

YARATICI EKONOMİ DERGİSİ / CREATIVE ECONOMY JOURNAL

İzmir Ekonomi Üniversitesi Süreli Yayıdır.

Issue II / Vol.3 / 2020 ISSN NO: 2687-4709

# İEU+KREA

**Dijital Bellek ve Kent**

Photo Credit: İlke Coşkuner



**CREATEINIZMIR**



**İZMİR EKONOMİ ÜNİVERSİTESİ**  
Yaratıcı Ekonomi Ara tırmaları Merkezi

**#CampUsIzMiR**

**Eser Adı:**

(IEU+KREA) İzmir Ekonomi Üniversitesi Yaratıcı Ekonomi Araştırma ve Uygulamaları Dergisi

**Title:**

(IEU+KREA) Izmir University of Economics Creative Economy Research and Application Journal

**Konusu:**

Yaratıcı ekonomi, yaratıcı endüstriler, kültür ekonomileri, araştırma, altyapı oluşturma, akademik-sektörel işbirlikleri vb.

**Subject:**

Creative economy, creative industries, cultural studies, research, building infrastructure, academic-sectoral collaborations, etc.

**Yayına Başlama yılı / Year of Publication**

2019

**Yayın Ortamı / Publishing Medium**

Basılı ve çevrimiçi/ Printed and online

**Yayın Türü / Type of Publishing**

Dergi / Journal

**Yayın Sıklığı / Publishing Frequency**

Yılda 3 sayı çıkar / 3 issues per year

**Dili / Language**

Türkçe - İngilizce / Turkish - English

**Hedef Kitle / Target Audience:**

Bilimsel, Akademik, Sektörel, Bilimsel-Aktüel/Scientific, Academical, Sectoral, Scientific-Actual

**İmtiyaz Sahibi / Owner:**

İzmir Ekonomi Üniversitesi adına Prof.Dr. Murat AŞKAR

**Sorumlu Yazı İşleri Müdürü / Editor-in-Chief**

Sevay İpek AYDIN

**Yardımcı Editörler**

İdil GÖKSEL / İzmir Ekonomi Üniversitesi

Zeynep BİRSEL / Erasmus University

Ezgi ADIYAMAN İzmir Ekonomi Üniversitesi

Ali MATAY / İzmir Ekonomi Üniversitesi

**Danışma Kurulu / Advisory Board**

İsmail ERTÜRK (The University of Manchester)

Ayla Oğuş BİNATLI (IEU-Economics)

Refik ANADOL (UCLA Design and Media Arts)

Özlem ER (İstanbul Bilgi Üniv.)

Özgün ÖZER (The University of Manchester)

Aylin ORBAŞLI (Oxford Brook University)

Yasuka TAKAYAMA (Shizuoka University of Art and Culture)

Michal STEFANOWSKI (Akademia Sztuk Pięknych w Warszawie)

Gökçe OKANDAN (İstanbul Bilgi Üniv., Endüstri Müh.)

Ahmet Can ÖZCAN (İEÜ, Endüstriyel Tasarım)

Nilgün GÜRKAYNAK (İEÜ, İşletme Fak.)

Elvan Özkavruk ADANIR (İEÜ, GSTF, Moda ve Tekstil Tasarım)

Betül ÖZTÜRK (İEÜ- Gastronomi ve Mutfak Sanatları)

Burak ERDENİZ (İEÜ, Bilgisayar Müh.)

Sevim ÇİZER (IEU, GSTF)

Derya İRKDAŞ DOĞU (İEÜ, GSTF)

Ebru UZUNOĞLU (IEU, Medya ve İletişim)

Sekreter: Desire Joy GNOSTIS / Milhan GÖNEN

**Bilimsel Yazışma ve İletişim Adresi / Scientific Correspondence Communication**

Web krea.ieu.edu.tr

Email krea@ieu.edu.tr

Tel: +902324888219

Tasarım / Design: Sevay İpek Aydın

Yayın No: 2687-4709

Sayı:6/2020

Baskı / Print House: Anadolu Basım Yayın Matbaacılık Makine San. ve Tic. Ltd. Şti.

