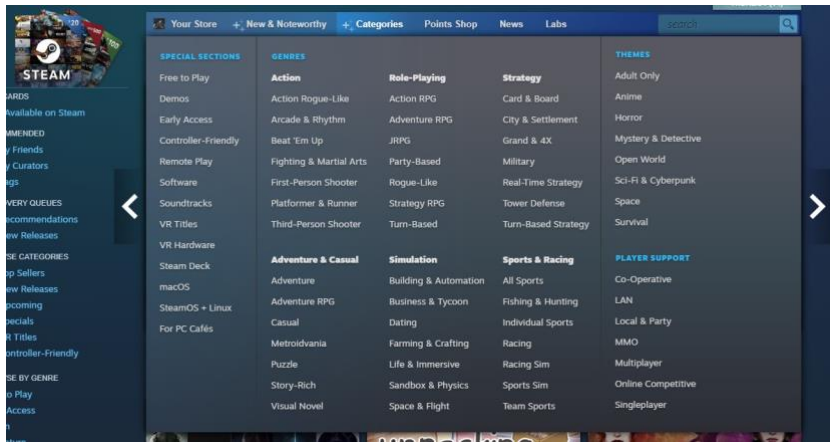
*In an environment where the digital age's ability to bring cultures closer is intensely experienced, it is possible to state that examining video games' impact on culture transfer will reveal up-to-date and significant contributions to the field. Turkish culture, which is rooted and has a great place in the world social sciences heritage, should also have a place within this specific area of research. In-depth academic research on the consequences of Turkish national identity formation in global and popular arts such as movies and novels has also been a significant part of such literature. In this study, under the title of video games, the aim is to make a contribution to this specific field of research with a focus on video game graphics. The visual elements of the characters, architecture, geography and iconography of the Turkish culture in specifically selected video games is examined in the context of visual design. By sharing the analyzed items together with image samples, This study creates a resource that includes the visual reflections of Turkish culture (available in popular video games produced since the 2000s until the date of this study).*

## **1. GİRİŞ**

Video oyunu arařtırmaları, tüm sanat ve tasarım dalları içinde řimdilik en az arařtırılan bařlıklardan birini oluřturmaktadır. Henüz doęmakta olan oyun çalıřmaları alanında çeřitli perspektiflerden deęerli arařtırmalar řu anda ortaya konulmaktadır (Steinkuehler, 2006: 101). Bu durumun, video oyunlarının gırece yeni bir olgu olmasından kaynaklandıęı dıřünülebilir. Video oyunları ancak son birkaç on yılda tüm dınyada yaygın olarak tüketilen bir popüler kılrtür ürününe dönüřmüřtür. İnternetin saęladığı bilgi aęıyla dijital oyunlar, eęlence sektöründe sinema ve TV'nin önüne geçerek ilk sırada yer almıřtır (Bakan ve Salman, 2020: 112). Video oyunu adlandırması, dijital oyunların ilk ortaya çıktıęı dönemde, dięer görüntü üretim yöntemlerinden farklı olarak video oynatan aygıtlarla çalıřan oyunları nitelemek üzere 1970'li yılların bařlarında ortaya atılmıřtır. Daha sonra Arcade oyun salonu konsolları ve TV'ye baęlı ev oyun konsolları gelmiřtir (Maguth, List ve Wunderle, 2015: 32). Bilgisayar oyunu ismi ise, PC'lerde çalıřan oyunlar ile 1980'li yıllarda ortaya çıkmıřtır. Henüz on beř yıllık bir geçmiři olan akıllı telefon ve tabletlerde kullanılmak üzere üretilen oyunlara da mobil oyun denilmiřtir. Bu üç adlandırmayı birleřtirmek için, dijital donanımlarla çalıřtırılan tüm oyunlara dijital oyun adının verilmesi büyük ölçüde son yıllara ait bir geliřmedir. Dijital oyun kiřisel bir medyadır ve yeni medyanın etkileřimlilik, sanallık, deęiřkenlik ve hareketlilik özelliklerini barındırarak, bu özellikleri oyun oynama eyleminde içselleřtirir (Yengin, 2011: 22). Bununla birlikte yerli ve özellikle yabancı literatürde video oyunu adının kullanımının hala çok geniř bir yer kapladıęı görülecektir. Aynı zamanda çalıřmanın arařtırma safhasında kriterlere uygun mobil oyunlara rastlanmaması nedeniyle, bu çalıřma boyunca "video oyunu" terimi, incelenen oyunları tanımlamak için kullanılmıřtır.

Video oyunları, oyuncunun kontrolünde olduęu karakteri, aracı, kenti, takımı, ülkeyi, tarafı iki ya da üç boyutlu bir görsel oyun alanında, oyuncu-yazılım etkileřiminde, çoęunlukla ses ve müzik desteęinde, oyunu çalıřtıran dijital donanıma fiziki komutlar vererek oluřturduęu anlık tepkiler ile zaman içinde ilerler. Bu ilerleme hikayesel, parkurların ve bölümlerin tamamlanması řeklinde, spor karřılařmalarındaki benzer rauntlar halinde gerçekleřebilir. 1958 yılında geliřtirilen ve o zaman için modern bir bilgisayar yerine analog bir bilgisayarda çalıřsa da sonraları ilk video oyun olarak kabul edilen Tennis for Two'dan günümüze video oyunları birçok türe ayrılmıřtır. Türlerin tanımlanmasında, oyunların oynanıř farklılıklarının temel ayıraç görevi gördüęü söylenebilir. Kuřay ve Akbayır'a göre (2015: 136) oyunları çevrimdışı oyunlar, çevirim içi oyunlar olarak iki ana kategoriye ayrılabilir. Tek bir karakterin kontrol edildięi oyunlarda, oyuncunun bu karakterin gözünden görmesi (birinci řahıs niřancı [first person shooter, FPS]) ve arkasından görmesi (üçüncü řahıs niřancı, [third person shooter, TPS]) gibi. Zan'a göre (2018: 2) bir kitaptan ve filminden farklı

olarak, bu tür oyunlarda oyuncu açık uçlu senaryoyu takip ederek oyunun ilerleyişini şekillendirdiğinden, yalnız bu tür oyunlara özgü, oyuncunun oyunun ana karakterine dönüştüğü bir durum yaşanır. Aynı zamanda yarış, strateji (gerçek zamanlı strateji [real time strategy, RTS], sıra bazlı strateji [turn based strategy, TBS], 4X strateji [explore, expand, exploit, exterminate], geniş strateji [grand strategy] alt türleri ile), kaynak yönetimi, menajerlik gibi ana mekaniklerin uygulandığı oyunlar, bu adlarla türleşmiştir. Bazı oyunlar birden çok oyuncunun aynı donanımla ya da internet teknolojisinin yardımı ile uzaktan bir arada oynamasına izin verdiğinden, çevrimiçi, çok oyunculu, devasa çok oyunculu gibi adlarla adlandırılmıştır. Roman ve film gibi sanat türlerindeki benzer şekilde, konularına göre adlandırılmış oyun türleri de vardır. Örneğin macera, gündelik, bulmaca, spor, aksiyon, simülasyon, açık dünya, rol yapma, platform ve bilim kurgu, konularına göre tanımlanmış oyun türlerindedir. Grafik yapısı açısından bakıldığında oyunlar, kuş bakışı, karşıdan ve izometrik olarak çizilmiş iki boyutlu oyunlar ve üç boyutlu koordinatların sanal bir matematik düzlemde tanımlanarak iki boyutlu ekranlara aktarılması yöntemiyle elde edilen üç boyutlu grafiklere sahip oyunlar olarak iki temel türe ayrılabilir. Genellikle iki boyutlu oyunlar ile üç boyutlu oyunlar farklı oynanış bazlı oyun türlerine hitap etmektedir. Aşağıda bir PC dijital oyun marketi olan Steam'deki oyun türleri menüsüne yer verilmiştir (Görüntü 1).



