



T.C.
YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
BİLİMSEL ARAŞTIRMA PROJELERİ KOORDİNASYON BİRİMİ

**ANİMASYON ARACILIĞIYLA KÜLTÜREL ÖĞELERİN YENİDEN
CANLANDIRILMASI**

2015-08-02-KAPO1

Normal Araştırma Projesi

SONUÇ RAPORU

Proje Yürütücüsü:

Dilek Türkmenoğlu

Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Sanat Bölümü Bileşik Sanatlar Programı

Araştırmacılar

Arş. Gör. Bahadır Uçan

Yıldız Teknik Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İletişim Tasarımı Bölümü

Arş. Gör. Tuğba Renkçi

Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Sanat Bölümü BSP

Arş. Gör. SalihaNesli Gül

Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Sanat Bölümü Sanat Yönetimi

03 / 2019

İSTANBUL

ÖNSÖZ

Günümüzde geleneksel sanatlarımız ve çağdaş sanat eğilimlerimizi tarihsel bir çizgide devam eden yapılar olarak ele almak yerine farklı sanat eğilimleri olarak değerlendirme eğilimindeyiz. Günümüzde gelişen bilimsel ve teknolojik değişimler sonucunda Türk sanatında biçim ve uygulama yöntemleri farklılaşmış ya da bunlara yeni sanatsal biçim ve yöntemler eklenmiştir. Bu Proje Türk Sanatında geleneksel sanat biçimlerinde yöntem ve uygulamalar ile teknolojinin imkanlarıyla ortaya çıkan yeni sanat formları arasında bir bağlantı kurma gerekliliğinden hareketle gerçekleştirilmiştir. Ayrıca projede kültürel formları yeni sanat biçimleriyle ele alma çerçevesinde kendi kültürel öğelerimize duyduğumuz uzaklığın giderilmesi, genç kuşakların kendi kültürel öğelerimizle buluşturulması amaçlanmaktadır.

Çalışma 2015-08-02-KAPO1 no ve “Animasyon Aracılığıyla Kültürel Öğelerin Yeniden Canlandırılması” adıyla Yıldız Teknik Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projesi Birimi desteğiyle gerçekleştirilmiştir. Çalışma proje yürütücüsü Doç Dilek Türkmenoğlu ve araştırmacılar Arş Gör. Bahadır Uçan, Arş Gör. Tuğba Renkçi, Arş Gör. Saliha Nesli Gül tarafından tamamlanmıştır. Projede Surname-i Vehbi Elyazması minyatürleri iki boyutlu animasyon tekniğiyle ele alınmakta, bu süreçte kültürel ve sanatsal özellikleri korunmaktadır.

İÇİNDEKİLER

	Sayfa No
ÖZET	2
ABSTRACT	2
1. GİRİŞ	3
2.SURNAME-İ VEHBİ ELYAZMASI	4
3. KÜLTÜREL ÖGELERİN ANİMASYON YOLUYLA CANLANDIRILMASI: SURNAME- VEHBİ ÖRNEĞİ	6
4. SURNAME-İ VEHBİ MİNYATÜRLERİ'NİN CANLANDIRMA TEKNİĞİNE DÖNÜŞTÜRÜLME SÜRECİ	9
4.a. Bilgisayar Destekli Canlandırma	9
4.b. Ana Bölüm: İki Boyutlu Canlandırma	11
5. KARAKTER VE SAHNE ANİMASYON YAPIM AŞAMASI	12
5.1 Karakter Tasarımı Çizim ve Renklendirme Örnekleri	13
6. SAHNELERİN HAREKETLENDİRİLMESİ (ANİMASYON AŞAMASI):	15
1. Sahne: Karşılama - Saray Erkanının Ok Meydanına Gelişi (Senaryo ve Animasyon)	15
2. Sahne: Cambaz Gösterileri Sahnesi (Senaryo ve Animasyon)	16
3. Sahne: Esnaf Alayları Sahnesi (Senaryo ve Animasyon)	17
4. 4. Sahne: Sünnet Hazırlıkları Sahnesi (Senaryo ve Animasyon)	18
5. Sahne:Sünnet Sahnesi (Senaryo ve Animasyon)	19
TARTIŞMA VE SONUÇ	20
KAYNAKÇA	21

ÖZET

16. yüzyılın ortalarından itibaren bir imparatorluk sanatı olarak Osmanlı minyatürü, üslup ve konu bakımından diğer islam minyatürlerinden farklılaşmış, bu dönemden itibaren gözleme dayanan, yalınlaştırılmış, sade bir üsluba yönelmiştir. Bu minyatürler yoluyla günümüzde Osmanlı sanatında devletin işleyişi, tarihsel olaylar ve yaşam biçimi, resmi törenler, düğünler, seferler gibi birçok konu hakkında bilgi sahibi olabilmekteyiz. Surname-i Vehbi Elyazması Osmanlı sanatında Sultan ve ailesine sunulmak üzere saray nakkaşhanesinde üretilen resimli elyazmaları geleneğinde bir eserdir. 1720 yılında III. Ahmed'in şehzadeleri Süleyman, Mustafa, Mehmed ve Bayezid'in sünnet töreni için düzenlenen on beş günlük şenliğin anlatıldığı bu eser Seyyid Hüseyin Vehbi tarafından yazılmış ve Nakkaş Levni tarafından resimlenmiştir. Surname-i Vehbi minyatürleri, Osmanlı kültür ve sanatında yetkin bir örnek olmanın yanında, toplumsal yapının özellikleri, yaşam biçimi ve dünya görüşünü yansıtan bir belge olarak da önem taşımaktadır. Projede Elyazması minyatürleri iki boyutlu bilgisayar destekli canlandırma teknikleriyle yeniden ele alınmaktadır. Animasyonlarda Elyazması minyatürlerinin sanatsal üslup özellikleri korunmuş ve şenliğin olayları kronolojik bir düzende aktarılmıştır. Bu anlamda çalışmada Surname-i Vehbi Elyazması kendi tarihsel ve toplumsal ve kültürel değerlerini tanıyan, bu değerlerle yeni teknolojiler ve çağın yeniliklerine uyum sağlayabilen yaratıcı bireylerin yetiştirilmesine katkı sunmak amacıyla kullanılmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Minyatür, Surname-i Vehbi, Animasyon, sanat, kültür.

ABSTRACT

From the mid-16th century onwards, Ottoman miniature, as an imperial art, differed from other Islamic miniatures in terms of style and subject. Through these miniatures, we are now able to have knowledge about the functioning of the state in Ottoman art, historical events and life style, official ceremonies, weddings and expeditions. The Surname-i Vehbi Manuscript is a work in the tradition of illustrated manuscripts produced in the Palace's Nakkaşhane to be presented to the Sultan and his family in the Ottoman art. In 1720 III. Ahmed's fifteen-day festival for the circumcision ceremony of the princes of Ahmed, Süleyman, Mustafa, Mehmed and Bayezid was written by Seyyid Hussein Vehbi and illustrated by Nakkas Levni. In addition to being a competent example in Ottoman culture and art, Surname-i Vehbi miniatures are also important as a document reflecting the characteristics, lifestyle and world view of social structure. In the project, manuscript miniatures are revised with two-dimensional computer-aided animation techniques. In the animations, artistic style features of the manuscript miniatures were preserved and the events of the festival were transferred in a chronological order. In this sense, the Surname-i Vehbi Manuscript is used to contribute to the development of creative individuals who recognize their historical and social and cultural values, adapt to new technologies and innovations.

Keywords: Miniature, Surname-i Vehbi, Animation, Art, Culture.

