

ULUSLARARASI SOSYAL ARAŞTIRMALAR DERGİSİ THE JOURNAL OF INTERNATIONAL SOCIAL RESEARCH

Cilt: 12 Sayı: 66 Ekim 2019
www.sosyalarastirmalar.com
Issn: 1307-9581



Volume: 12 Issue: 66 October 2019
www.sosyalarastirmalar.com
Issn: 1307-9581

Doi Number: <http://dx.doi.org/10.17719/jisr.2019.3607>

OSMANLI MİNYATÜRLERİNE DİJİTAL BİR YAKLAŞIM* A DIGITAL APPROACH TO OTTOMAN MINIATURES

Dilek TÜRK MENOĞLU**
Bahadır UÇAN***
Tuğba RENKÇİ***
Saliha Nesli GÜL****

Öz

Günümüzde minyatürler, sanat eserleri olmanın yanında önemli tarihsel belgelerdir. Osmanlı Devleti'nin politik, toplumsal ve kültürel özelliklerini, yaşam ve düşünme biçimini, elyazmalarının sayfaları arasında hayat bulan minyatürlerinde görebilmekteyiz. Çalışmada Surname-i Vehbi Elyazması'nda ele alınan konu ve olaylar iki ve üç boyutlu canlandırma tekniklerine uygulanmış ve ele alınan sahnelerde şenliğin olayları kronolojik bir düzende aktarılmıştır. Çalışmada mekansal bir sınırlama olmayan video-animasyon teknikleriyle geleneksel sanatlarımızın dijital araçlarla ve animasyon tekniğiyle yeniden ele alınması çağdaş dünyaya kendi hissiyatımız ve algımızla ilgili bir ayna tutmaktadır. Bu amaçla sahnelerin ve karakter tasarımında elyazması minyatürlerinin sanatsal üslup özellikleri korunarak, iki boyutlu biçimlendirme özellikleri sürdürülmüştür. Diğer yönden çalışma, Türk sanatında geleneksel sanat biçimlerindeki yöntem ve uygulamalar ile teknolojinin imkanlarıyla ortaya çıkan yeni sanat formları arasında bir bağlantı kurma gerekliliğinden hareketle hazırlanmıştır.

Anahtar Kelimeler: Minyatür, Surname-i Vehbi, Animasyon, Sanat, Tasarım.

Abstract

Today, miniatures are important historical documents besides art works. We can see the political, social and cultural features of the Ottoman Empire, the way of life and thinking in the miniatures of the manuscripts. In this study, the subjects and events discussed in Surname-i Vehbi Manuscript were applied to two and three dimensional animation techniques and the events of the festival were conveyed in a chronological order. Rehandling of traditional arts with digital tools and animation techniques with video-animation techniques, which is not a spatial limitation in the study, holds a mirror about our own perception and perception to the contemporary world. For this purpose, the artistic style of the miniatures of the scenes and the manuscripts were preserved while their two-dimensional styling features were maintained. On the other hand, the project has been realized with the necessity of establishing a connection between the methods and practices in traditional art forms in Turkish Art and the new art forms emerging with the opportunities of technology.

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

1. Giriş

Günümüzde çağdaş dünya ile uyumlu bir sanat eğitimi anlayışı için, çağdaş ve geleneksel ayrımının ortadan kaldırılması ülkemiz sanatının ve kültürünün gelişiminde önemli bir etmendir. Bu amaçla farklı disiplinlerin birlikte çalışması kültürel öğelerimize yeni bir bakış kazandırabilecektir. Bu bağlamda

* Çalışma; Yıldız Teknik Üniversitesi, Bilimsel Araştırma Projesi desteği ile üretilmiştir.