**Görüntü 1:** Dijital video oyunu marketi Steam arayüzü oyun arama ekranı oyun kategorileri tablosu  
<https://www.steam.com>

Oyun türlerinin ve oyunların oyuncular üzerindeki etkisinin salt satış adıyla açıklanması her zaman doğru bir sonuç vermeyebilir. Pek çok durumda bir oyun yeni bir oynanış mekaniği, konu ya da oyun bakış açısı ile tasarlanarak yeni bir türün ortaya çıkmasına neden olmuştur. Hala hızla gelişmekte olan oyun endüstrisi, bu durumun devam edeceğine ışık tutmaktadır. Bazı oyun firmaları tek bir türe ait oyun üretmek, devamlı olarak bu oyunun bir başka versiyonunu geliştirerek pek çok oyuna yayılmış tek bir marka üretme yoluna gitmektedir. Bununla birlikte, yapısı gereği bazı oyunlar kısa sürede tüketilip içeriği bitirilebilecek yapıda iken, başka bazı oyunlar yıllarca tekrar tekrar oynanmaya uygun yapıya sahiptir. Genellikle çok büyük satış adetlerine ulaşan oyunların, geniş bir hedef kitleye tüketilmeye uygun, gündelik içerikli olduğu düşünülebilir. Hatırlanmak, bir sembole dönüşmek, dilde yer edinecek bir kültür ögesine evrilmek, çoğunlukla yalnız satış adetleri ile açıklanamaz. Akılda kalıcılığın sağlanması için kendine has ve oyuncu kitlesince değerli kabul edilmiş bir içeriğe gereksinim duyulur. Bu içerik yeni bir oynanış şekli, hikayesel ya da grafiksel kalite, benzersizlik olabilir. Örneğin günümüze dek geliştirilmiş en çok satan aksiyon oyunlarının başında gelen Grand Theft Auto 5, türünün benzerleri içinden görsel ve hikayesel kalitesiyle ayrılarak, piyasaya sunulduğu 2013 ile 2020 yılı arasında toplam 145 milyon adet satılmıştır (<https://www.statista.com/statistics/1097608/gta-unit-sales-worldwide/>). PlayerUnknown's Battlegrounds ise, Battle Royale adı verilen gittikçe daralan oyun bölümü tasarımı özelliği ile, çoklu oyunculu aksiyon oyunu türünde büyük ilgi görerek, özellikle bu yeni ve benzersiz oynanış mekaniği sayesinde 2018 ile 2020 yılı arasında 70 milyon adet satılmıştır. (<https://www.statista.com/statistics/755050/pubg-unit-sales/>).

Kendisi bir kültür metasına dönüşen oyunlar yanında, içeriği itibarıyla kültürel değerler barındıran oyunlar da çeşitli türler altında kümelenmektedir. Örneğin tarihsel ve coğrafi özellikler içeren strateji oyunlarında, konu edilen döneme ait uygarlıkların ya da devletlerin harita üstündeki sınırları ile kentleri ve askeri birimleri dönemine uygun olarak görselleştirilir. Özellikle açık dünya rol yapma oyunlarında da eğer fantastik ya da kurgusal bir tasarım yerine gerçek dünya referansları kullanılmışsa, kentler gibi çevresel öğeler, gerçek dünyadan alınarak görselleştirilir. Bu tür oyunlarda hikâyenin geçtiği dönem, çevre, mimari, moda tasarımları, senaryo ve ana karakter, belirli bir tema etrafında şekillendirici bir işlev kazanır. Seçilen tema, dönem, mimari ve kostüm tasarımları için hedef kitlenin tercih ve beğenisinin belirleyici olduğu düşünülebilir. Özgürlük, adaletin yerini bulması, mazlumların kurtarılması gibi arketip temalar ile Roma İmparatorluğu ve Vikingler gibi popüler kültürde yeri olan dönemlerin, birebir ya da esinlenme ve sentezleme şeklinde birer yorum olarak, oyun tasarımında sıkça kullanıldığı görülecektir. Araştırmada, yukarıda açıklanan görsel tasarım yaklaşımları ve tercihleri çerçevesinde Türk kültürü özelinde detaylar barındıran oyunlar amaçlı örneklem yöntemiyle seçilerek, karakter tasarımı, mekân ve çevre tasarımı ile grafik tasarım ve ikonografi başlıkları altında betimsel içerik analizi yöntemiyle incelenmiştir.

## 2. OYUN İNCELEMESİ

Oyun literatürü tarandığında, Türk kültürüne ait öğeler içeren oyunların büyük ölçüde tarihi temalarda oyunlar oldukları görülebilir. Zengin Türk tarihinin bunda etkili olduğu düşünülebilir. Örneğin özellikle strateji türündeki Ortaçağ ve Yakınçağ dönemi oyunlarında Selçuklu ve Osmanlı devletleri görülmektedir. Tarih temasını kullanan bazı aksiyon oyunlarında da Türk arka planı kullanıldığı görülmüştür. Araştırmada Çanakkale Cephe'sini konu alan bir Birinci Dünya Savaşı aksiyon oyunu ile on beşinci yüzyıl İstanbul'unda geçen bir aksiyon oyunu kayda alınmıştır. Bu tercihlerin, Türk tarihinin İstanbul'un fethi ve Çanakkale Savaşları gibi popüler konuları arasında bulunmasından kaynaklanmış olması olasıdır. Bunlar dışında, güncel döneme dair bazı aksiyon oyunlarında da Türk arka planlı karakter ve mekân kullanımı saptanmıştır. Araştırmada oyunlar üç başlık altında incelenmiştir. Bu başlıklar hem oyun görsel tasarımının çeşitli ana görsel üretim kollarına uygun olarak hem de Türk kültürüne ait görsel varlıkların kolay yorumlanabilmesi için tercih edilmiştir. İlk başlık olan karakter tasarımında, oyun karakter tasarımı çizimleri ve oyun içi görüntüde karakterler, ikinci başlık olan mekân ve çevre tasarımında oyun alanları, oyun içi çevre tasarımları ve oyun içi mimari yapılar, son başlık olan harita tasarımı ve ikonografide ise oyun içindeki etkileşimli harita tasarımları ve arayüzdeki görsel öğeler ve semboller; aslına uygunluk, görsel tarz ve tasarım, Türk kültürünü yansıtmaya ölçütlerine göre incelenmiştir. Araştırmada, Türk tarihini konu alması, oyun alanının Türkiye coğrafyasını içermesi, içinde Türk karakter ya da karakterler barındırması gibi kıstaslara bağlı olarak, PC, Playstation ve Xbox platformlarının birinde ya da birden fazlasında 1999 ile 2018 yılları arasında yayımlanmış, bir milyon kopya adedinden fazla satılmış video oyunları değerlendirilmiştir. Bu sayede içinde Türk kültüründen görsel öğeler barındıran ve en çok oyuncu tarafından oynanmış oyunların incelenmesi sağlanmıştır (Tablo 1).

Oyun Adı	Çıkış Yılı	Geliştirici Firma	Geliştirildiği Ülke	Tür	Platform	Tahmini Satış adedi
Age of Empires III	2005	Ensemble Studios	ABD	RTS	PC	5.000.000
Assassin's Creed: Revelations	2011	Ubisoft Montreal	Kanada	TPS aksiyon	PC, PS, Xbox	7.000.000
Battlefield I	2016	EA Dice	İsveç	FPS aksiyon	PC, PS, Xbox	22.000.000
Crusader Kings II	2012	Paradox Interactive	İsveç	Geniş strateji	PC	1.900.000
Dying Light	2015	Techland	Polonya	FPS aksiyon	PC	17.000.000
Euro Truck Simulator II	2012	SCS Software	Çekya	Simülasyon	PC	9.000.000
Europa Universalis IV	2013	Paradox Interactive	İsveç	Geniş strateji	PC	1.800.000
Hearts of Iron IV	2016	Paradox Interactive	İsveç	Geniş strateji	PC	1.000.000
Sid Meier's Civilization VI	2016	Firaxis, Aspyr	ABD	4X Strateji	PC	8.100.000
Street Fighter IV	2009	Capcom	Japonya	Dövüş	PC	9.000.000
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear	1999	Red Storm Entertainment	ABD	FPS, aksiyon	PC	2.100.000
Total War: Attila	2015	Creative Assembly	İngiltere	TBS	PC	2.500.000
Total War: Empire	2009	Creative Assembly	İngiltere	TBS	PC	1.000.000
Total War: Medieval II	2006	Creative Assembly	İngiltere	TBS	PC	2.200.000
Uncharted II: Among Thieves	2009	Naughty Dog	ABD	TPS aksiyon	PS, Xbox	6.500.000