1.GİRİŞ

Günümüzde ise, çağdaş dünyayla uyumlu, özgün bir sanat anlayışının geliştirilmesi, alanın bilimsel ve teknolojik yenilikleri çerçevesinde yetkin sanat eserlerin oluşturulmasına izin veren etkin bir eğitimin toplumsal yaşam, kültür ve düşünce biçimine ait değerlerle yapılandırılmasını zorunlu hale gelmektedir. Eğitimin her alanında olduğu gibi sanat eğitiminde de sadece batılı sanat formlarını uygulayan değil, gelişimi kendi koşullarında oluşturan, değişimin y.nünü kendi ihtiyaçları doğrultusunda belirleyen ve özgün ve yaratıcı Çözümler bulabilen bireylerin yetişmesi amaçlanmaktadır. Bunun için ülkemiz sanatının ve kültürünün gelişiminde modernizmin çağdaş ve geleneksel sanatlarımız arasında yarattığı ayrımının neden olduğu zihinsel bölünmenin ortadan kaldırılması önemli bir faktör olacaktır. Jung'un deyişiyle toplumsal bilinçaltı, duyuş ya da zihniyet özgün bir sanatsal yaratı için olağanüstü bir kaynak oluşturmaktadır. Bu süreçte kültürel kaynaklarımızın yeniden yorumlanması, çağdaş dünyada kendi hissiyatımız ve algımızla ilgili bir ayna tutmaktadır. Mekansal bir sınırlama olmayan video-animasyon teknikleriyle geleneksel sanatlarımızın dijital araçlarla yeniden ele alınması sanat ve eğitim alanında yeni olanaklar hazırlayabilecektir. Bu bağlamda teknolojik araçların kullanımı yoluyla gerçekleştirilen animasyon tekniği tarih, minyatür, dijital medya, desen, iletişim alanlarının bir arada çalışmasına olanak sağlamaktadır.

Yıldız Teknik Üniversitesi Bilimsel Araştırma Projesi desteğiyle sürdürülen “Animasyon Aracılığıyla Kültürel Öğelerin Yeniden Canlandırılması” başlıklı çalışmada iki boyutlu bilgisayar destekli canlandırma teknikleri kullanılmaktadır. Çalışma proje yürütücüsü Doç Dilek Türkmenoğlu ve araştırmacılar Arş Gör. Bahadır Uçan, Arş Gör. Tuğba Renkçi, Arş Gör. Saliha Nesli Gül tarafından tamamlanmıştır. Projede müzelerin ve kitaplıkların sınırları içerisinde kalmış minyatür sanatının, günümüzün iletişim ortamına uygun şekilde geniş kitlelerle buluşturulması imkanı doğmaktadır. Çalışma bu anlamda ülkemizin kültürel mirası ve değerlerinin günümüzde çağdaş bir anlayışta yorumlanabilmesi, sonraki nesillerin belleklerine aktarılması ve minyatürler aracılığıyla Osmanlı kültürel yaşamının yeniden canlandırılmasını amaçlamaktadır.

2. SURNAME-İ VEHBİ ELYAZMASI

Surname-i Vehbi Elyazması Osmanlı sanatında Sultan ve ailesine sunulmak üzere saray nakkaşhanesinde Ehl Hilef örgütünün bir kolu olan nakkaşlar tarafından resimli elyazmaları geleneğinde üretilmiştir. İslam sanatının görsel geleneği içerisinde yer almakla birlikte, 16. yüzyılın ortalarından itibaren bir imparatorluk sanatı olarak Osmanlı minyatürü üslup ve konu bakımından farklılaşmış, bu dönemden itibaren gözleme dayanan, yalınlaştırılmış, sade bir üsluba yönelmiştir. Bu minyatürler yoluyla günümüzde Osmanlı sanatında devletin işleyişi, tarihsel olaylar ve yaşam biçimi, resmi törenleri, düğünleri, seferleri yansıtan birçok konu hakkında bilgi sahibi olabilmekteyiz. Aynı zamanda bu temalar islam minyatüründen farklılaşan üslup özelliklerine yansımaktadır: “... bu resimlerde ilk algılanan, törenlere özgü resmi, ağırbaşlı ortamın varlığı, imparatorluğun dinamik ama dizginli gücü, olağanüstü bir düzenin varlığıdır. Bu yaklaşım Osmanlı tasvirine bir belge niteliği kazandırır. Bu resimler; kültür, ekonomi, mimarlık ve kurumlar tarihiyle ilgilenenler için ayrıntılı görsel belgelerdir.” (Bağcı, Serpil; Çağman, Filiz; Renda, Günsel; Tanındı, Zeren.2006:17).

Surname-i Vehbi Elyazması surname geleneğinden bir eser olarak karşımıza çıkmaktadır. Surnameler divan edebiyatında padişahların çocuklarının doğumu, sünneti, kızlarının, kız kardeşlerinin evlenmesi gibi nedenlerle düzenlenen halka açık eğlencelerin anlatıldığı manzum ve... eserlerdir. Surname kelimesi “ 'düğün, ziyafet, şenlik' anlamına gelen Farsça sûr kelimesiyle 'mektup, yazılı belge' mânasındaki nâmenin birleşmesinden oluşmuştur” (Hatice Aynur cilt: 37 :565). Surname’ de sadrazamın, vezirlerin düğün dolayısıyla verdikleri armağanlar, ziyafetler, kurulan otağlar, halka açık eğlenceler, kandiller, havai fişek gösterileri, esnaf alayları, gezdirilen gümüş ya da şeker gibi maddelerden yapılan nahıllar, güreş, at yarışı, cambaz, hokkabaz, kol oyunları gibi gösteriler ayrıntılarıyla anlatılır.

Minyatürlerini, Seyyid Lokman tarafından yazılmış ve Nakkaş Osman’ın tarafından resimlenmiş ilk büyük yazma, 1582’de III. Murad tarafından Şehzade Mehmet’in sünnet düğünü nedeniyle yapılan şenliğin anlatıldığı Surname-i Hümayun adlı eserdir. Eser Nizami tarafından yazılmış ve Nakkaş Osman tarafından resimlenmiştir. Elli iki gün süren bu düğünde, doğudan ve batıdan tüm hükümdarlar, elçiler çağrılmış, iki yüzü aşan esnaf loncası Atmeydanı’nda, (Bugünkü adıyla Sultanahmet Meydanı.) devlet büyükleri ve önemli davetliler için yaptırılmış köşkler ve localar önünden marifetlerini, mesleklerinin örneklerini ve ürünlerini göstererek geçmişlerdir. Böylece bazen kırk elli kişiyle ve tekerlekler üzerinde çekilen

dükkanlar, tezgahlar, fırınlar, kayıklar, kocaman cami ve hamam maketleri, dünyanın her yönünden gelen sayısız oyuncular, çalgıcılar, hokkabazlar, cambazlar İmparatorluğun tüm ihtişamını gözler önüne sermiştir. (And, 1959: 55) Surname'ler tarih, gelenek ve görenek, toplumsal yaşam, kurumlar, seyirlik oyunlar gibi konular açısından belgesel nitelik taşır. Örneğin Surname'lerde yemek, şekerleme, yemiş isimleri, mutfak araç ve gereçleri, kumaş türleri ve iş kollarıyla ilgili terimler gibi dil tarihi bakımından da zengin malzemeye rastlanır.