** Doç., Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Sanat Bölümü Bileşik Sanatlar Programı.

*** Arş. Gör., Yıldız Teknik Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi İletişim Tasarımı Bölümü.

**** Arş. Gör., Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Sanat Bölümü BSP.

***** Arş. Gör., Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Sanat Bölümü Sanat Yönetimi.



teknolojik araçların kullanımı yoluyla gerçekleştirilen animasyon tekniği tarih, minyatür, dijital medya, desen, iletişim alanlarının bir arada çalışmasına olanak sağlamaktadır. Projede disiplinler arası birliktelik ve çağdaş sanata kültürel öğelerin kullanımı yoluyla katkı sağlaması nedeniyle dijital teknolojilerin ve animasyonun kullanılması planlanmaktadır. Projede Osmanlı'da kültürel ve sanatsal bir belge olarak kullanılan minyatür geleneğinin yeniden canlandırılması amaçlanmaktadır. Kapsam ve sınırlılık bağlamında Osmanlı Surname geleneği ve bu geleneğin minyatür örneklerinden Surname-i Vehbi Elyazması dijital mecraaya aktarılarak yeni teknik ve yöntemlerle canlandırılmış olacaktır. İki boyutlu bir anlatım şeması üzerine kurulan minyatürler, temel biçimsel özelliklerine bağlı kalınarak temelde bilgisayar destekli iki boyutlu canlandırma tekniği ile yeniden oluşturulacaktır. Üç boyutlu canlandırma tekniği ise zamansal ve mekânsal geçiş sürecinde, tarih ile günümüz arasında köprü kurmak amacıyla kullanılacaktır. Çalışmada yenilik olarak sinema ve minyatürün doğasından kaynaklı farklı anlatım özelliklerinin birlikte denemesi hedeflenmektedir.

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 Dilek Türkmenoğlu ve araştırmacılar Bahadır Uçan, Tuğba Renkçi, 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 minyatür aracılığıyla Osmanlı kültürel yaşamının yeniden canlandırılmasını amaçlamaktadır.

2. Surname-i Vehbi Elyazması

Minyatür, çok ince işlenmiş ve küçük boyutlu resimlere ve bu tür resim sanatına verilen addır. Orta Çağda Avrupa'da elyazması kitaplarda baş harfler kırmızı bir renkle boyanarak süslenirdi. Bu iş için, çok güzel kırmızı bir renk veren ve Latince adı "minimum" olan kurşun oksit kullanılırdı. Minyatür sözcüğü buradan türemiştir. Türkiye'de eskiden resme "nakış" ya da "tasvir" denirdi. Minyatür için daha çok nakış sözcüğü kullanılırdı. Minyatür sanatçısı için de "resim yapan, ressam" anlamına gelen nakkaş ya da "musavvir" denirdi. Minyatür daha çok kâğıt, fildişi ve benzeri maddeler üzerine yapılırdı. 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.

Osmanlı minyatür geleneği içerisinde Surnameler Divan edebiyatında padişahın çocuklarının doğumu, sünneti, kızlarının, kız kardeşlerinin evlenmesi gibi nedenlerle düzenlenen halka açık eğlencelerin anlatıldığı manzum eserlerdir. 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 imparatorluğun tüm ihtişamını gözler önüne sermiştir (And, 1959, 55). Surnameler tarih, gelenek ve görenek, toplumsal yaşam, kurumlar, seyirlik oyunlar gibi konular açısından belgesel nitelik taşır. Örneğin Surnamelerde 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 Vehbi'dir. 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; Haliç'te 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. Geleneksel Değerlerin Modern Uygulamaları Bağlamında Örnekler ve Surname-i Vehbi Projesi

Animasyon sanatıyla ilişkili olarak karikatür, çizgi romanlar gelenek, kavram olarak kültür kodlarını şekillendirmekteki etkin rolleri, genç kuşaklara aktarım mekanizmaları, toplumsal hafızanın değişim ve dönüşüm süreçlerini izleyebilmeyi kolaylaştırıcı yönleri gibi niteliğiyle halkbilimciler için her zaman mühim bir değerlendirme ve araştırma alanı olmuşlardır. Gelenek üzerinden süregelen tartışmaların çizgi dünyasındaki karşılığı, ele alınış biçimleri ise detaylı biçimde analiz edilmemiş ya da bu bağlamda yeterli sayıda çalışma üretilmemiştir. Ancak, çizgi ve çizginin aracılığıyla temsil bulan tüm alanlar (karikatür, çizgi roman, animasyon, vb.) sözlü kültürün görsel materyaller ile okunması noktasında halkbilimciler için zengin malzemeler sunmaktadır (Ölçer Özüner, 2012, 172).