**Tablo 1:** İncelenen Oyunlar Tablosu

*www.metacritic.com, www.dataworld.com: video games global sales in volume.*

## 2.1 Karakter Tasarımı

Birinci ve üçüncü şahıs nişancı oyunlarında daha önemli bir konumda olan karakter tasarımı, incelemeye alınan bazı strateji oyunlarındaki askeri birimler açısından da faydalı örnekler sunmuştur. İncelemede yeri olan tek üçüncü şahıs nişancı oyunu olan Assassins Creed: Revelations, Yavuz Sultan Selim'in padişahı olduğu Osmanlı İstanbul'unda geçmektedir. Oyunun ilk kısmında Ürgüp-Göreme yöresi ve bölgenin antik yeraltı kentlerinden yola çıkılarak tasarlanmış bir bölüm deneyimlenirken, sonrasındaki tüm bölümler İstanbul'un otantik mimari öğelerine sadık kalınarak tasarlanmış bir oyun alanı türetilmiştir. İstanbul içinde günlük kıyafetleriyle halk (Görüntü 2), yeniçeriler ve kapıkulu askerleri (Görüntü 3) ile Yavuz Sultan Selim (Görüntü 4, 5) ve genç Kanuni Sultan Süleyman (Görüntü 7) da hareketli üç boyutlu tasarımlar olarak oyun içinde resmedilmiştir. Assassins Creed oyun serisi tarihi gerçekliğe yüksek derecede gönderme yapan ancak tarihi birebir simülatif bir gerçeklikte sunma iddiası bulunmayan bir yapımdır. Çünkü çeşitli açılardan abartılı özellikler barındıran kostüm ve zırh tasarımları içermesi olağan olarak kabul edilmelidir. Yine de bu serinin oyunları, oyun literatüründe tarihsel öğelerin gerçeğe yakın bir deneyimle sunulması açısından ciddi bir üne sahiptir. Assassin's Creed'de yapımcının amacı "oyun alanı"nı fantaziden uzaklaştırarak oyuncuların akıllarındaki gerçeklik hissine yakınlaştırmaktır (Walsh, 2012: 133). Özellikle sultan kostümlerinde oyun serisinin imzası niteliğindeki yaprak formuna benzer kat kat dökümlü entariler, bu abartı ve estetize edilmenin karşılığı olarak düşünülebilir. Bunlar dışındaki detaylar, özellikle zırhlar ve sivil halkın kıyafetleri, dönem örnekleriyle karşılaştırıldığında aslına sadık olmaya yakındır (Görüntü 6).



**Görüntü 2:** Assassins Creed: Revelations Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, Sivil Halk  
<https://www.gamerguides.com/assets/guides/resize1100x-4/9808-pickpocket.jpg>



**Görüntü 3:** Assassins Creed: Revelations Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, Yeniçeriler  
[https://static.wikia.nocookie.net/assassinscreed/images/e/ee/Honor\\_lost\\_won\\_v\\_3.png/revision/latest?cb=20120101124943](https://static.wikia.nocookie.net/assassinscreed/images/e/ee/Honor_lost_won_v_3.png/revision/latest?cb=20120101124943)



**Görüntü 4:** Assassins Creed: Revelations Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, Yavuz Sultan Selim  
<https://guides.gamepressure.com/assassinscreedrevelations/gfx/word/1754248890.jpg>



**Görüntü 5:** Antalya Müzesi Tarihsel Yavuz Sultan Selim Kostümü  
<http://www.balmumuheykelmuzesi.net/yavuz-sultan-selim>



**Görüntü 6:** Topkapı Sarayı Yeniçeri Zırhları  
<https://i.ytimg.com/vi/Kfh6b1ZNRGU/maxresdefault.jpg>

İncelemede yer verilen Total War strateji oyunu serisindeki Attila, Empire ve Medieval II oyunlarında, Türk kültürüne ait görsel öğelere yer verilmiştir. Bu oyunlar ulus kültürü temsilleri için önemli bir yer tutan tarih temalı oyunlar arasındadır. Seri, popüler medyada kolektif hatıra olarak da adlandırılan Roma İmparatorluğu, Ortaçağ, Çin İmparatorluğu, Vikingler, Napolyon Savaşları gibi dönemleri konu almaktadır (Metzeer ve Paxton, 2016: 538). Total War oyunları, tarihsel dokunun kostüm, zırh, silah, araç, mimari ve harita tasarımları açısından olabildiğince gerçekçi betimlenmesine çaba gösterilen bir oyun serisidir. Total War serisi tarihsel savaşların dijital üç boyutlu sunumunu ilerleterek sesli-görsel öğelerin önemli rol oynadığı bir seviyeye taşımıştır (Karlsson, 2014: 3). Serinin bazı oyunları için çeşitli ülkelerin belirli tarih bilim otoriteleri, akademik departmanları ve kuruluşları ile ortaklaşa çalışılmıştır. Serinin üretici firması Creative Assembly tarih ve strateji severleri bir araya getirmeye çalıştığından, bu tutum firmanın oyunlarına takipçi kazandırmaktadır. Ancak oyun geliştirme sürecinin bir parçası olan oyunlaştırma açısından her zaman özüne birebir uygun tasarımlar üretmek olanaklı olmamaktadır. Oynanış mekanikleri ve ulaşılabilirlik açısından öğelerin belirli bir amaca uygun olarak değiştirilmesi gerekebilir. Örneğin Total War oyunları söz konusu olduğunda, oynanışın akıcılığı ve oyuncunun kendi askeri birimlerini düşman taraftan ayırt edebilmesi için kendi tarafının sancak renginin kostüm ve zırh tasarımlarına bariz şekilde eklenmesi gerekebilir. Elbette her oyunda ve her bir askeri birim için aynı oranda uygulanmış bir yapay değiştirmeden söz edilemez. Ancak örneğin belirli bir dönemin belirli bir devletinin tüm askeri birimlerinin kırmızı ya da yeşil kostümler giymeleri, aynı kalkanı taşımaları, aynı miğferi topluca takmaları çok akla yatkın ve tarihsel uygunluğa sahip değildir. Yine de bu tür bazı değiştirmeler, oynanışın akışını bozmamak ya da kolaylaştırmak uğrunda yapıldığından, oyuncuların tarihsel doğruluğu sorgulandığı durumlarda genellikle göz ardı edilmektedir. Attila Total War oyununda, oyuna adını da veren Attila, Hunlar, kavimler göçü, Roma

İmparatorluğu'nun çöküşü ve Batı Roma'nın fethedilişi konu alınmıştır. Bu nedenle Hunlar ve Alanlar gibi Türkî kavimlerinin askeri birimleri oyunda bolca yer almaktadır (Görüntü 7, 8, 9).



**Görüntü 7:** Attila Total War Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, Yeni Sefer Hun Devleti Ekranı Attila  
<https://imgur.com/mSmSvVO>



**Görüntü 8:** Attila Total War Oyunu, Oyun İçi Görüntü, Hun Atlıları  
<https://assets2.rockpapershotgun.com/atillaheader.jpg/BROK/thumbnail/1600x900/format/jpg/quality/80/atillaheader.jpg>



**Görüntü 9:** Attila Total War Oyunu, Oyun İçi Görüntü, Akhun Devleti Askeri Birimleri Ekranı  
<https://i.imgur.com/61UUhCm.jpeg>

17. Yüzyıl ile 19. Yüzyıl arasında konu alan Empire Total War oyununda ise Osmanlı İmparatorluğu'nun bu döneme ait yeniçeriler (Görüntü 10), Nizam-ı Cedid piyadeleri (Görüntü 11), Çerkes ve Boşnak süvarisi (Görüntü 12) gibi askeri birimler görülmektedir. Oyunda üniformalar dışında saç-sakal kesimleri ve sancaklar gibi detaylar da tarihi gerçekliğe uygun sayılabilecek bir doğrulukta betimlenmiştir. Fotoğraf öncesi bir dönem olmasına rağmen, hem döneminde yapılmış çeşitli belgesel niteliğinde kitap resimleri ve minyatürler hem de bunlardan derlenerek, günümüze yakın zamanlarda tarihçilerin bilgisine başvurularak oluşturulmuş illüstrasyonlar incelendiğinde bu görüşün haklılığı desteklenecektir (Görüntü 13).