Surname geleneğinin ikinci önemli eseri, 1720 yılında III. Ahmed'in şehzadeleri Süleyman, Mustafa, Mehmed ve Bayezid'in sünnet töreni için düzenlenen on beş günlük şenliğin anlatıldığı Surname-i Vehbidir. Zamanın ünlü şairi, Seyyid Hüseyin Vehbi (öl.1736) tarafından yazılan, Nakkaş Levni tarafından resimlenen eser, 1727-28'de padişaha sunulmuştur.(Bağcı, Çağman, Renda, Tanındı, 2006: 265) Günümüzde Topkapı Sarayı Müzesi, Hazine 3593 envanter numarası ile kayıtlıdır.

Çalışmaya esin kaynağı olan bir şenlik öyküsü bu eserlerdeki sinematografik düzende yer almaktadır. Elyazması çift sayfa halinde düzenlenmiş 137 adet resimden oluşmaktadır. Eserde, ilk bakışta geleneksel Osmanlı minyatüründen farklı bir form dilinin kullanıldığı görülmektedir. Osmanlı minyatüründe yüzey tasarımının, nesne ve figürlerin kompozisyon içindeki yeri ve diğer unsurlarla olan ilişkisi sabit düzen şemalarıyla belirlenmektedir. Bununla birlikte Elyazmasında biçim, 16. yüzyıl klasik Osmanlı minyatüründen farklılaşmış, Okmeydanı'na geliş ve dönüş; esnaf alayları; Haliçde gündüz ve gece eğlence sahneleri; Okmeydanı'nda cambaz gösterileri, savaş oyunları, gece eğlenceleri ve geçitlerde temalara göre çeşitlenen farklı biçim şemaları yenilikçi bir biçimde kullanılmıştır. Bu eklektik yapı, Osmanlı minyatürünün iki boyutlu biçimlendirme, çizgisel yapı gibi özellikleri sürdürürken, mekanların düzenlenmesinde sınırlı da olsa ilk olarak tek bakış açısı ve perspektif kısaltım uygulanmıştır.

3. KÜLTÜREL ÖGELERİN ANİMASYON YOLUYLA CANLANDIRILMASI: SURNAME- VEHBİ ÖRNEĞİ

Tarihsel süreç içerisinde değerlendirildiğinde çizgi filmlere dair ilk denemelerin, ilk sinema deneyimleriyle eş-zamanlı gerçekleştiği kabul edilmektedir. Görüntüde “anı” yakalamayı sağlayan fotoğrafın keşfi sonrası zaman-mekân içerisinde bir hareketliliği yansıtmak fikri daha ilgi çekici hale gelmiştir. Bunun üzerine temelde görsel bir yanılsamaya neden olan birtakım araç ve gereçler geliştirilmiştir. Bu çalışmaların ilk denemelerine Edison gibi bilim adamlarının imza atmış olması ise, çizgi filmlerin disiplinler arası bir yapı içerisinde, tekniğin olanakları çerçevesinde gelişebileceğinin somut bir örneğidir. Çizgi filmin ve etki gücünün ise, 20.yy’da Amerika Birleşik Devletleri’nde başlayan pop sanat hareketleri sonrası arttığını söylemek mümkündür. Pop sanat, görsel imgelerin toplumların hayatına bir bombardıman gibi dahil edildiği bir sanat akımı olarak, medya-toplum ve medya-sanat gibi kavramların üretilmesinin önünü açmıştır. Çizgi filmler de, medya-sanat yaklaşmasının güçlü örnekleri olarak karşımıza çıkmaktadır. 1930’lardaki Mickey Mouse çizgi filmleri, çizgi filmlerin medya araçları üzerinden toplumlara ve geniş kitlelere ulaştığını kanıtlar niteliktedir.

İlk örneklerinden günümüze genel bir perspektifte değerlendirildiğinde çizgi filmlerin bir yönüyle kültürel unsurlar içerdiği, yaratım süreçlerinde sözlü ve yazılı kaynaklardan, destanlardan, masallardan, vb. kültüre dair hemen tüm olgulardan faydalanılabildiği söylenebilir. Örneğin, Stüdyo Ghibli’nin ürünü olan bir çizgi filmde sözgelimi Muromaki dönemi Japon toplumu anlatılırken, Pixar yapımı bir başka çizgi filmde Amerikan aile yapısının izlerini kolaylıkla fark etmek mümkündür. Dolayısıyla çizgi filmler, yalnızca çizgisel üslup ya da teknik farklılıklar ile değil, toplumsal bakış üzerinden de birbirlerinden ayrışmaktadırlar.

Sezer Tansuğ’un danışmanlığında Tonguç Yaşar’ın hazırladığı 1969 yapımı “Amentü Gemisi” adlı animasyon, geleneksel ve kültürel geleneklerden beslenen ilk canlandırma örneği olarak söz ve imgenin birbirleriyle olan ilişkilerini ortaya koymaktadır. Bu eserin önemi “animasyon tekniklerinden veya gelenekten yararlanmak” gibi günümüzde sürekli atıf yapılan bir ilgiden değil, Osmanlı ve doğu kültüründe “söz imge ve varlık” ilişkisine ait bir probleme değinmesinden kaynaklanmaktadır (Gemuhluoğlu, 2014:28). Platon’dan günümüze imgelere şüpheyle yaklaşan Batı düşüncesi, dış dünyanın ger.ek.i bir yöntemle aktarımı için yöntemler geliştirirken, Doğu sanatında imge, kültürel kaynaklardan beslenen farklı bir

sistematikçe dayanmaktadır. Osmanlı minyatüründe imge gerçekliğin üç boyutlu taklidini amaçlamayan, ancak gözlem ve belgelemeye dayanan bir tavır sergilemektedir.

Sezer Tansuğ Surname-i Humayun'da yaratılan düzenin özgün kültürel yapısı ve sinematografik düzene, 'Şenlikname Düzeni' adlı yapıtında dikkatimizi çekmektedir. Tansuğ 1582 Surname-i Humayun minyatürlerinde kullanılan düzenin ilk olarak İslam minyatüründen ayrıldığı ve mekanın kültürel hafızasından kaynaklandığını belirtmektedir. Nakkaş Osman Surnamesi'deki kompozisyon düzeninin, Batı veya İran minyatürlerinden farklı olarak Bizans sanatıyla ilgili olduğunu belirten Sezer Tansuğ'a göre minyatürlerdeki düzen, “ ... sünnet türeni şenliklerinin yer aldığı eski Bizans hipodromunun spinası üzerindeki obelisk kaidesinin kabartmalarından” esinlenmiştir ((Tansuğ, 1986, s.32).

Surname-i Humayun'da Atmeydanı'nda sahnenin üst bölümünde İbrahim Paşa Sarayı ve mimari öğelerin, alt bölümde ise gösterilerin betimlendiği dekor elyazmasının bütününde tekrarlanmıştır. Gösterilerin yapıldığı alan, Dikilitaş, yılanlı sütunla temsil edilmiştir. Bu yönüyle, Surname-i Humayun'da mekanın kültürel hafızası, minyatürün düzeninde etkili olmuştur. Batılı örnekleriyle karşılaştırıldığında, bu minyatürlerdeki özgünlüğün aynı şema düzeninin kullanılan sahnelerde sağlanan süreklilik ve farklı zaman dilimlerini kapsayan olayların aynı sahnede, eşzamanlı sunumu olduğunu belirten Tansuğ'a göre gelenek, “... geçmişte kalmış ve bizim ona yaklaşmamıza veya referans göstermemize muhtaç ölü bir şey değil adeta genetik bir kod gibidir ve içinde konuştuğumuz, eylediğimiz alanı mümkün kılar. Bu yüzden, sanat biçimleri oluşturmada önemli olan, daha önce oluşturulmuş biçimlere çağda uygun bir yön vermek, özgün bir ayırım kazandırmaktır ... Ona göre minyatürlerde ele alınan temalar, zaman ve mekan bütünlüğüne ilişkin değerlerle farklı ve yeni bir sisteme kavuşurlar” (Gemuhluoğlu, 2014: 38).