1960'larda popüler kültürün ağırlığını iyiden iyiye hissettirmesiyle birlikte yabancı çizgi romanlardan ve karakterlerden uyarlamalar olmuş (Tarzan, Zagor, Kızılmaske, Mandrake, Baytekin, vb.), ancak bu tür uyarlama-kopyalama yayınların dışında, milliyetçi çizginin kuvvetle hissedildiği Kara Murat, Tarkan, Deli Balta, Karaoğlan gibi elinde kılıcı altında atıyla buldukları topraklarda adaletin temsilcisi olma görevini üstlenen yerli kahramanlar Türk çizgi hayatına kazandırılmıştır (Çetin, 2010: 194). Türk çizgi romancılığında örneklerini gördüğümüz bu milliyetçi tavır, çizgi filmlerde de etkisini göstermektedir. İlerleyen yıllarda ise, Türk milliyetçiliği ile birlikte dini unsurların ve değerlerin çizgi filmlerin konularına dahil edildiği görülmektedir. 1990'lı yıllarda üretilen "Küçük Mücahit", "Bosna Alevler İçinde" gibi yapımlar, dini değerlerin çizgi filmlerde karşılık bulmasının belirgin örnekleri olmaktadır. 2000'li yıllarda ise, Radyo ve Televizyon Üst Kurulu, çocuk yayınlarında çizgi filmlere yer verilmesi, çizgi filmlerin belirli oranlarda Türk kültürünü yansıtmayı zorunluluğu gibi kanun değişiklikleri çıkartmıştır. Bu tür uygulamaların, çizgi filmlerdeki kültürel kodlamaları arttırdığı görülmektedir. (Uçan, 2018, 5).

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 yanılamaya 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. yüzyılda 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 yaklaşımının 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.

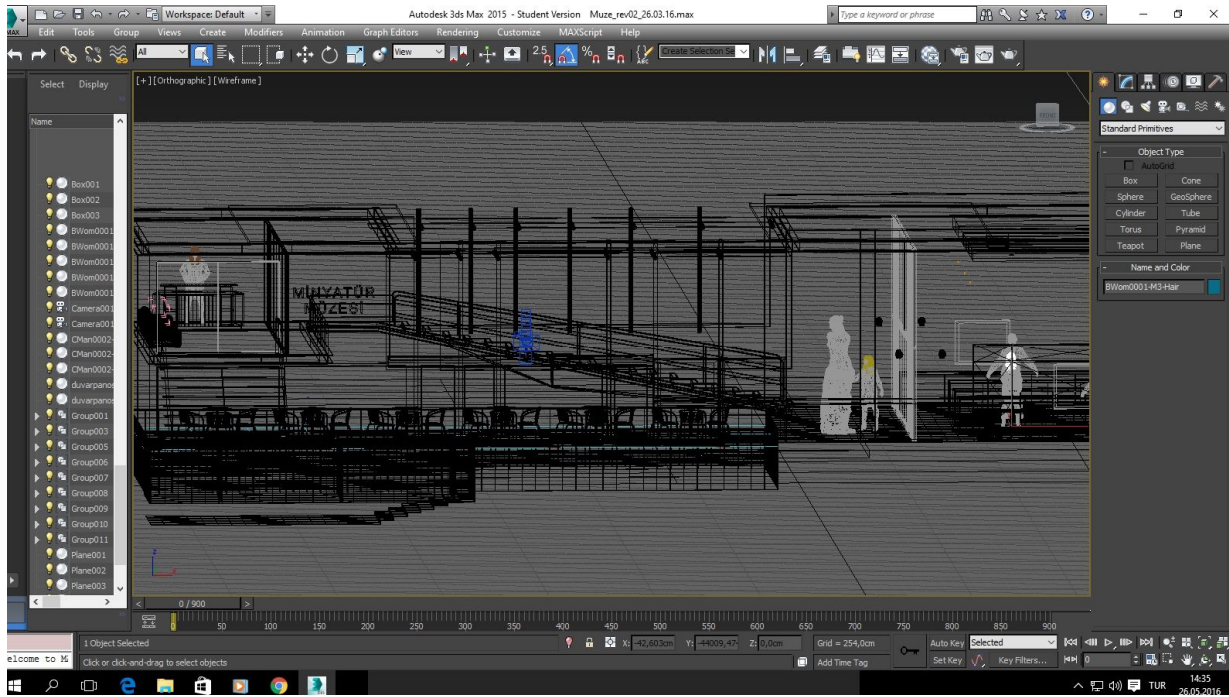
Bu yönüyle "Geleneksel Öğelerin Animasyonlarda Kullanımı Bağlamında Surname-i Vehbi Elyazması" Osmanlı kültür ve sanatına ait öğelerin aktarımı niteliğindedir.