**Görüntü 10:** Empire Total War Oyunu, Oyun İçi Görüntü, Yeniçeriler  
<https://newmods.net/wp-content/uploads/2016/08/empiretotalwar-ottomanempireunitspack.jpg>



**Görüntü 11:** Empire Total War Oyunu, Oyun İçi Görüntü, Nizam-ı Cedid Piyadesi  
<http://www.twcenter.net/images/content/standard/2019/Nizam%20ı%20Cedit%20infantry%2060.jpg>



**Görüntü 12:** Empire Total War Oyunu, Oyun İçi Görüntü, Boşnak Süvarisi  
<https://media.moddb.com/images/mods/1/36/35721/bosniak.jpg>



**Görüntü 13:** Armies of the Ottoman Empire 1775-1820, Osprey Publishing, Akademik Kaynak Kitap Osmanlı Askerleri İllüstrasyonu  
[https://www.zinnfigur.com/out/pictures/master/product/1/517\\_314.jpg](https://www.zinnfigur.com/out/pictures/master/product/1/517_314.jpg)

Serinin bir diğeri oyunu Medieval II Total War ise 11. Yüzyıl ile 15. Yüzyıl arasında kalan Ortaçağ dönemi konu almıştır. Anadolu Selçuklu Devleti'nin ve Osmanlı İmparatorluğu'nun askeri birimleri oyunda işlenen tüm devletler için uygulandığı gibi Türk tarafı için de uygulanmıştır. Oyunda bu iki devlet için ortak tek bir taraf oluşturularak "The Turks" (Türkler) ismi verilmiştir. Haritada ve karakterler üzerinde yeşil üzerine sarı renk tercih edilmiştir. Bu sayede dönem bayraklarındaki Anadolu Türk beylik ve devletlerinin betimlenmesi yapılmak istenmiştir. Sancaklarda ise modern ay yıldız kullanıldığı görülmektedir. Ayrıca rastgele Türkçe isimlerden ve önceden hazırlanmış çeşitli portrelerden oluşturulmuş sultan ve komutan karakter kartlarını ve oyunda gerçekleşen siyasi gelişmeler hakkında bilgi veren illüstrasyonlarda da Türk tarafını oyunda görmek olanaklıdır. Avrupa devletleri için hazırlanan siyasi gelişme illüstrasyonlarında Hristiyan mimarisi ile Avrupa modasına uygun kıyafetler görülürken Türk devleti için hazırlanan illüstrasyonlarda İslami mimari ve Türk geleneksel kıyafetleri görülmektedir (Görüntü 14, 15).



**Görüntü 14:** Medieval II Total War Oyunu, Oyun İçi Görüntü, Türk Topu  
<https://qph.fs.quoracdn.net/main-qimg-2a2b9424a3782e860a9f8fea52de6075.webp>



**Görüntü 15:** Medieval II Total War Oyunu, Oyun İçi Görüntü, Bilgi Kartı  
<https://eksiup.com/images/71/52/0LT97C2GDqcpORiGie.jpg>

İlk oyunu 1980'lere kadar uzanan bir 4X strateji oyunu serisi olan Sid Meier's Civilization'un her versiyonunda Osmanlı İmparatorluğu da oyuncunun kontrol ettiği uygarlığa şekil verebilecek kültürel, askeri, ticari, bilimsel ve sanayii yönlendiricilerden biridir. Seçilebilecek diğeri uygarlıklarla birlikte Osmanlı İmparatorluğu için de bir yönlendirme ekranı ve tarihsel karakter tasarlanmıştır. Serinin altıncı oyununda Osmanlı İmparatorluğu seçeneği için bu karakter Muhteşem Süleyman olmuştur (Görüntü 16). Sultan Süleyman'ın kostümü için kendi dönemine ait çeşitli minyatürlerden ve bunlardan esinlenilerek Avrupa'da üretilmiş illüstrasyonlardan etkilenildiği söylenebilir (Görüntü 17).





**Görüntü 16:** Sid Meier's Civilization VI Oyunu, Reklam Kartı ve Oyun İçi Görüntü  
<https://i.ytimg.com/vi/fO-arq7h16E/maxresdefault.jpg>



**Görüntü 17:** Kanuni Sultan Süleyman Minyatürü  
<https://i.pinimg.com/originals/55/46/8e/55468e4bc17389c10fa78253169c3c15.jpg>

Capcom firmasının Arcade salonlarındaki oyun makinalarında oynanmak üzere geliştirilen ilk dövüş oyunu serilerinden biri olan Street Fighter IV oyunu, PC platformu için 2009'da piyasaya sunulmuştur. Street Fighter serisi birden fazla platforma geliştirilmiş oyunlardan oluşmaktadır ve her oyun sayı ismi almadığından, Street Fighter IV'e kadar ondan fazla oyun oyuncularla buluşturulmuştur. Street Fighter oyunları için takipçi kitlesinin ilgisini çekebilecek karakterler analiz edilerek, her oyuna farklı yeni karakterlerin eklendiği bir tasarım modeli takip edilmektedir. Bu sayede oyuncuların çeşitli karakterleri avaturları olarak benimsemeleri sağlanmaktadır. Avatar sözcüğü de genelde kullanıcıların bilgisayar ortamlarındaki görsel temsilleri olarak tanımlanır (Kara, 2013: 29). Sanal kimlik olarak işlev gören avaturlar, onları tercih eden oyuncularla spor takımı taraftarlığına benzer bir bağlılık ve devamlılık oluşturur. Satış verileri ve sosyal medya geri dönüşleri sayesinde, Türk oyuncularından oluşmuş bir takipçi kitlesinin varlığının değerlendirilmesi ile Capcom firması, Street Fighter IV oyunu için Hakan isminde bir Türk karakter tasarlamıştır. Mane'e göre (2019: 1) Capcom firması Hakan karakterini mazlumları incitmeyen, babacan bir karakter ve eşine sadık bir iyi aile adamı olarak tanıtmıştır. Karakterin saçları, Türk rengi olarak da dünyada kabul gören turkuaz rengindedir. Karakterin yüz hatları ve bıyığıyla popüler kültürdeki pala bıyıklı Türk erkeği tiplemesini andırdığı söylenebilir. Karakter yağla kaplı bir vücuda ve yağlı güreşçi kostümüne sahiptir. (Görüntü 18, 19, 20, 21, 22).



**Görüntü 18:** Street Fighter IV Oyunu, Kavram Çizimi  
[https://icdn.turkiyegazetesi.com.tr/images/haberler/2016\\_11/buyuk/street-fighter-hakan-kimdir--1478762603.jpg](https://icdn.turkiyegazetesi.com.tr/images/haberler/2016_11/buyuk/street-fighter-hakan-kimdir--1478762603.jpg)



**Görüntü 19:** Street Fighter IV Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü  
[https://thumbs.gfycat.com/ColdEmotionalIrukandjijellyfish-size\\_restricted.gif](https://thumbs.gfycat.com/ColdEmotionalIrukandjijellyfish-size_restricted.gif)



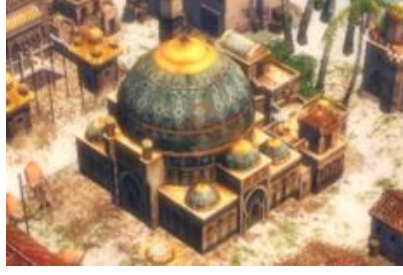
**Görüntü 20:** Street Fighter IV Oyunu, Reklam Grafiği  
<https://i.ytimg.com/vi/2ivHDUheCXI/hqdefault.jpg>



**Görüntü 21:** Yağlı Güreşçi Kostümü  
<https://img.fanatik.com.tr/img/78/740x418/6132478aae298b588c655bb6.jpg>

## 2.2. Mekân ve Çevre Tasarımı

İzometrik iki boyutlu strateji türünde ve piyasaya sunulduğu dönem oldukça popülerleşerek oyun kültüründe yer almış bir marka olan Age of Empires serisi, oyunlarında tarihsel dönemleri ve o dönemlerin büyük medeniyetlerinin askeri binalarını ve birimlerini konu almıştır. Serinin üçüncü oyunu olan Age of Empires III, üç boyutlu grafiklerle hazırlanmış olup, serinin önceki oyunlarından grafik anlatım açısından oldukça farklı bir yol izlemiştir (Bolding, 2021: 1). Oyun Karanlık Çağ, Ortaçağ ve Erken Modern Çağ medeniyetlerini içermektedir. Bu bağlamda oyunda Osmanlı İmparatorluğu da yer almıştır. Diğer uygarlıkların bina tasarımlarından farklı olarak Osmanlı uygarlığının çevre kimliği için askeri binalar, sivil binalar ve camiler ile medreseler gibi öğelerde ikonik Türk-İslam mimarisinin oyunlaştırılarak uygulanma çabası, altınimsı tonda uçları olan, metalik görünlü ve işlemeli kubbe kullanımı, oymalı balkonlar, kemer alınlı pencereler gibi Osmanlı Mimarisi'ne ait çeşitli karakteristik özelliklerin kopya edilmesinde görülebilir (Görüntü 22). Tarihsel örneklerle karşılaştırıldığında oyundaki tasarımların abartılı ve aslından farklı olduğu görülecektir (Görüntü 23). Büyük olasılıkla Osmanlı görsel dokusu ve hissi vermekten öte bir gerçeklik kaygısı taşımadan tasarlanmışlardır. Age of Empires oyunlarının bu tür hafif karikatürize ve sembolik bir tarihsel görsellikte oyunlardan oluşması serinin başlangıcından günümüze devam eden bir görsel imza ya da karakter niteliğindedir.