1730'da Surname-i Vehbi minyatürlerinde ise kurulum şeması farklılaşmış, sahnelere yeni hareket öğeleri eklenmiştir. Elyazması çift sayfa halinde düzenlenmiş 137 adet resimden oluşmaktadır. Eserde, ilk bakışta geleneksel Osmanlı minyatüründen farklı bir form dilinin kullanıldığı görülmektedir. Osmanlı minyatüründe yüzey tasarımının, nesne ve figürlerin kompozisyon içindeki yeri ve diğer unsurlarla olan ilişkisi sabit düzen şemalarıyla belirlenmektedir. Bununla birlikte Surname-i Vehbi Elyazmasında 16. yüzyıl klasik Osmanlı minyatüründen farklılaşmış, Okmeydanı'na geliş ve dönüş; esnaf alayları; Hali-de gündüz ve gece eğlence sahneleri; Okmeydanı'nda cambaz gösterileri, savaş oyunları, gece eğlenceleri ve geçitlerde temalara göre çeşitlenen farklı biçim şemaları yenilikçi bir biçimde kullanılmıştır. Bu eklektik yapıda, Osmanlı minyatürünün iki boyutlu biçimlendirme, çizgisel

yapı gibi özellikleri sürdürülmüş, mekanların düzenlenmesinde sınırlı da olsa ilk olarak tek bakış açısı ve perspektif kısaltım uygulanmıştır.

Bu nedenle çalışmada Animasyonlarda kültürel özellikler gereğince minyatürün özgün biçimsel kuruluş şeması ve sanatsal özelliklerinin korunmasında Tansuğ'un geleneğe yaklaşımı çalışmada yönlendirici olmuştur. Animasyonda bu düşünce doğrultusunda biçimsel öğeler yalınlaştırılmış, minyatürdeki üslup ve hareket özellikleri korunmuştur. Animasyonda Levni'nin minyatürlerinin sahne tasarımıyla hareket edilmiş, mekan ve figürlerde perspektif duygusuna çok az yer verilmiştir. Ayrıca olayların akışında Surnamenin zaman duygusu korunmuş, zamanı sürekli bir şimdide tutan eklektik bir anlayış benimsenmiştir.

Minyatürlerde özgü bir diğer özellik, batı sanatında önemli figürleri merkeze yerleştiren kapalı kompozisyon düzeni yerine, burada figürlerin yüzey boyunca homojen bir şekilde dağıldığı açık kompozisyon uygulamasıdır. Minyatür sanatçısı yakın ve uzaktaki formlar arasında perspektife dayanan boyut farklılığını hemen hemen hiç kullanmazken, ön ve arka düzlemler arasındaki ilişkiyi birbirini örten formlar yoluyla sağlamaktadır.

Surname-i Vehbi Elyazmasının düzeninde sağdan sola yazının y.nüne g.re ilerleyen simetrik bir yapı oluşturulmuş ve bu yapı eserin animasyonunda da korunmuştur. Elyazmasında ilk ve son iki sahneler şenlik hazırlıkları ve Topkapı sarayında yapılan sünnet t.renlerine yer vermektedir. İçerde simetri Atıl'ın deyişiyle, “devletin tüm organlarının temsil edildiği' Saray Erkanının Okmeydanı'nda şenlik alanına gelişi ve gümüş maşrapanın alındığı direğe tırmanma yarışının ardından yine Saray Erkanının geri dönmeleriyle sağlanır. Hazırlıkları 27 temmuz 1720 tarihinde başlayan şenlik, 18 eylül çarşamba günü Sultan Ahmet'in Okmeydanı'na muhteşem bir alayla gelişinin ardından, 2 ekim tarihinde kadar 15 gün ve gece, büyük bir coşkuyla düzenlenen çeşitli etkinlik ve eğlencelerle oluşmaktadır. Elyazmasında ayrıca şenliğe katılanların huzura kabulü ve sunulan hediyeler, ziyafet sahneleri, gece ve gündüz eğlencelerinde sihirbazların, cambazların ve sazandelerin gösterisi, esnaf alayları temsil edilmiştir. “Düğünün son gösterisi Eski sarayda bulunan nahılların ve şeker bahçelerinin yeni saraya naklinden oluşmaktadır. Veznecilerden geçerek Horhor Çeşmesinden Aksaray'a inip, oradan Topkapı Sarayına ulaşan divan yolunu izleyen Saray erkanı ve bir düğün alayıyla nahılların ve şeker bahçelerinin taşınması göz kamaştırıcı bir g.steri olarak” düşünülmüştür (Tulum, 2007: 97).

Projede Surname-i Vehbi minyatürlerinde yer alan olay örgüsü, kişiler ve kurumlar kadar, minyatüre ait biçimsel özelliklerin korunması temelinden hareket edilmiştir. Bu amaçla animasyonlarda Batı sanatında önemli figürleri merkeze yerleştiren kapalı kompozisyon düzeni yerine, burada figürlerin yüzey boyunca homojen bir şekilde dağıldığı a.ık

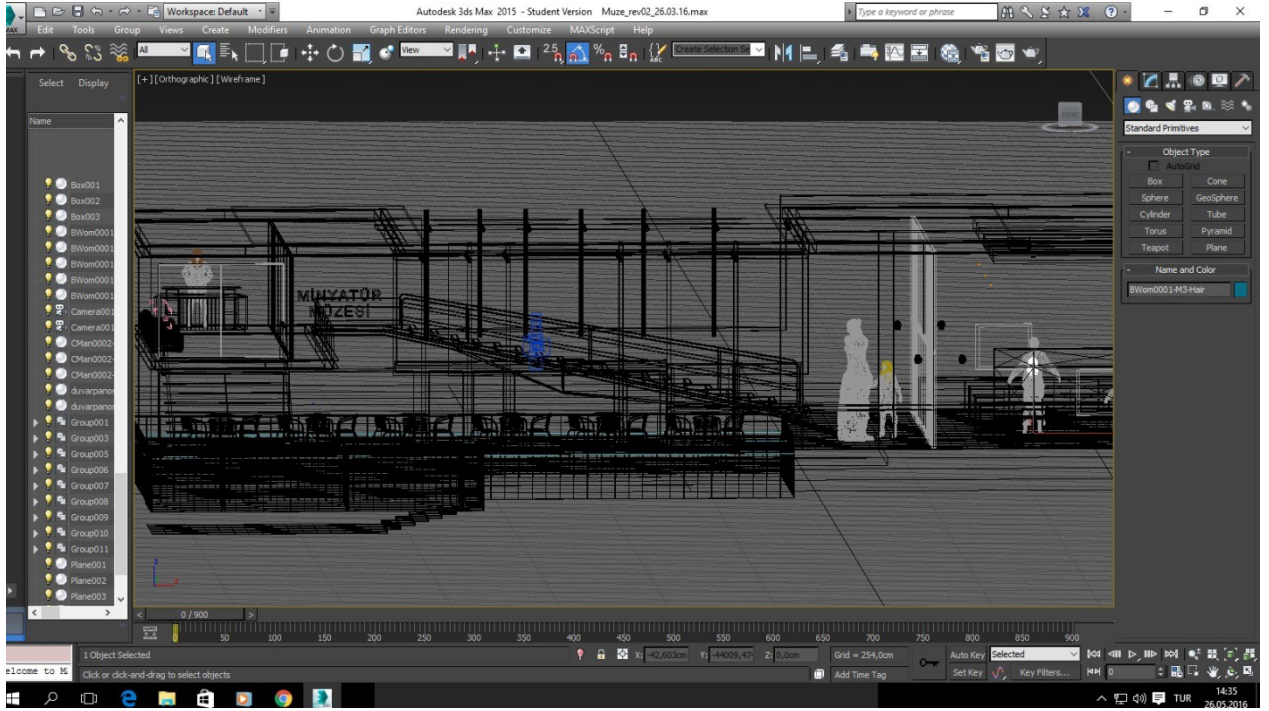
kompozisyon düzeni temel alınmıştır. Ayrıca animasyonların üretiminde temel aldığımız bir diğer bi.imsel özellik minyatür sanatının yakın ve uzaktaki formlar arasında perspektife dayanan boyut farklılığını hemen hemen hiç kullanmazken, ön ve arka düzlemler arasındaki ilişkiyi birbirini örten formlar yoluyla sağlamasıdır. Bu anlatım Yakut'un dikkatimizi çektiği biçimde minyatürde her sahnenin, farklı düzlem alanlarına bölünerek birden fazla olay ya da konuya yer verdiği, farklı uzamların aynı düzlemde bir eşzamanlılık içinde verildiği ve uzamın zaman içindeki sürekliliğini, değişmezliğini ve zamanın uzam üstündeki egemenliğini ortaya koyan bir durumdur (aktaran, Yakut, 2015: 156; Kahraman, 2005: 54).