Tuna Mh. 5501 Sk. No: 6/A Çamdibi-Bornova/İZMİR

Baskı Tarihi / Print Date: 2020

Online Yayın Tarihi: Aralık 2020

Basım Yeri Tel.: 0232 433 33 55

2020 İzmir Ekonomi Üniversitesi

İEU+KREA

# İÇİNDEKİLER

02

İlke Coşkuner / Fotoğraf Sanatı ve Kent Belleği

07

Esra Çankaya / İKSV Kültürel Arşivleme ve Kent

13

Sevay İpek Aydın / Arşiv Filmleri Eşliğinde Kent Mekanını Hatırlamak

16

Edited By Murat Bengisu / Transient Conditions - One Exhibition  
And Three Reviews / Xander Van Eck / Fulya Ertem Başkaya /  
N. Toros Mutlu

22

Müzeler, Eğitim Ve Dijitalleşme / Cemal Gürel

25

Prof. Dr. Elvan Özkavruk Adanır, Prof. Dr. Ender Yazgan Bulgun,  
Öğ. Üyesi Dr. F.Dilek Himam Er /  
Digitizing Textile History: Turkish Digital Textile Archive Project

29

Damla Başkan, Assoc. Prof. Dr. Deniz Hasırcı /  
The Effects Of Window Display Design Of Clothing Stores  
On Shopping Behavior

41

PhDc. Emel Gülşah Akın/  
Eskiçağ Tarihi Çalışmalarında Değişim Ve Dijitalleşme

# İLKSÖZ



SEVAY İPEK AYDIN

**BELLEK MEKÂNIN BELİRLİ DÜNYA GÖRÜŞLERİ, DENEYİMLERİ VE TOPLUMSAL YAPILARI YANSITAN TARİHSEL TEMSİLLER SUNMAKTADIR.**

Medeniyetin bellek aygıtı; onun görülebilen DNA'sı olan kent, şahidi olduğu tüm değişim ve dönüşümler ile birlikte, onu şekillendiren toplumsal, kültürel, ekonomik ve fiziksel koşullarının mekânsal yansımalarının bütünü gibidir. Kent kavramını tanımlarken ifade edilen "bellek" kavramı ise derinliği ve mekân ile olan sıkı ilişkisi nedeniyle önemlidir. Bellek mekânın belirli dünya görüşleri, deneyimleri ve toplumsal yapıları yansıtan tarihsel temsiller sunmaktadır. Modernite sunduğu kolaylıklar bir yana kent ve bellek ikilisi için süreklilik duygusunun yitirilmesi sonucunu getirmektedir. Modernitenin belirginleştirdiği bireyselleşme, kişisel belleğin de dönüşümünü getirmiştir. Hatırlamaya dair sosyal ve kişisel ağ etkileşimlerinin kentlerin yaygınlaşan fiziksel alanlarının aksine hatırlamaya dair nesnel kültür karşısında öznel deneyimler, dolayısıyla kişisel bellekler süreksizleşmektedir. Bunun bir sonucu hatırlananların veya unutulmasından korkuların yerine konulamayacak olanların kütüphanelerde, arşivlerde, müzelerde korunmasına yönelik modern girişimdir.

Belleğin bu şekilde bir tür dışsallaşmaya evrilmesi, geçmişe yönelik nostaljik refleksin ifadesi ise Lefebvre'nin tanımı ile gündelik hayat, "[...] tekrarların bir arada var oldukları bir mekân" mıdır? Proust'a göre geçmiş iradi hatırlama çabamızın ulaşamadığı bir yerde, hiç ihtimal vermediğimiz bir nesnenin ya da bu nesnenin bizde uyandıracığı duygunun içinde gizlidir. Bu yaklaşım aslında hatırlamaya dair yitirilen/kaybolanın karşısında duyulan endişe tarafından şekillenmektedir. Peki Harvey'in (2013, s.123) "Toplumsal hafızanın mekânlarda dışsallaştırılması kültürel miras endüstrisinin kültürel müşterekleri metalaştırdığı, bunu yaparken de tüm mekânları Disney World'e benzetmeye odaklandığı[...]" iddiası bu nokta da haklı mıdır?