4. Uygulamalar

4.1 Üç Boyutlu Ön Uygulamalar

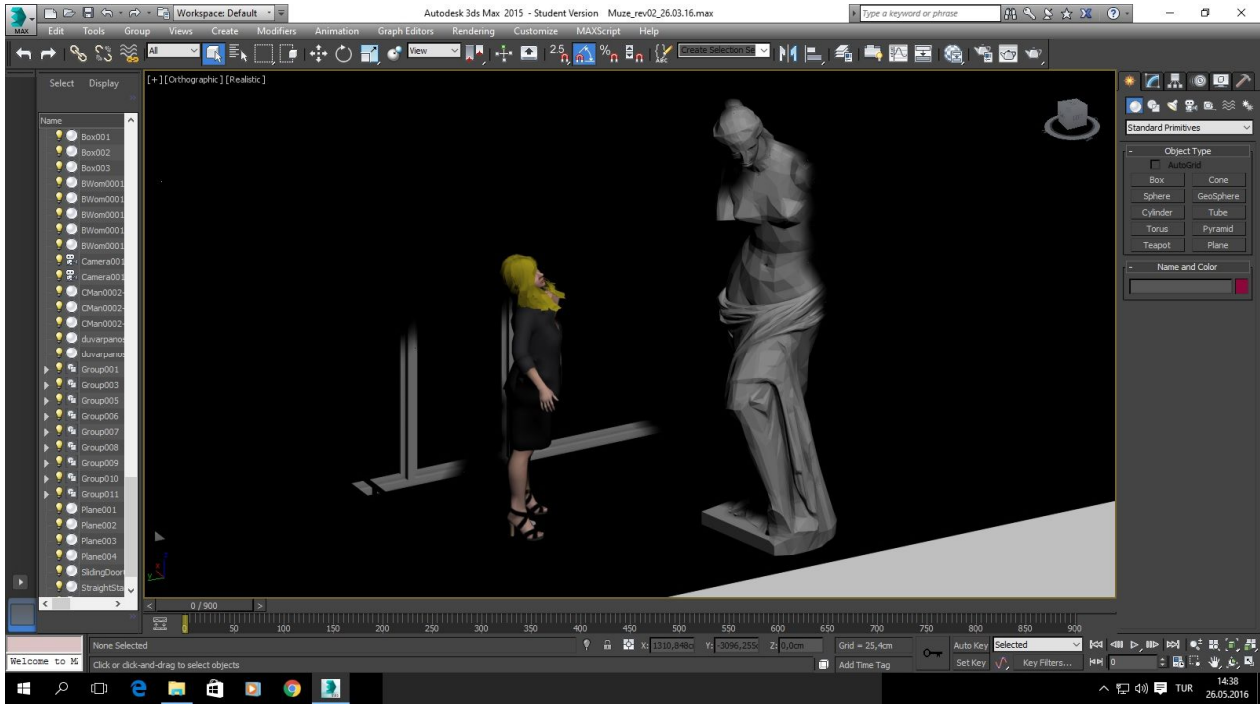
Temelde, iki boyutlu canlandırma ile hareketlendirilmesi planlanan minyatürlerin günümüzle ilişkilendirilmesi noktasında giriş bölümü ise üç boyutlu ortamda Autodesk 3DSMAX 2015 programı ile oluşturulmaktadır.

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, 4).



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

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.



Şekil 3. Müze, render örneği.

4.2 Ana Bölüm: İki Boyutlu Canlandırma

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, seçilen Minyatür örnekleri temelinde çalışmanın eskizleri oluşturulmuştur. Oluşturulan eskizler, canlandırma çalışmasında kullanıma uygun olacak şekilde, hareketlendirilecek unsurları ayrıştırılarak çizilmiş ve daha sonra bilgisayar destekli iki boyutlu canlandırma tekniği ile hareketlendirilmiştir (Bkz. Şekil 4, Şekil 5). Burada uygulamanın yöntemi 3 ana başlık etrafında toplanabilir:

1. Surname-i Vehbi Elyazması'nın referans alınması, senaryo yazımı ve sahnelerin belirlenmesi.
2. Sahnelerdeki karakterlerin ve mekanların tasarımı.
3. Sahnelerin hareketlendirilmesi.