**Görüntü 22:** Age of Empires III Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, Osmanlı Yerleşkesi  
<https://i.redd.it/45qjthsj7w11.jpg>



**Görüntü 23:** Geç Dönem Osmanlı Mimarisi Örneği  
<https://x3v6i4u6.rocketcdn.me/haber/inc/uploads/2020/01/Osmanl%C4%B1-7.jpg>

Assasins Creed: Revelations karakter tasarımları ile olduğu kadar, oyunun geçtiği 16. yüzyıl İstanbul kenti mimarisinin betimlenmesi ile de Türk kültürünün işlenmesine katkıda bulunmuştur. Geçtiğimiz günlerde, Notre Dame Katedrali'nin restorasyonu için Ubisoft'un geliştirdiği Assasin's Creed: Unity adlı oyundaki görsellerden faydalanılması, oyunlardaki mimari mekanların önemini anlaşılmasına katkı sağlamıştır (Yiğiter ve Tatar, 2019: 7). Ubisoft firması Assasins Creed oyunlarında tarihsel mimarinin olabilecek en doğru şekilde oyunlaştırılmasını, bu serinin imzası niteliğinde görmektedir ve oyunculara, oyunlarının geçtiği kent ve dönem için eşsiz bir dijital deneyim sunduğu fikrini bir satış stratejisi olarak kullanmaktadır. Bu sayede örneğin Assasins Creed Origins ve Odyssey oyunlarında antik Mısır ve Yunanistan için oyunların hikyesinden bağımsız, sanal müze modları bulunmaktadır. Revelations oyununda hem Topkapı Sarayı, Kapalı Çarşı ve Ayasofya'nın güçlendirilmesi gibi Osmanlı mimarisinin kente katkıları hem de Galata Kule'si gibi kentin Osmanlı öncesi mimari değerleri oyunda yakından görülebilmektedir (Görüntü 24, 25, 26, 27). Bu mekanlar Ezio adındaki baş suikastçı karakteri kontrol ederek hem içinden hem de tırmanmak yolu ile dış cephelerinden ve üzerinden dolaşılabilir. Oyundaki görevler gereği bu mekanlarda dolaşmak, etkinliklere katılmak, gizlice içlerine sızarak sırlar ve tılsımlı eşyalar toplamak gerekmektedir. Oyunda yer alan tarihi mekanlar büyük oranda asıllarına benzemekle birlikte, video oyunu dünyasında İstanbul ve Osmanlı tarihi başlıklarını bir araya getiren başka bir oyun da bulunmamaktadır.



**Görüntü 24:** Assasins Creed: Revelations Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, Kız Kulesi  
[https://static.wikia.nocookie.net/assasinscreed/images/6/63/ACR\\_Maiden%27s\\_Tower.png/revision/latest?cb=20130720194635](https://static.wikia.nocookie.net/assasinscreed/images/6/63/ACR_Maiden%27s_Tower.png/revision/latest?cb=20130720194635)



**Görüntü 25:** Kız Kulesi

<https://kizkulesi-11743.web.app/asset/img/meta-image.jpg>



**Görüntü 26:** Assassins Creed: Revelations Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, Ayasofya Camii

[https://static.wikia.nocookie.net/assassinscreed/images/5/5b/Hagia\\_Sophia\\_001.jpg/revision/latest?cb=20111010181023](https://static.wikia.nocookie.net/assassinscreed/images/5/5b/Hagia_Sophia_001.jpg/revision/latest?cb=20111010181023)



**Görüntü 27:** Ayasofya Camii

<https://blog.biletbayi.com/wp-content/uploads/2018/09/ayasofya-gezi-rehberi-scaled.jpg>

Battlefield Dice firmasının aynı adla yayımladığı ondan fazla oyundan oluşan birçok oyunculu birinci şahıs nişancı oyunu serisidir. Serinin Birinci Dünya Savaşı'nı konu alan Battlefield 1, Osmanlı Devleti'nin cephelerini de içermektedir. Oyunda tek kişilik hikâye modunda Gelibolu çarpışmalarını deneyimlemek olanaklı iken çok oyunculu modunda Gelibolu, Hicaz ve Irak gibi Türk cephelerinde ve Fransa gibi savaşın tüm diğer cephelerinde, çarpışmaların herhangi bir tarafının bir askeri olarak oynanabilir. Tek kişilik hikâye modunun The Runner isimli Gelibolu bölümünde oyuncu bir Anzak habercisinin gözünden Gelibolu çarpışmalarının Alçı Tepe gibi ikonik noktalarında görevler yapmaktadır. Oyunun çok oyunculu modunda da hem Müttefik hem de Türk tarafından bir asker olarak Gelibolu Savaşları'nın çeşitli cephelerinde oyun oynamak olanaklıdır. Çıkartma sahneleri, Gelibolu cephesindeki siperler gibi tarihe kazınmış mekânsal değerler ve cephe gerisindeki çeşitli köyler ve kale kalıntıları gibi mimari öğeler oyunda gerçekçi şekilde üç boyutlu olarak görselleştirilerek oyuncuların deneyimine sunulmuştur (Görüntü 28, 29, 30, 31).



**Görüntü 28:** Battlefield 1 Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, Gelibolu Türk Siperleri  
[https://www.youtube.com/watch?v=w1ybpZp\\_LtM](https://www.youtube.com/watch?v=w1ybpZp_LtM)



**Görüntü 29:** Gelibolu Siperleri  
<http://www.cekiciresimler.com/data/media/27/kemalyeri-15.jpg>



**Görüntü 30:** Battlefield 1 Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, İngiliz Çıkartma Sahnesi  
<http://www.cekiciresimler.com/data/media/27/kemalyeri-15.jpg>



**Görüntü 31:** Gelibolu Savaşları İngiliz Çıkartması  
[https://the-public-domain-review.imgix.net/essays/gallipoli-through-the-soldiers-lens/17017094612\\_76a0d33383\\_o.jpg?fit=max&w=1200&h=850](https://the-public-domain-review.imgix.net/essays/gallipoli-through-the-soldiers-lens/17017094612_76a0d33383_o.jpg?fit=max&w=1200&h=850)

Oyunun tek kişilik modda oynanabilen Gelibolu Cephe'sinde geçen hikâye bölümünde her ne kadar Türk askerlerine karşı görev yapılmakta ise de bölüm sonunda Türk halkı ile Anzak halklarını onurlandıracak ve Birinci Dünya Savaşı tarihini bilmeyen oyunculara ışık tutacak şekilde şu mesaj ekranda gözükmektedir: "Vahşi çarpışmalar dokuz ay daha devam etti ancak sonunda Osmanlılar için zor kazanılmış bir zaferle sona erdi. Gelibolu'yu tuttular. Vatanlarını savunurken yüz bin kadar Osmanlı can verdi. Onların arasından Türkiye Cumhuriyeti Devleti'ni kuracak, savaş görmüş liderler çıktı".

Zombi temalı bir birinci şahıs nişancı oyunu olan Dying Light Harran'da geçmektedir. Oyunda her ne kadar İstanbul ve benzeri modern büyük kentlerden mimari eklentileri yapılarak hayali bir kent dokusu oluşturulmuşsa da Harran'ın tarihi ve güncel mimari dokusunun deneyimlenmesi olanaklıdır. Yine de oyunun çevre tasarımının bire bir Harran'a ait

olduğu söylenilemez. Bire bir dijital üretim yerine, mimari esinlenmeler ile hayali ya da alternatif bir sanal Harran kentinin oluşturulduğunu belirtmek daha doğru olacaktır (Görüntü 31, 32, 33).