Ya dijitalleşmenin tüm bu bellek ve kent ilişkisindeki etkisi yaratıcı endüstriler açısından nedir? "Dijital Bellek ve Kent" teması ile bu sayımızda farklı disiplinlerden farklı sorular ekseninde yanıt arayışımızı keyifle okumanızı diliyor, katkıları ile temamıza ışık tutan tüm değerli yazar ve araştırmacılarımıza içtenlikle teşekkür ediyoruz.

Sağlıkla Kalın.

<sup>1</sup> Yılmaz, M. (2004) "Mimari Kimlik ve Küreselleşme", Antakya Kent Kurultayı Bildiriler Kitabı, İMO Yayınları.

<sup>2</sup> Jedlowski, Paolo. 2001. "Memory and Sociology, Themes and Issues." Time&Society 10(1): 29-44.

<sup>3</sup> Lefebvre, Henri. 2014a. Mekânın Üretimi. Çeviren Işık Ergüden. İstanbul: Sel Yayıncılık.

<sup>4</sup> Proust, Marcel. 2008. Kayıp Zamanın İzinde: Swan'ların Tarafı. Çeviren Roza Hakmen. İstanbul, Yapı Kredi Yayınları

<sup>5</sup> Harvey, David. 2013. Asi Şehirler: Şehir Hakkından Kentsel Devrime Doğru. Çeviren Ayşe Deniz Temiz. İstanbul: Metis Yayınları.

# FOTOĞRAF SANATI VE KENT BELLEĞİ



**İLKE COŞKUNER**



Koleksiyonun tamamı için  
QR Kodu tarayınız.

Fotoğraf üretme sevdam 1994 yılında şekillenmeye başladı.

O günlerde bile bildiğim bir şey vardı: İyi fotoğraf çekmekten öte bir şey yapmak, fotoğrafı ifade aracı olarak kurgulamak benim önceliğimdi. İşte bu farkındalıkla İFOD'a önce kursiyer, sonra da üye olarak kaydoldum ve tarzımın oluşmasındaki ilk tohumlar, o zamanlara denk gelir.

Kentsoylu bir birey olarak, yaşadığım atmosferi, sistemi, kendimi ve genel olarak insanlık durumlarını fotoğraf kanalıyla sorguladım ve paylaştım. Kentte yaşamının insan doğasında yarattığı deformasyonları, dönüşümleri farklı projelerde ardışık olarak gündeme getirmeye çalıştım. Benim açımdan bu, gelişen teknolojiyi de kullanarak "çağına tanıklık etmek" eyleminin bir biçimiydi. Zaman içerisinde, yaratıcı fotoğraf alanında, dijital olanaklardan yararlanarak, kendime has bir dil ve tarz geliştirme yolunda ilerledim.

Dolayısıyla fotoğraflarımda izleyen ile kuracağım diyalogda tekniğin, bir araç olduğunu bilerek, sadece ne kadar bana yardımcı olabildiğini önemsedim. Bu nedenle onun kurallarını ve sınırlarını değil, kendi sınırsız ve özgür üretimimi ön planda tuttum...

Fotoğraf çekmekle kalmadım, söylemimi vurgulayacak hale gelene dek, dijital ortamda onu yapmaya gayret ettim. Başlarda daha primitif yöntemler kullandım, teknolojinin gelişmesiyle bana tanıdığı sınırsız olanakları, fotoğraf yapma biçimime yansıtarak çalışmalarımı sürdürdüm. Bu şekilde fotoğrafım da, teknoloji de paralel bir ilerleme kaydetti. Sanıyorum bu sonu olmayan bir yolculuk...