Animasyonlarda yararlandığımız bir diğer özellik minyatürün çizgisel dilidir. “Minyatürde çizgi, forma ilişkin ayrıntıları yok eden ve formun öz’ünü anlatmaya çalışan bir tavırla kullanılır. Buna göre, minyatürde çizgi, iki türlü kavranabilir; ilki, tasvir anlayışının gerektirdiği iki boyutluluk, çok merkezli bakış açısı, hiyerarşik istifleme ve hareketin kullanılması ile dengenin kurulması gibi çizginin kompozisyonu oluşturma özelliği; ikincisi ise, çizginin salt çizginin formu biçimlendirmesi özelliğidir.” (Toprak. 2015: 127).

4. SURNAME- VEHBİ MİNYATÜRLERİ'NİN CANLANDIRMA TEKNİĞİNE DÖNÜŞTÜRÜLME SÜRECİ

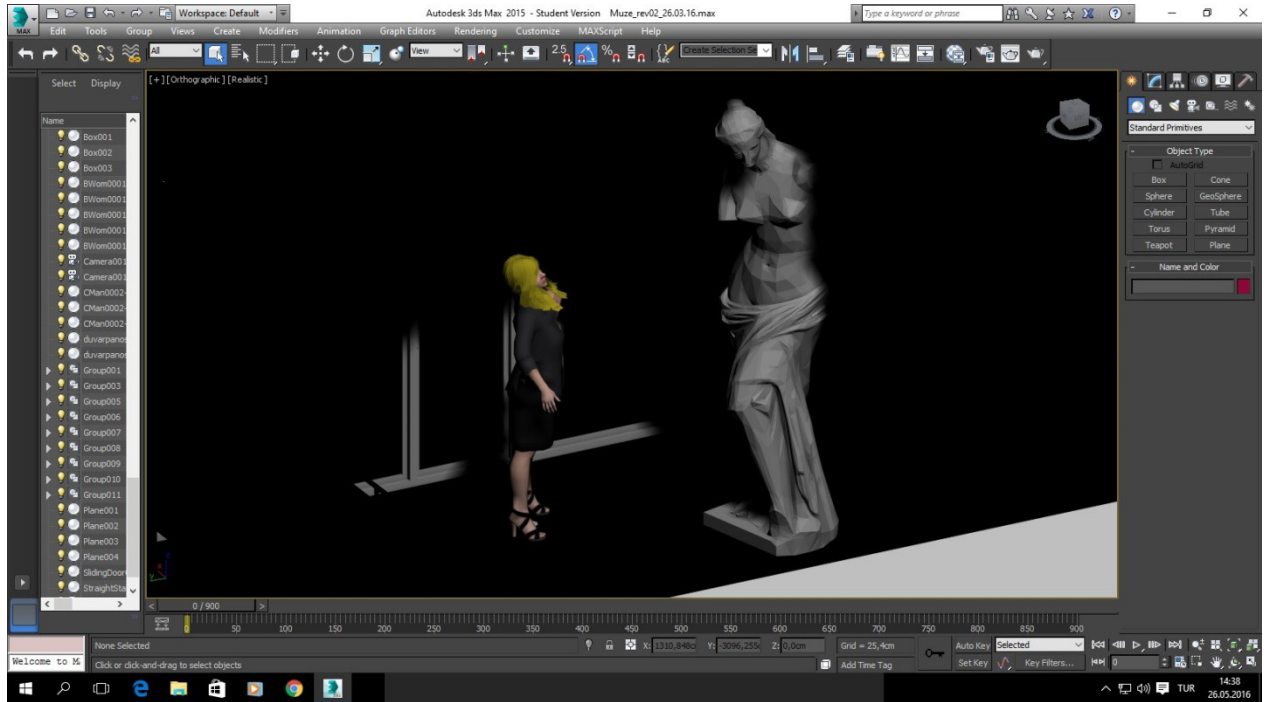
4.a. Bilgisayar Destekli Canlandırma

Bu proje kapsamında temelde iki boyutlu canlandırma ile hareketlendirilmesi planlanan minyatürlerin günümüzle ilişkilendirilmesi noktasında giriş bölümü, üç boyutlu ortamda Autodesk 3DSMAX 2015 programı ile oluşturulmuştur. Bilgisayar destekli canlandırma, genel anlamda bilgisayarlarda grafik araçlar kullanılarak görsel etkilerin oluşturulması ve hareket kazanması işlemidir. (Doyle, A. 2001, 30) Bilgisayar teknolojisindeki gelişmelerin canlandırma alanına da yansımış olması bilgisayarda canlandırma uygulamalarını kolaylaştırmış ve yaygınlaştırmıştır. Özellikle multimedya teknolojileri ile bütünleşik olan bilgisayar ortamında gerçek görüntüleri, grafikleri, metinleri, gerçek ses ve canlandırmaları birleştirme imkânları canlandırmanın disiplinler arası kullanımı noktasında pek çok fayda sağlamaktadır (Uçan, 2015).



Şekil 1. Üç boyutlu ön-animasyon, müzenin ortografik görünümü- genel

Canlandırma ile bir olayın çok iyi analiz edilerek basit sembollerle açıklık kazanması ve karmaşık bilgilerin anlaşılabilir hale getirilmesi daha kolay olmaktadır. Bilgisayar destekli canlandırmalar renk ve hareket özellikleriyle birleşerek akılda kalıcılığı artırmakta, göz ve kulağa hitap ederek etkin bir anlatım dili oluşturabilmektedir.



Şekil 2. Müze ziyaretçileri (detay)

Projede hazırlanan üç boyutlu ön-uygulamalar (Şekil 1 ve 2), animasyonun giriş bölümündedir. Üç boyutlu bir müze içerisinde kamera konumlanmakta (Şekil 3) ve müzenin genel hatları sunulduktan sonra kamera minyatür bölümüne doğru izleyiciyi yönlendirmektedir. Minyatürlerin olduğu alana geçiş yapıldığında ise, ziyaretçilerin incelediği minyatürler, birden canlanmaya başlar ve izleyici kendisini 1720 Şenliğinde bulur (Türkmenoğlu & vd., 2016).



Şekil 3. Müze, render örneği.