Eskiz ve tasarımlarda görüldüğü üzere, minyatürlerdeki karakterler üzerinden çizgisel yorumlamalara gidilmiş, çalışmanın özgün ve çağdaş bir değer kazanabilmesi amacıyla her karakter titizlikle betimlenmeye çalışılmıştır (Bkz. Şekil 4, Şekil 5). Bilgisayarda hareketlendirmeye hazır hale gelmesi için, karakterin veya nesnelerin hareket edecek olan tüm parçaları katmanlara ayrılmış ya da katmanlarıyla çizilmiş ve renklendirilmiştir. Daha sonra bilgisayarda mekan ve figürlerin renklendirme işlemi gerçekleştirilmiştir. Görsellerin çizimleri Adobe Illustrator programında yapılmış olup, Adobe Animated CC programında hareketlendirilmiştir.

4.2.A Karakter Tasarımı Çizim ve Renklendirme Örnekler

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



Şekil 4: Silahtar figürü



Şekil 5: Kitap okuyan genç figür

4.2.B Sahnelerin Hareketlendirilmesi

Örnek Sahne1: 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 Emni 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 düzenlenmesinden sorumlu erkanı tanıtır.

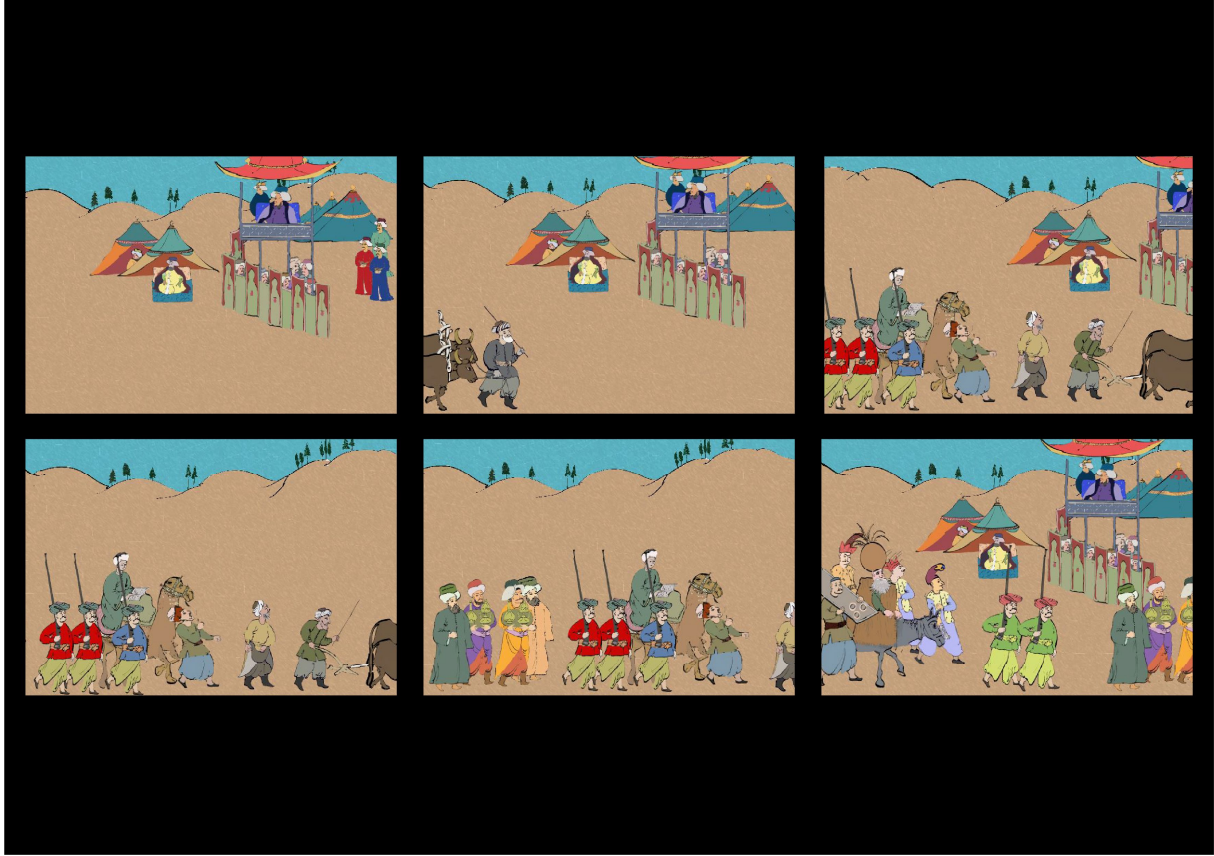


Şekil 4. Animasyon Aşaması: Saray Erkanının Ok Meydanı'na Gelişi

Örnek Sahne2: 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 4. Animasyon Aşamaları: Esnaf Alayları