Bu yolla kendi işlerimin gelişme süreci ve görsel hafızası çalışmalarımın kayıt altına alınmış oldu diyebilirim.

**"O GÜNLERDE BİLE BİLDİĞİM BİR ŞEY VARDI: İYİ FOTOĞRAF ÇEKMEKTEN ÖTE BİR ŞEY YAPMAK, FOTOĞRAFI İFADE ARACI OLARAK KURGULAMAK BENİM ÖNCELİĞİMDİ."**

İlk seri çalışmam “Anahtar”dır. Orada örneğin çocuk kızların saçları mandalla ipe asılıdır; onlar geleceğimizi ve umudu temsilen gülen yüzlerle bize bakması gerekirken, son derece buzlaşmış ve ifadesiz halleri ile askıya alınmış bekleyen bir geleceğin temsilcileri gibidir...



Anahtar serisi renkli çalışmalardan oluşmakla birlikte son derece kasvetli ve soğuk tatlar içerir. Günümüz modern yaşamında gittikçe deforme olan değerlerin temsilcisi gibi duran nostaljik figürler, bize bakar ve bazı sorular sorarlar; umut arayışında bir çağrı gibi izleyiciye seslenmektedirler... Sunduğum görüntülerin her birinde izleyicilerin kendi iç yolculuklarının kapılarını açmaları için bazı anahtarlar vardır. Kimi zaman duruşlar, kimi zaman kullanılan objeler birer sözcük gibi soru işareti ile biten cümleleri tamamlamaktadırlar... Dileğim, sorularımı paylaşmak ve yeni kapıların açılmasına bu anahtarlarla zemin ve olanak tanımaktır...

“Anafor” aslında “Anahtar” serisinde başlayan soruların kendimce bulduğum yanıtlarından biridir ve devamıdır.. Çağımız modern insanı doğadan kopmuş olmakla birlikte kendi doğasından ve doğallığından da hızla uzaklaşmıştır.





Doğa, siyah beyaz bir fotoğrafla beni bir anaför gibi içine almıştır ve oradan topladığım parçalar, şehirdeki modellerle bir araya getirdiğimde eğreti ve deforme kalmışlardır...  
 “Duvar” adlı seri çalışmamda savaşı, insanlığın yıkması gereken bir duvar olarak tanımlamaktayım...  
 Burada ise modelim bir oğlan çocuğu. Geleceğin olası savaşlarına çağrılacak bir aday asker.



“San ki” serisi ile masallarımızın odalarında dolaşırken, nihayetinde kasvetten sıyrılan çalışmalarım daha umutlu ve renkli. Dedelerimizin ninelerimizin anlattığı, mutlu sonla biten ve hep doğanın öğreten gücünü hissettiğimiz masallarımız gelecek nesillere ulaşabilecek mi?

*San ki, masalların gerçek olmuş...*

*San ki, deniz kabuğunun uğultusu, ayın ışığını ayaklarına indirmiş...*

*San ki, papatya falı sana hep “seviyor” demiş...*

*San ki, şeker tarlasında yaramaz bir hırsız çocukmuşsun...*

*Ve öyle san ki, düşledikçe yüzünü gülümseten masalların bitmesin...*



Bu noktaya kadar “Anahtar” ile araladığım kapılardan bakınca gördüğümüz “Anafor”ları aşılıp, “San ki” ile masallarımıza ulaşıyoruz...



**“Devranda Deveran”** isimli projemde, sahaflardan ve İpek Cabadak Koleksiyonu'ndan aldığım eski stüdyo fotoğraflarının, zaman, mekân yolculuğuyla dönüşmesini sergiliyorum. Bir köşede unutulmuş, sahipsiz fotoğrafların bende çağrıştırdığı hikâyeleri işliyorum. O günün yüzleri, bugünün tekniğiyle yeniden, farklı bir biçime kavuşarak bir biçimde ölümsüzleşiyor gibi...