**Görüntü 31:** Dying Light Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, Harran

<https://images.saymediacontent.com/image/where-in-the-world-is-harran-from-dying-light.jpg>



**Görüntü 32:** Dying Light Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, Harran

<https://1.bp.blogspot.com/b4LwufocGy0/XS38anCzJGI/.jpg>



**Görüntü 33:** Harran Kenti

<https://preview.redd.it/y7ojg3ny7k281.jpg?width=640&crop=smart&auto=webp&s=9265656045d14dc0f682c775fbd8ac357c028521>

Bir kamyon şoförlüğü simülasyonu olan Euro Truck Simulator 2 oyununda Avrupa Birliği ülkelerinin aslına uygun modellenmiş haritalarında gerçekçi kurallar ve mesafeler ile sanal kamyon ve tır sürmek olanaklıdır. Road to the Black Sea paralı eklentisi ile (paid DLC) Romanya, Bulgaristan ve Trakya ile İstanbul kenti de oynanabilir alana eklenmektedir. Bu sayede Türkiye'nin Trakya bölgesi yerleşimleri ve İstanbul da deneyimlenebilir hale gelmektedir. Oyuna yalnızca üç Türk yerleşimi dahil edilmiş olmasına rağmen İstanbul'a verilen önem ön plandadır ve yol ağı, ufuk hattındaki kent dokusu ile yollar boyunca etrafa yerleştirilmiş detaylı modellenmiş binalar harika gözükmetedir (Rahming, 2019: 1). Euro Truck Simulator 2 bir simülasyon oyunu olduğundan, yollar, yol işaretleri ve mimari öğeler gerçekçi bir yaklaşımla modellenmiştir (Görüntü 34, 35).



**Görüntü 34:** Euro Truck Simulator 2 Oyunu, DLC Reklam Grafiği

<https://cdn.cloudflare.com/steam/apps/1056760/header.jpg?t=1575565212>



**Görüntü 35:** Euro Truck Simulator 2 Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, İstanbul  
<https://i.ytimg.com/vi/Nj1ydhqDrk/maxresdefault.jpg>

Birinci şahıs nişancı taktik aksiyon serisi Rainbow Six'in ikinci oyunu Rogue Spear'ın genişleme paketi (expansion pack) Urban Operations'da İstanbul'da bir çarşıda geçen Iron Comet isimli bir bölüm yer almıştır. Çarşıda Türk bayrakları, sultan resimleri ve Mustafa Kemal Atatürk fotoğrafları görülmektedir (Görüntü 35, 36).



**Görüntü 36:** Rainbow Six Rogue Spear Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, İstanbul  
[https://rainbowsix.fandom.com/wiki/Operation\\_Iron\\_Comet?file=Tom\\_Clancy%2527s\\_Rainbow\\_Six\\_Rogue\\_Spear\\_-\\_Urban\\_Operations\\_Mission\\_01\\_-\\_Operation\\_-\\_Iron\\_Comet](https://rainbowsix.fandom.com/wiki/Operation_Iron_Comet?file=Tom_Clancy%2527s_Rainbow_Six_Rogue_Spear_-_Urban_Operations_Mission_01_-_Operation_-_Iron_Comet)



**Görüntü 37:** Rainbow Six Rogue Spear Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, İstanbul  
[https://rainbowsix.fandom.com/wiki/Operation\\_Iron\\_Comet?file=Iron\\_Comet\\_success.png](https://rainbowsix.fandom.com/wiki/Operation_Iron_Comet?file=Iron_Comet_success.png)

Bir aksiyon macera serisi olan Uncharted'ın ikinci oyunu Among Thieves'de İstanbul'da Topkapı Sarayı'nı andıran hayali bir müzede geçen bir bölüm vardır. Mimari özellikleri Osmanlı'yı andırır da gerçekliğe çok yakın olmayan görsel bir tasarım yapılmıştır (Görüntü 38, 39). Uncharted oyunları uzak geçmişe yazılmış bir aşk mektubu okuyormuş gibi hissettirirler yine de içlerindeki her şeyin tarihsel açıdan doğru olması beklenilmez (Kogod, 2020: 1).



**Görüntü 38:** Uncharted II: Among Thieves Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, İstanbul

[https://uncharted.fandom.com/wiki/Istanbul\\_Palace\\_Museum?file=Istanbul\\_Palace\\_Museum\\_3\\_screen.png](https://uncharted.fandom.com/wiki/Istanbul_Palace_Museum?file=Istanbul_Palace_Museum_3_screen.png)



**Görüntü 39:** Uncharted II: Among Thieves Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, İstanbul

[https://uncharted.fandom.com/wiki/Istanbul\\_Palace\\_Museum?file=Istanbul\\_Palace\\_Museum\\_1\\_screen.png](https://uncharted.fandom.com/wiki/Istanbul_Palace_Museum?file=Istanbul_Palace_Museum_1_screen.png)

## 2.2. Harita Tasarımları ve İnfografik

Bu bölümde video oyunu grafiğinin bir parçası olan arayüz tasarımları ve tarihsel strateji oyunlarında Türk devletlerinin de işlendiği haritalar ve etkileşimli infografik üzerinde durulmuştur. Harita üzerinde oynanan strateji oyunları pek çok firma tarafından uzun bir zamandır geliştirilmektedir. Ancak tarihsel dönemler ve bölgeler üzerinden bir inceleme yapıldığında Paradox Entertainment ve Creative Assembly firmalarının oyunlarının inceleme için gerekli şartları sağladığı görülmüştür. İki firmanın oyunlarında da haritadaki devletler oyuncunun kontrolündeki devlet ile yapay zekâ tarafından kontrol edilen diğer devletlerin zaman içindeki etkileşimleriyle alternatif bir tarih inşasına izin vermektedir.

Paradox firmasının Crusader Kings oyun serisi Avrupa Ortacağı döneminde tüm dünyayı konu almaktadır. Dean'a göre (2013: 1) Paradox firması sektörde adından söz ettiren tür belirleyici oyunlar üreten özgün ve başarılı strateji oyunu projelerine imza atmış bir oyun geliştiricisidir. Serinin ikinci oyunu Crusader Kings 2'de Anadolu beyliklerinden Osmanlı İmparatorluğu'na kadarki dönem boyunca Selçuklu, Anadolu Selçuklu ve Osmanlı coğrafyasını konu alan harita bölgesinde beylikler ve kentler detaylı şekilde betimlenmiştir (Görüntü 40).



**Görüntü 40:** Crusader Kings II Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, Kuruluş Dönemi Osmanlı Devleti

[https://forumcontent.paradoxplaza.com/public/416041/ck2\\_7.png](https://forumcontent.paradoxplaza.com/public/416041/ck2_7.png)



Firmanın bir diğer oyun serisi Europa Universalis ise 1450'lerde başlayarak Erken Modern Çağ dünyasını konu almaktadır (Görüntü 41).



**Görüntü 41:** Europa universalis IV Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, Osmanlı Devleti  
<https://preview.redd.it/hguwyp0lngdx.jpg?auto=webp&s=5706f8c4b005ffe159f47ebc2828278361ea92f7>

Hearts of Iron serisi ise firmanın İkinci Dünya Savaşı'nı konu alan oyunlarının ismidir. İkinci Dünya Savaşı döneminin TCMM kabineleri, siyasi-askeri liderleri ve dönemin önemli oyunlarını anlatan bilgi kartları oyun arayüzünde fotoğraflar ve yazılı açıklamalar ile belirtilmektedir (Görüntü 42).



**Görüntü 42:** Hearts of Iron IV Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, Türkiye Cumhuriyeti Devleti  
<https://295402-905923-raikfcquaxqncqofqm.stackpathdns.com/wp-content/uploads/2020/10/hoi4-turkey.jpg>

Creative Assembly firmasının incelemede değinilen Total War serisinin oyunlarında da Türk siyasi öğeleri barından harita bölgeleri tasarlanmıştır. Metzger ve Paxton'a göre (2016: 557) Empire Total War'da tüm dünya haritası yerine kısıtlı bir tercihte bulunulmuştur. Haritada bulunan oynanabilir alanlar Avrupa, batı Avrasya, Hindistan, Hint ve Atlantik Okyanusu kıyıları ile kuzeydoğu Amerika kıyılarıdır. Attila Total War'un ve Medieval II Total War'un haritalarında oyunların dönemi gereği henüz Türkçe'den devşirilmiş isme sahip kentler bulunmamaktadır. Ancak Erken Modern Çağ konu alan Empire Total War'da Türkçe kent isimleri ve bölgeler görülmektedir (Görüntü 43).