5. SONUÇ

Çağdaş sanat ve tasarım ortamında, teknolojik gelişmelerin katkıları sonucunda değişen sanat formları ve disiplinlerarası yaklaşımlar önemli bir konu olarak belirmektedir. Bu sanat formları tamamen farklı bakış açıları ve içerikleri ele aldığı kadar, geleneksel sanatlarımızın günümüz teknik ve olanaklarıyla tekrar ifadesini de mümkün kılmaktadır. Çalışmada bu kapsamda günümüze değin resim sanatı içerisinde değerlendirilen ve geleneksel sanat formları arasında kabul edilen minyatür sanatı, dijital araçlarla yeniden ele alınmaktadır.

Çalışmada sinema ve minyatür sanatına ait farklı özelliklerinin birlikte ele alınması, sanat ve tasarımda çağdaş, evrensel nitelikte bir anlayışın oluşabilmesi adına yeni imkanlar sunmaktadır. Bu yönüyle "Animasyon Aracılığıyla Kültürel Ögelerin Yeniden Canlandırılması" projesi sanat ve tasarım eğitiminde, kapsamlı bir uygulama ve araştırma çalışması olup, sonraki çalışmalara rehberlik etme potansiyeli taşımaktadır. Çağdaş dünya ile uyumlu bir sanat eğitimi anlayışı için Türk kültürel mirası ve değerlerinin günümüzde çağdaş bir anlayışta yorumlanabilmesi önem kazanmaktadır. Böylece müzelerin ve kitaplıkların sınırları içerisinde kalmış minyatür sanatının, günümüz iletişim ortamına uygun şekilde geniş kitlelerle buluşturulması imkanı doğmaktadır. Ülkemizin kültürel mirası ve değerlerinin günümüzde çağdaş bir anlayışta yorumlanabilmesi, sonraki nesillerin belleklerine aktarılması ve minyatürler aracılığıyla Osmanlı kültürel yaşamının yeniden canlandırılması mümkün olabilecektir.

KAYNAKÇA

- And, Metin (1959). *Kırk Gün Kırk Gece*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
Aynur, Hatice (2009). Sürname. *İslam Ansiklopedisi*, C. 37, Türkiye Diyanet Vakfı Yayınları. s. 565-567.
Atıl, Esin (1985). *Levni ve Sürnamesi: Bir Osmanlı Şenliğinin Öyküsü*. İstanbul: Koç Bank Yayınları.
Bağcı, Serpil; Çağman, Filiz; Renda, Günsel; Tanındı, Zeren (2006). *Osmanlı Resim Sanatı*. (editör: S. Bağcı). İstanbul: TC. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
Benice, İzzet (2018). *Kültür Nedir? Kültürün Anlamı, Özellikleri, Unsurları, Etimolojisi*. Erişim Tarihi: 01/06 2018, <https://www.turkedebiyati.org/kultur-nedir-kultur-hakkinda-kultur-anlami/>



- Gemuhluođlu, Zeynep (2014). Amentü Gemisi Nasıl Yürüdü?. *Hayal Perdesi*, 38. Eriřim Tarihi: 24/05/ 2018, <http://www.hayalperdesi.net/edergi/default.aspx?dergiid=38>)
- Mahir, Banu (2005). *Osmanlı Minyatür Sanatı*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Uçan, Bahadır (2015). *Düşünme Aracı Olarak Karikatür: Teknoloji Proje Üreticileri İçin Karikatür Tabanlı Uygulamalar*. Yüksek Lisans Tezi. Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü. Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, İstanbul .
- Özüner, Ölçer Evrim (2012). Kırkyama Kahramanlar: Tarihi Çizgi Romanlarda Gelenek İcadı ve İmhası. *Milli Folklor*, 95. s.170-174.
- Tansuđ, Sezer (1976). *Şenlikname Düzeni*. İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.
- Tulum, Mertol (2007). *Vehbi Surname: Sultan Ahmet'in Düşün Kitabı*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Yakut, İnci (2015). 16.Yüzyıl Osmanlı Dönemi ni Konu Alan Dönem Filmleri Anlatısının Oluřturulması Sürecinde Görsel Kanıt Sağlayan Osmanlı Minyatür Sanatının Sembolik Anlatım Dilinin Özellikleri. *Art-Sanat*, 3,2015. 147- 160.