**“Kimiz”** adlı projemde ise biraz daha bireyin derinlerine bakıyorum. Uygarlık içinde kendisini biçimlendiren insanın alt ve üst benlikleri, deformasyonları, bir bedende aynı anda yaşam sürdürebilir. Bu beden o egolar toplamını temsil eder ve insanoğlunun kara kutusu içinde binlerce sırrı aynı anda barındırabilir...



İçimizde yaşayan ve çoğu zaman reddettiğimiz zaaflarımız, çocuk yanımız, hayvani yanımız, kendimize koyduğumuz sınırlarımız, savaşçı kimliğimiz, inadımız, çelişkilerimiz, hatta bir şekilde şeytanımız bize en büyük düşman ol(may)abilir. İnsanlığın daima sorgulaya geldiği "kimiz", bu çoklu hallerden hangisiyiz sorusunu, bu kez kurguladığım portreler üzerinden soruyor; kendime, size....

Son olarak **“Distopya”** fotoğraf alanındaki farklı beceri ve deneyimlerin birleştirildiği ve bir yıl süren toplantılar sonucunda ortaya çıkan kolektif bir çalışmanın ürünüdür.



Erol Özdayı, İlke Coşkuner, Prof. Dr. Şefik Güngör ve Nedret Özdayı olmak üzere bu seriyi birlikte gerçekleştirdik. Tema ve teknik olarak fütüristik bir yaklaşımla şöyle dedik: *“İnsanlık bir yandan ideal bir toplum ve ütopyik bir dünya yaratma hayalleri kurarken, diğer yandan kendi distopyasını yaratmasının çoğu zaman farkında olmuyor. Her türlü ‘gelişme’ beraberinde büyük bir yıkım tehlikesini de getiriyor. Beton şehirlerimizin mezarlarımıza dönüşmesi ve Dünyanın yeniden gerçek sahiplerinin (doğanın) eline geçmesi çok uzak bir ihtimal değildir.”*

# KÜLTÜR SANAT ARŞİVLERİ VE KİŞİSEL KOLEKSİYONLAR ÖZELİNDE DİJİTAL BELLEK VE KENT



**ESRA ÇANKAYA**

Kent Belleği, bir kentin somut ve somut olmayan tüm kültürel miras öğelerini içeren; geçmiş, günümüz ve geleceği arasında gerçek süreklilikler kuran, toplum sorunlarına çözüm bulma kapasitesine sahip, uluslararası değerler temelinde, değişim ve dönüşümü kavrayarak bunu geliştiren, daha iyi bir gelecek kurma yönünde örülen organik bir köprüdür. Bu köprünün inşasında geçmiş değerleri gelecek için anlam taşıyacak biçimde örmek ise kentin parçası her bireyin katkısı ile mümkündür. Kentlerin coğrafi, tarihi, antropolojik ve sosyolojik değerlerinin yanı sıra somut olmayan miras kategorisine dâhil sanatsal değerleri de kent kültürünü besleyen temel unsurlardır...

Kültürel çeşitlilik açısından oldukça zengin olan Türkiye’de her kentin kültürel miras belleği birbirinden farklılıklar gösterdiği gibi ortak özellikler de barındırmaktadır. Çok kültürlülük söz konusu olduğunda ayrılan yönler zenginlik benzeşen yönler de birleştiricilik olarak bakmak bu hazineyi oluşturmak ve barış içerisinde geleceğe taşımak konusunda oldukça değer taşımaktadır.

Uluslararası Müzeler Konseyi (ICOM), 2004’de Seul’de yapılan genel kurulunda, dünyada kent müzelerine yönelik ilginin artışı dikkate alarak, Kent Müzeleri Koleksiyonları ve Etkinlikleri Uluslararası Komitesi’nin (CAMOC) kurulmasına karar vermiştir. Böylece, geçmişini kullanarak bugünü daha iyi anlaşılır kılar ve geleceğe daha güvenli bir biçimde taşınmasını sağlayacak bellek çalışmalarının yaygınlaşmasının temelleri atılmıştır.