Çalışmanın giriş içeriğinden sonra gerçekleşen temel uygulama için iki boyutlu canlandırma teknikleri kullanılmıştır. Adobe Flash, Adobe Premiere programları, iki boyutlu canlandırma için kullanılan iki temel yazılım işlevi görmüştür.

Uygulama öncesi, çalışmanın eskizleri oluşturulmuştur. Oluşturulan eskizler, canlandırma çalışmasında kullanıma uygun olacak şekilde, hareketlendirilecek unsurları ayırtılarak çizilmiştir (Bkz. Şekil 4, Şekil 5).

4.b. Ana Bölüm: İki Boyutlu Canlandırma

Kültürel mirasın ve değerlerin günümüzde çağdaş bir anlayışta yorumlanması amacı ile geleneksel sanatlardan olan minyatür sanatı mekansal sınırlandırması olmayan video-animasyon tekniğiyle yeniden ele alınmaktadır. Bu bağlamda sinema ve minyatür bir arada yorumlanmaktadır. Minyatürler aracılığıyla Osmanlı kültürel yaşamı yeniden canlandırılmaktadır. Kapsam ve sınırlılık bağlamında Levni'nin 1720 tarihli "Surname-i Vehbi" kitabında işlenen şenlikler ele alınmaktadır. Minyatür örnekleri dijital mecraaya aktararak orijinaline bağlı kalmak suretiyle yeni teknik ve yöntemlerle resmedilmiştir. Resmedilen minyatürleri iki boyutlu görsel bir kompozisyon şema üzerinde, bilgisayar destekli iki boyutlu canlandırma tekniği ile hareketlendirilmiştir.

Uygulamanın yöntemi 3 ana başlık etrafında toplanmıştır:

1.Var olan görsellerin (Surname-i Vehbi Elyazması minyatürlerinin) yeniden uyarlanması için " ATIL, Esin (1985). Levnî ve Surnâmesi: Bir Osmanlı Şenliğinin Öyküsü" kitabından referans alınması. Referans alınarak oluşturulan senaryo yazımı ve sahnelerin belirlenmesi.

2. Sahnelerdeki karakterlerin ve mekânların tasarımı.

3. Sahnelerin hareketlendirilmesinin yapılması (animasyon aşaması).

Bu bağlamda; "Surname:1720 Şenliği" kitabı referans alınarak oluşturulan senaryo bölümlere ve sahnelere ayrılmış, minyatürlerin orijinallerine bağlı kalınarak storyboardlar hazırlanmıştır. Sahnelerdeki ana karakterler seçildikten sonra canlandırılacak öğeler belirlenmiştir. Mekân yorumlaması için çeşitli stiller incelenip, üzerinde düşünülmüştür. Karakterlerin yorumları yapılmıştır ve çeşitli denemeler sonucunda özgün karakter tasarımları oluşturulmuştur.

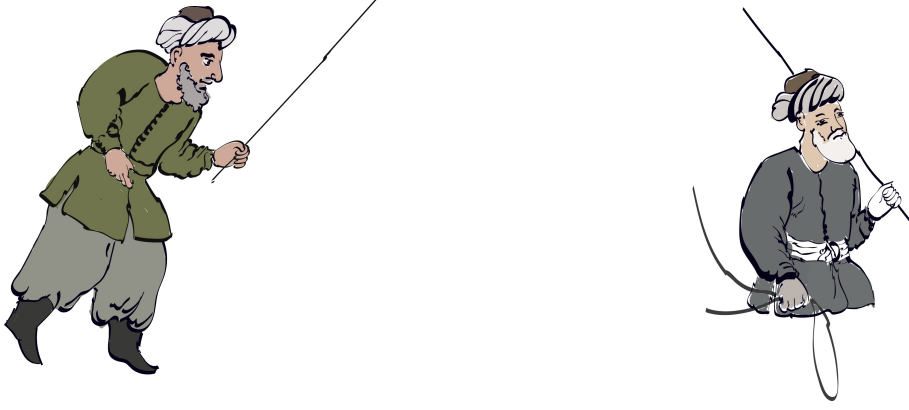
5. Karakter ve Sahne Animasyon Yapım Aşaması

! Karakterlerin çizimleri detaylandırıldıktan sonra, oluşturulan karakterler ve arka plandaki nesneler, clean up (temize geçme) işleminden geçmiştir.

! Bilgisayarda hareketlendirmeye hazır hale gelmesi için, karakterin veya nesnelerin hareket edecek olan tüm parçaları katmanlara ayrılmış ya da katmanlarıyla çizilmiştir. Daha sonra bilgisayarda mekan ve figürlerin renklendirme işlemi gerçekleştirilmiştir. Görsellerin çizimleri Adobe Illustrator programında yapılmış olup, Adobe Animated CC programında hareketlendirilmiştir.

5.1 Karakter Tasarımı Çizim ve Renklendirme Örnekleri

Karakterler ve mekânlar orijinaline bağlı kalınarak yeniden tasarlanmış, çizilmiş ve renklendirilmiştir.



Şekil 4. Esnaf Alayı - Çiftçiler



Şekil 5: Silahtar – Saray Erkanının Ok Meydanı'na Gelişi



Şekil 5 Karakterler ve mekan tasarımı – esnaf alayı sahnesi

6. SAHNELERİN HAREKETLENDİRİLMESİ (ANİMASYON AŞAMASI):

1 Sahne: Karşılama - Saray Erkanının Ok Meydanına Gelişi (Senaryo ve Animasyon)

Saray Erkanı Ok Meydanı'na, şenliğin resmen başlamasından bir gün önce 17 Eylül'de gelmiştir. Şenlikten sorumlu Sur Emini Halil Efendi, yanında ulema ve kapıcılarla, Sultanın Otağı önünde sultanı ve erkanını karşılamaya hazırlanmaktadır. Bekleyenler arasında ulemanın başı Şeyhülislam Abdullah Efendi ve yüksek rütbeli üç vezir de bulunur.