**Görüntü 43:** Empire Total War Oyunu, Oyun İçi Görüntüsü, Osmanlı İmparatorluğu  
<https://1.bp.blogspot.com/-gDw7yYJtzq4/V8xpvwuqhol/AAAAAAAAAM8/fwd91XXmC3sNbFYQ4gp61-DRzVFT1b4wCLeB/s1600/Empire%2B2016-08-28%2B22-21-41-75.jpg>

### 3. TARTIŞMA ve ANALİZ

Bu bölümde, çalışmada incelenen oyunlardaki Türk kültürü algısının, diğer sanat dallarında Türk kültürü algısını niteleyen başlıca konular karşısındaki konumu analiz edilmeye çalışılmıştır. Türk kültürünün edebiyat, film ve müzik kategorilerindeki örneklerinin derinlikli incelemeleri bulunmaktadır. Bu araştırma alanında politik, siyasi, ırkçı, gerici yorum ve tutumlarla ilgili belirli bir terminoloji ortaya çıkmıştır. Çeşitli araştırmalarda oryantalizm ve Türkofobi gibi belirli ayrımcı ve saldırgan tutumların eserler içerisinde metinsel, görsel ve işitsel olarak Türk kültürüne ve/veya halkına karşı yansıtıldığına dair incelemeler yapılmıştır. Örneğin Said'e göre (1989: 17) Oryantalizm Batı'nın yüzyıllardır bilinçli olarak uyguladığı, nesilleri hatırı sayılır şekilde etkileyen ve üzerinde büyük yatırımların yapıldığı bir teoridir. Oryantalizmin batı ve doğu arasındaki kıyaslamaya hizmet eden iskeletinden çok, din üzerinden doğrudan bir karşıtlığı ve nefret söylemini sembolize ettiği söylenebilir. Hollywood sineması küresel boyutta tüm dünyayı etkilediği gibi diğer ülkelerin sinemasının da şekillenmesinde etkin rol oynamıştır (Söylemez ve Göktürk, 2021: 255). Örneğin Akser'e göre Türklerin sinemadaki sunumuna bakıldığında, vahşi, şehvet düşkün barbarlar olarak gösterildikleri ötekileştirici bir oryantalist bakışın var olduğu görülmektedir (2021: 1). Bu bakışın yalnız Batı dünyası tarafından güncel politik iklime göre mi şekillendiği, yoksa kökeninde yüzyıllara uzanan, Türk İslam sentezinin Hristiyan Batı karşısındaki varoluşunun günümüzde kendini sanatta var eden bir yansıması mı olduğu araştırılmaya devam eden bir konudur. Ancak bu bakışın ilk izlenimleri hakkında kolay ulaşılır veriler ortaya konulmuştur. Amerikalılar Türkler ve İslam hakkındaki ilk düşüncelerini Avrupalı yazarlardan almışlardır. İngiliz ve Fransız gezginlerin Osmanlı İmparatorluğu ve İslam dünyası hakkındaki gözlemleri, olumsuz Türk imajının oluşmasına katkı sağlamıştır (Erhan, 2000: 76). Zaman içinde Batı literatüründe olumsuz Türk imajı için "korkunç Türk" (terrible Turk) terimi altında bir etiketleme dahi oluşmuştur. Kaynağı meçhul olmakla birlikte "korkunç Türk", 19. yüzyılın sonuna gelindiğinde The Times gazetesi gibi başat kitlelesel medyalarda dahi kullanılan ve hakaret kastı bile güdümeden, nesnel bir anlatım olarak dile getirilen bir söz (Margulies, 2016: 20). Benzer bir durumun video oyunlarında müslümanlara karşı olduğuna dair de çeşitli değerlendirmeler yapılmıştır. Politik islamafobik ve ırkçı bir propagandanın parçası olarak büsbütün İslam ve müslüman karşıtı, şiddet övücü video oyunları üretilmiştir. Örneğin Muslim Massacre adlı oyunda oyuncunun görevi ABD'li bir kahraman olarak terörist ve sivil Müslümanları öldürmektir (Yorulmaz, 2018: 278). Ancak bunlar çok sınırlı sayıda oyuncu tarafından tüketilmektedir ve ESRB (Entertainment Software Rating Board, Eğlence Yazılımı Derecelendirme Kurulu) tarafından çocuk ve genç oyunculara önerilir kategoride olması olanaklı değildir (Lacznik, Carlson, Walker, Brocato, 2016: 5). ESRB sistemi günümüzde Steam ve Epic Games benzeri çevrimiçi oyun satış platformlarınınca uygulanmakta olan bir denetim sistemidir ve korsan oyun dağıtımı için önceden kullanılan Torrent ve benzeri internet veri erişim teknikleri ve yolları günümüzde başta ABD olmak üzere çevrimiçi telif hakkı aşırıları ve zararlı içerik ile mücadele eden devletlerin siber suçla mücadele birimlerince büyük ölçüde etkisizleştirilmiştir. İçinde Türk kültüründen değerlerin işlendiği ve büyük satış adetlerine sahip video oyunlarının incelendiği bu çalışmada, incelenen oyun görsel tasarımlarında oryantalist ya da Türkofobik göndermelere rastlanmamıştır. Bu çıkarıma oyunlardan derlenen görsel veriler tarihsel örneklerle alt alta değerlendirilerek ulaşılmıştır. Bu sayede ayrıca çalışmayı inceleyecek araştırmacıların nesnel bir değerlendirme yapmalarına yardımcı olunmak istenmiştir. İncelenen oyunlardan bazılarında vurgulanan çeşitli karakter tasarımı kusurlarının veya farklılıklarının, bilinçli bir kötü niyet yerine abartılı, etkileyici ve şaşalı bir görsel tarz ve dil oluşturma çabasından kaynaklandığı daha olası kabul edilmiştir. Örnekler arasında bu nitelikteki karakter tasarımları dışındakilerin (örneğin Total War oyunlarındaki askeri birimler) tarihsel açıdan tutarlı ve gerçekçi betimlemeler olduğu kanısına varılmıştır. Bununla birlikte Street Fighter IV için tasarlanan Hakan karakterinin Türk popüler görsel sembolleri taşıyan bir karakter olarak olumlu kültürel algı yayımına hizmet ettiği düşünülebilir. İncelenen oyunlardan sadece Battlefield I'in tek kişilik oyun modunda yalnız Türk'lere karşı savaşılan bir bölüm gözlemlenmiştir. Bu bölümün sonunda da bölümün tarihsel gerçekliği içinde Türk ulusunu yüceltici bir metne yer verilmiştir. İncelenen oyunların mekân ve mimari tasarımlarında büyük ölçüde aslına uygunluk saptanmıştır. Karikatürize görsel yorumlama ve aslından hafif esinlenme yoluyla tasarım gibi yaklaşımlara sahip örnekler görülmekle birlikte, bu oyunlar için dahi Türk mimarisinin olduğundan başka türlü anlatılması, çarpıtılması ya da olumsuz anlamda ele alınması şeklinde çıkarım yapılmasının olanaklı olmadığı düşünülebilir. Bununla birlikte video oyunu görüntüsü altında İstanbul'un (Assassins Creed: Revelations) ve Çanakkale Savaşları'nın (Battlefield I) tarihsel, mekânsal ve mimari tanıtımına katkısı olmuş olabilecek örneklerle karşılaşıldığı vurgulanmalıdır. Bu durum, bu oyunların Kuzey Amerika ve Avrupa pazarları (satış oranları itibarıyla) başta olmak üzere tüm dünyada on milyonlarca oyuncu tarafından tüketilmesi nedeniyle göz ardı edilmemesi gereken bir detaydır. Strateji oyunlarının arayüz

tasarımına gelindiğinde, etkileşimli haritalarda tarihsel verilerin işlenişi, dil kullanımı ve ad seçimi gibi konularda dikkatli davranıldığı da belirtilmelidir. Örneğin hikaye başlangıç tarihi fetihlerden öncesine denk gelen dönemleri konu alan oyunların haritalarında İstanbul yerine Constantinople, İzmir yerine Smyrna, Trabzon yerine Trebizond, Ankara yerine Ancrya isimleri görülmektedir. Ancak hikaye başlangıç tarihi fetihler sonrasına denk gelen dönemleri konu alan oyunların haritalarında kent isimleri güncel Türkçe karşılıkları ile isimlendirilmiştir. Bu bulgulardan yola çıkıldığında video oyunlarında Türk kültürü algısının görsel tasarım açısından olumlu bir izlenime sahip olduğu görüşüne varılmıştır.