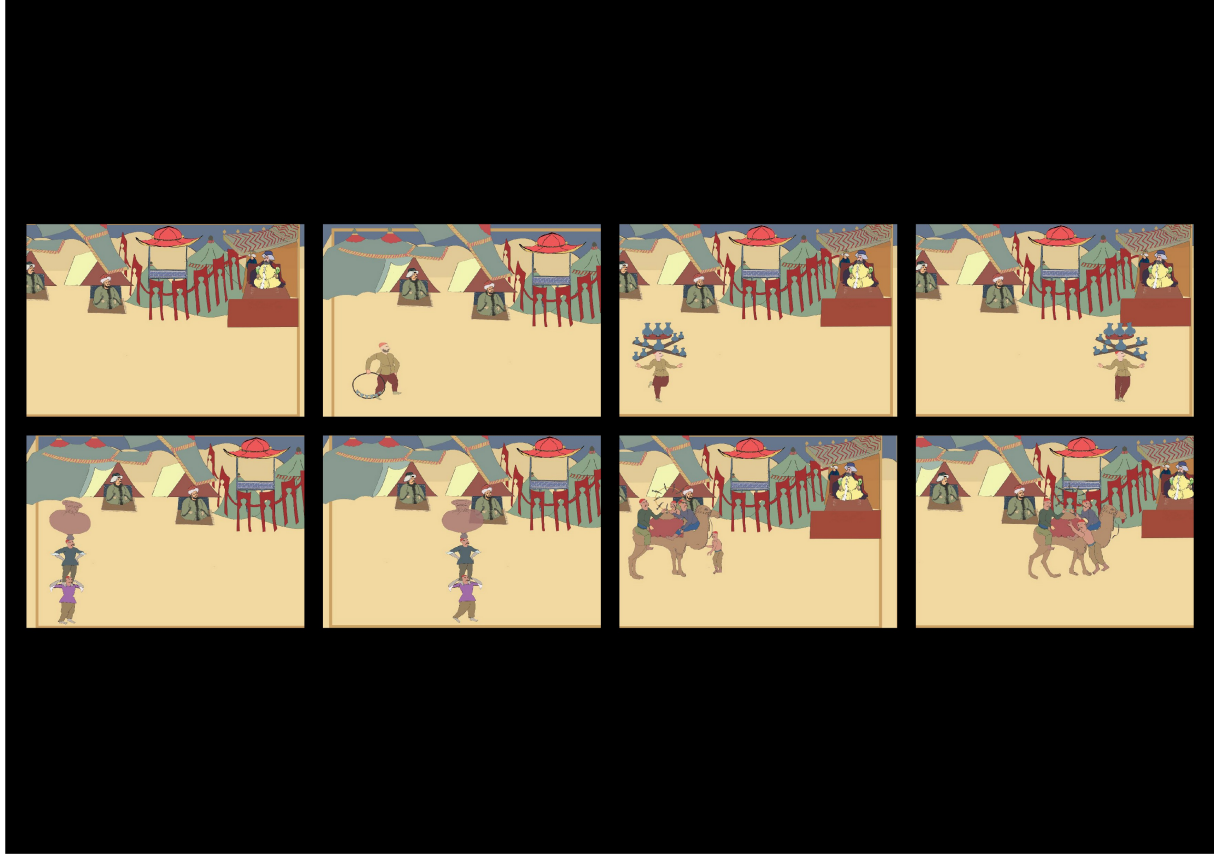
Alayın başında yeniçeri ağası ve yeniçeriler, ardından ata binmiş Kethüda Mehmet Paşa ve Kaymakam Tevkii Mustafa Paşa, arkasında da Sadrazam İbrahim Paşa yanında özel hizmetlilerden, muhafızlarından ve yardımcılarından oluşan maiyetiyle birlikte at üstünde gelir. Ardından Sultan ve Şehzadeler şenlik alanına gelir. Bu sahne hem izleyicilerin gösteri alanına yaklaşmasını sağlar, hem de şenliğin güzenlenmesinden sorumlu erkanı tanıtır.



Şekil 7 Sahnelerin Hareketlendirilmesinin Yapılması: Saray Erkanının Ok Meydanına Gelişi

2 Sahne: Cambaz Gösterileri Sahnesi (Senaryo ve Animasyon)

Padişahın sadrazamın, düğün eğlenceleri için Mısır'dan getirmiş olan ünlü zurbaz Hacı Şahin, yardımcısı Hacı Mehmet'in gösterilerini izledikleri sahnede, deve sırtındaki iki kişinin çembere tutturulmuş bıçakları çevirişi ve başındaki toprak küpün üzerindeki adamların gösteri yapan cambaz dikkati çeker.

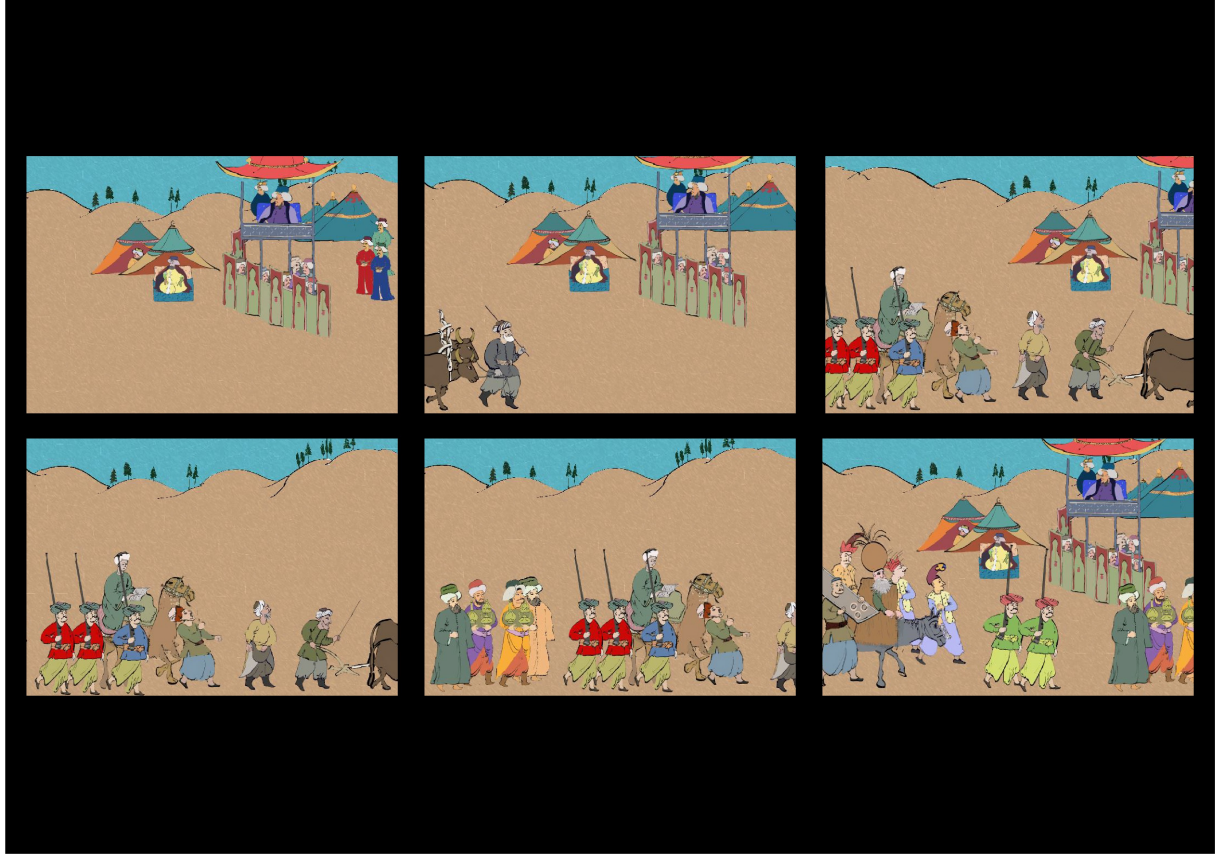


Şekil 8 Sahnelerin hareketlendirilmesinin yapılması: Okmeydanı'nda Cambaz Gösterileri

3. Sahne: Esnaf Alayları Sahnesi (Senaryo ve Animasyon)

Minyatürde (76a) sol üst köşeden itibaren esnaf alayının en solundan itibaren fırıncılar, değirmenciler ve çiftçiler temsil edilmektedir. Grubun en önünde, elinde değnek olan bir köylü tarafından çekilen, iki öküzün koşulduğu sabanın arkasında biri toprağı süren ve diğeri tohum serpen ve tüfekli birinin olduğu üç figür yer almaktadır. Hemen arkalarından biri, üstünde kitap okuyan bir çocuğun olduğu deveyi çekmekte, arkalarında kalabalık bir figür grubunda silah taşıyanlar ve hediyeleriyle esnaftan kişiler gelmektedir. Bu grubun ortasında daha yaşlı ve diğerlerine göre daha büyük gösterilmiş esnafın ileri gelenleri bulunur. Hemen arkalarında palyaço kıyafetli figürler, izleyiciye komik bir olayı bildirir. Ellerinde süpürgelerle üzerini süpürmekte olan iki figürün olduğu eşeğe binmiş kocaman sarığı ve hasır giysisi ile bir kişi geriye dönüp, sol eliyle boynuna bir çerçeve geçirilmiş figüre işaret etmektedir. Burada çevresindekilerin alaycı bakışlarına rağmen etrafında soytarılarla mizah duygusu uyandıran, boynuna dikdörtgen bir çerçeve yerleştirilmiş biri bulunur. Arkada fırıncılar esnafı ve bir kişi, iki eşeğin üzerine yerleştirilen küçük bir fırında pişen pideleri dağıtmaktadır. “Minyatürlerde esnaf yönetici grubunda bulunan şeyh, duacı ve nakib dışında çavuş, yiğitbaşı, kethüda (veya kâhya) ve ihtiyarlar denilen yönetici sınıf ile usta, kalfa, çıraklardan oluşan esnaf temsilcileri temsil edilmektedir” (Zeren vd. 2011: 55).

Minyatür (75b) de Sultan seyir köşkünde, yanında şehzadesi ve iki hizmetlisiyle gösterileri izlemektedir. Hemen arkasındaki manzarada çadırlar ve önünde, ellerini kavuşturmuş durumdaki kalabalık bir grup hizmetli bulunur. Önde Sultanın bulunduğu gruptan bir setle ayrılmış, sağ ve solunda ellerini kavuşturmuş durumda ikişer kişinin bulunduğu Sadrazam ve arkasında bir figürün bulunduğu başka bir çadır ve en sağda dört figürden oluşan bir grup yer almaktadır.



Şekil 9 Sahnelerin hareketlendirilmesinin yapılması: Esnaf Alayları Sahnesi

4. Sahne: Sünnet Hazırlıkları Sahnesi (Senaryo ve Animasyon)

Sünnet Alayından bir gün sonra 3 büyük şehzade Saray'ın üçüncü ordusundaki Enderun Ağası caminin yanındaki Haremden dışarı çıkarılır ve yeni inşa edilen III Ahmed Kütüphanesi'nin önünden geçirilerek sünnete götürülür. Bir sonraki sahne sarayın dördüncü avlusunda, büyük havuzun yanındaki Sünnet Odası'nın önünde bulunan terasta geçmektedir. Sadrazam, saray erkanı önünde sultandan şehzadelerin sünnet edilebilmesi için izin ister. Burada figürler sola doğru yönelmiş ve olayların görsel akışı kesintiye uğramaktadır. Levni bir nevi şenliğin bitmekte oluşunu hatırlatır.



Şekil 10 Sahnelerin hareketlendirilmesinin yapılması: Sünnet Hazırlıkları Sahnesi

5. Sahne: Sünnet Sahnesi (Senaryo ve Animasyon)

Ertesi gün (11 Ekim) dördüncü avluda bulunan bu sahnede şehzadelerin sünnet edildiği Sünnet Odası ve sağ tarafta şimdi şehzadelerin yataklarında dinlenmekte olduğu Bağdat köşkü yer alır. Sadrazam şehzadelerin durumunu öğrenmek üzere bu köşkün girişi önünde cerrahbaşı ile konuşmaktadır. Daha sonraki sahnede III. Ahmed Haliç'e bakan ve İftariye olarak anılan sayvanın önünde şenlikte emeği geçenlere avuç dolusu altın saçmaktadır. Bu kapanış sahnesinde günümüzde de mevcut durumunu koruyan Topkapı Sarayı'nın mimari öğeleri görülmektedir.



Şekil 11 Sahnelerin hareketlendirilmesinin yapılması: Sünnet Sahnesi

SONUÇ

Çağdaş sanat ve tasarım ortamında, kültürel öğeler ve geleneksel sanat disiplinlerimizin günümüzün teknolojik gelişmeleriyle ifadesi, önemli bir konu olarak karşımıza çıkmaktadır. Günümüzde disiplinlerarası bir nitelik kazanan çağdaş sanat eğilimleri farklı sanatsal biçimler olduğu kadar kültürel, toplumsal, politik öğelerden de beslenmektedir. Bu kapsamda hem eğitim içerikleri hem de araştırma alanları, uluslararası bir düzeyde rekabet edebilmek noktasında güncellenmeli ve geliştirilmelidir. Sanat ve tasarımda çağdaş, evrensel nitelikte bir anlayışın oluşabilmesi adına güncel teknolojik araçlardan faydalanabilmek kadar, disiplinler arası çalışma ortamlarının oluşması da bir gereklilik olmaktadır. Bu ihtiyaçlar temelinde şekillenen “Animasyon Aracılığıyla Kültürel Öğelerin Yeniden Canlandırılması” projesi, kapsamlı bir uygulama ve araştırma çalışması olup, sonraki çalışmalara rehberlik etme potansiyeli taşımaktadır.

Çalışmada Surname-i Vehbi Elyazması minyatürlerinin birer sanat eseri olarak ele alınması yanında, toplumsal ve kültürel öğelerin aktarıldığı bir belge olarak taşıdığı önem dikkate alınmaktadır. Animasyonlar buna bağlı olarak sahnelere ayrılmış ve Elyazması minyatürlerinin sanatsal üslup özellikleri korunmuştur. Günümüzde bilim ve tekniğin olanakları ile geleneksel sanatları, yeni mecralar ile buluşturabilecek üniversite ve sektör bazında inovatif çalışmalara, proje ve araştırmalara ihtiyaç duyulmaktadır. Bu anlamda çalışmada Surname-i Vehbi Elyazması kendi tarihsel ve toplumsal ve kültürel değerlerini tanıyan, bu değerlerle yeni teknolojiler ve çağın yeniliklerine uyum sağlayabilen yaratıcı bireylerin yetiştirilmesine katkı sunmak amacıyla kullanılmaktadır.

KAYNAKÇA

AYNUR, Hatice (2009). “Sûrnâme”. İslam Ansiklopedisi. Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları. C. 37. s. 565-567.

ATIL, Esin (1985). Levnî ve Surnâmesi: Bir Osmanlı Şenliğinin .Öyküsü. İstanbul: Koç Bank Yayınları.

BAĞCI, Serpil; ÇAĞMAN, Filiz; RENDA, Günsel; TANINDI, Zeren (2006). Osmanlı Resim Sanatı.

(editör: S. Bağcı) İstanbul: TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.

BENİCE, İzzet (2018). “Kültür Nedir? Kültürün Anlamı, Özellikleri, Unsurları, Etimolojisi”,Erişim Tarihi: 1 Haziran 2018, <https://www.turkedebiyati.org/kultur-nedir-kultur-hakkinda-kultur-anlami/>

Gemuhluoğlu, Zeynep (2014). “.Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?”, Hayal Perdesi, 38. <http://www.hayalperdesi.net/edergi/default.aspx?dergiid=38>)

KAHRAMAN, Hasan (2005) Sanatsal Gerçeklikler, Olgular ve Öteleri, İstanbul: Agora kitaplığı.

(Kahraman, 2005) ”

MAHİR, Banu (2005). Osmanlı Minyatür Sanatı, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

TANSUĞ, Sezer (1976). Şenlikname Düzeni, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

TOPRAK, F. Adıgüzel (2015). Minyatürde ‘Çizgi’: Rizâ-Yi Abbâsî’nin Tek Sayfa Minyatürleri”, Art-Sanat 3/2015, s.122-146.

TULUM, Mertol (2007). Vehbi Surname: Sultan Ahmet’in Düğün Kitabı, İstanbul: Kabalcı Yayınevi.

YAKUT, İnci (2015), “16.Yüzyıl Osmanlı Dönemini Konu Alan Dönem Filmleri Anlatısının Oluşturulması Sürecinde Görsel Kanıt Sağlayan Osmanlı Minyatür Sanatının Sembolik Anlatım Dilinin Özellikleri”, Art-Sanat, 3,2015, 147- 160.