#### 4. SONUÇ

Bu çalışmada tüm oyun türleri ve oyun platformları içinde yüksek satış adetlerine sahip ve oyun görsel tasarımı açısından içinde Türk kültüründen öğeler barındıran popüler oyunların tamamı incelenmiştir. Araştırmada incelenen oyunların büyük oranda tarihi strateji ve savaş oyunları olduğu saptanmıştır. Bilim kurgu, rol yapma, açık dünya, yarış ve bulmaca türlerinde hiçbir örnekle karşılaşılmamıştır Aynı zamanda aksiyon ve macera türünde mekânsal açıdan İstanbul kenti hariç kısıtlı çeşitlilikte örneklerle karşılaşmıştır. İncelenen oyunlarda Türk kültürünün büyük oranda doğru ve aslına uygun bir görsel tasarımla sunulduğu, tarihsel örneklerle karşılaştırılarak yapılan değerlendirme sonucunda gözlemlenmiştir. İncelenen oyunlarda oryantalist ya da Türkofobik görsel göndermelere ya da tutuma rastlanmamıştır. Bu oyunların metinlerinin, senaryolarının ve seslendirmelerinin, kendi alanlarının uzmanı akademisyenlerce incelenmesinde yarar vardır. Video oyunlarının yakın gelecekte popüler kültürel işlevini yitireceğine dair bir belirti bulunmamaktadır. Aksine dünya halklarının, gelişimini tüm hızıyla sürdüren dijital teknoloji, internet devriminin ilerleyişi, son büyük pandemi, enerji politikaları ile enerji dönüşümü ve iklim değişikliğinin küresel ekonomilere olumsuz etkileri gibi gündemler nedeniyle özellikle fiziki ulaşım gerektiren eğlence türlerinden ve sosyalleşme yöntemlerinden uzaklaşarak, video oyunlarına daha çok bağlanacakları tahmini daha akla yatkındır. Yeni nesiller yeni oyuncu kitlelerine dönüşürken, eski nesiller de çeşitli oyun oynama davranışları ve oyun türleri etrafında kümelenerek oyunları tüketmeye devam edecektir. İçinde bulunduğumuz sosyal medya çağının getirdiği dijital içerikler üzerinden kültür ve algı mühendisliği faaliyetleri de bu oyuncu gruplarını etkileyerek dönüştürmeye devam edecektir. Bu bağlamda, bu araştırmadaki bulgulardan da yola çıkılarak, oyunların nadir istisnalar dışında belki son döneme kadar bilinçli bir algı faaliyetinden bağımsız olarak üretildiği düşünülebilir. Ancak tıpkı film ve diziler için olduğu gibi, bundan sonra da böyle kalacakları çok olası değildir. Oyunlar birer kültür temsilcisi, yayıcısı ve dönüştürücüsü olarak işlevlerini arttırarak devam ettirecekler gibi gözükmektedir. Bu nedenle tüm kültürel alanlar için olduğu gibi, sosyal bilimler ve güzel sanatlar açısından oyunların ulusal kültürel okumalarının yapılmasının önemi artmaya devam edecektir.

#### Kaynakça

Akser, M. (2021). "Turkey and the West: Mutually Suspicious Perceptions in Film". BATAS. 1-8

Bakan, U. ve Salman, F. (2020). Öğrencilerin Popüler Dijital Oyun Karakterlerinin Seçiminde Görsel Unsurların Etkileri. Akademik Sanat, 9, 110-130

Batchelor, J. (2021, 12 11). Activision apologies for disrespectful use of Quran in Call of Duty: Vanguard. GamesIndustry.biz. Web site: 27 Mart 2022 tarihinde <https://www.gamesindustry.biz/articles/2021-11-12-activision-blizzard-apologies-for-disrespectful-use-of-quran-in-call-of-duty-vanguard> adresinden erişildi.

Bolding, J. (2021). Age of Empires 3: Definitive Edition Review. IGN.com. Web Site: 1 Nisan 2022 tarihinde <https://www.ign.com/articles/age-of-empires-3-definitive-edition-review>

Dean, P. (2013). Inside Paradox, the strangest company in video games The story of the Swedes who say what they think. EuroGamer.net. Web site: 13 Mart 2022 tarihinde <https://www.eurogamer.net/inside-paradox-video-games->

strangest-company

Erhan, Ç. (2000). The American Perception of the Turks; An Historical Record, 31, 77-97

Kara, U. Y. (2013). Bilgisayar Oyunları, Yeni Medya ve Kimlik: Kuramsal Arayışlar. 339087

Karlsson, T. (2014). Total War: The War Spectacle as History Culture. Stockholm University.

Kogod, T. (2020). Uncharted: 5 Ways It Gets History Right (& 5 Huge Mistakes We Can't Believe They Made). TheGamer.com. Web site: 19 Mart 2022 tarihinde <https://www.thegamer.com/uncharted-history-accuracy-mistakes/>

Kuşay, Y. ve Akbayır, Z. (2015). Dijital Oyunlar ile Tüketime Yolculuk "Öğrenme Yaklaşımı Açısından Çocuk Kullanıcılara Yönelik Bir Araştırma", 23, 135-154

Laczniak, R. N., Carlson, L., Walker, D. Ve Brocato, E. D. (2016) Parental Restrictive Mediation and Children's Violent Video Game Play: The Effectiveness of the Entertainment Software Rating Board (ESRB) Rating System. 36, 1-31

Maguth, B. M., List, J. S. Ve Wunderle, M. (2015). Teaching Social Studies with Video Games. 106, 32-36

Mane, S. (2019). Hakan – The Devastating Truth. Web site: 10 Nisan 2022 tarihinde <https://manestreetblog.com/2019/06/21/hakan-the-devastating-truth/>

Margulies, R. (2016). The Terrible Turk: Batı'nın Gördüğü Türk. İstanbul: Everest Yayınları.

Metzger, S. A. ve Paxton, R. J. (2016). Gaming History: A Framework for What Video Games Teach About the Past. 44, 532-564

Rahming, A. K. (2019). Euro Truck Simulator 2 – Road to the Black Sea review – Nature is out there. PCInvasion.com. Web site: 24 Mart 2022 tarihinde <https://www.pcinvasion.com/euro-truck-simulator-2-road-to-the-black-sea-review-nature-is-out-there/>

Said, E. W. (1989). Oryantalizm - Sömürgeciliğin Keşif Yolu. İstanbul: Pınar Yayınları.

Samur, H. (2017). Avrupa'nın Önyargılarının ve Çelişkilerinin Bir Sonucu Olarak İslamofobi. 29, 147-153

Söylemez, S. ve Göktürk, G. (2021). Hollywood Sinemasında Türkiye'ye Yönelik Oryantalist Bakışın Sosyolojik Analizi, 54, 248-269

Steinkuehler, C. (2006). Why Game (Culture) Studies Now? 1, 91-102

Tuzcu, R. (2016). İslamofobi Oluşturmada Hz. Peygamber'e Yapılan Atıflar. 6, 113-156

Walsh, B. (2012). Signature pedagogies, assumptions and assassins: ICT and motivation in the history classroom. T. Haydn (Der.), Using new technologies to enhance teaching and learning in history (131–142). London, UK: Routledge

Yengin, D. (2011). Digital Game as a New Media and Use of Digital Game in Education, 1, 20-25

Yiğiter, U. Ve Tatar, E. (2019). Mimarlık ve Medya Etkileşiminde Oyun Tasarımı, 2, 1-22

Yorulmaz, B. (2018). Dijital Oyunlarda Müslüman Temsili, 1, 275-286

Zan, A. (2018). Domestication and Foreignization in the Turkish Translation of Video Games. 505339