Kent Belleği, sivil toplumun yaratılması, geliştirilmesi ve olgunlaştırılması açısından kentlerin taşıdığı önemi ortaya çıkartır. Kent Belleği, içinde yeşerdiği fiziki mekânları, onu canlı kılan toplum ile beraber sahip olunan çok yönlü mirası daha anlaşılır kılan öğrenme merkezleridir.

## Özetle;

- Kent kimliğini ve kentlilik bilincini geliştirir,
- Kentte yaşayan farklı toplumsal gruplar arasında karşılıklı anlayış, karşılıklı saygı ve ortak yaşam kültürünü güçlendirir,
- Bir sivil birliktelik oluşturarak kentlilerin kültürel mirasını korumasında katkı sağlar,
- Kentin sorunlarına çözüm bulma kapasitesini artırır ve kentsel gelişme yönünde takip edilmesi gereken hedeflerin gerçekleştirilmesine katkıda bulunur.

Benim Somut Olmayan Kültürel Miras genel başlığı altında incelenen, toplumların geçmişten günümüze uzanan yaşantılarında kaybolma tehlikesi ile karşı karşıya olan belleğe ilgim ise, 2001 yılında, İstanbul'da yaşadığı yıllarda serbest fotoğrafçı, araştırmacı ve koleksiyoner olan Josephine Powell'ın kişisel asistanı olduğum günlerden bugüne uzanır. Amerikalı araştırmacının fotoğraf arşivini dijital ortama aktarırken, geçmişin kaybolan izlerinin bir belgesel oluşturan fotoğraf karelerinde saklı kalmış olması; yaptığım işe olan ilgimi daha da arttırdı.

2003 yılında Darphane-i Amire'de gerçekleşen "Anadolu'nun Canlı Kültür Mirası; Josephine Powell Koleksiyonundan Kilim Örnekleri" sergisi için gereken Yörük çadırının kurulmasında kullanılacak malzeme ve uygulanacak teknik konusunda bilgi sahibi tek bir kişinin İstanbul'da bulunamayışına şahit olmuş ve bunu derin bir hayret ile karşılamıştım. Bu hayret ve üzüntü ile artan ilgim, Yörüklerle olan kan bağıma rağmen sergi için gereken yarım bir kilim örneğine tek bir ilmek atamayacak olduğumu fark etmem, beni bellek konusu üzerinde düşünmeye yöneltti. Yüksek Lisans Bitirme Tez çalışmamda da bu konuyu ele almaya itti.



2002-2006 Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat Tasarım Fakültesi Müzecilik Yüksek Lisans eğitimi birikimim ile yapmakta olduğum işe olan bu ilgime paralel gelişmeler olmaktadır. Tüm bilgi birikimimi bir araya getirebilecek en doğru başlık "Somut Olmayan Kültürel Mirasın Müzecilik Bağlamında Korunması" olacaktı. Bu konuya karar verirken de verdikten sonra da -Josephine Powell'ın kendisi de dâhil olmak üzere- birçok kişi tarafından, vazgeçirilmeme sebep olabilecek birçok soru ve beraberinde eleştiri ile karşılaştım.

Bunların başında "Somut Olmayan Mirasın müzede nasıl yer alabileceğini düşünüyorsun?" sorusu geliyordu. Benim cevabım ise, bu yola çıkış noktam kadar basit olmamakla beraber, koruma yönünde ilk öneriyi de içinde barındırıyordu. Birincil cevap/yöntem "Somut Olmayan Kültürel Mirası, Somut Kültürel Miras yardımı ile vurgulamaktır." Bu cevap, "Somut Olmayan Kültürel Miras Müzesi'nde sergileme şekli ile müze desteğinde gerçekleştirilecek bir projelerin, Etnografya Müzesi'nde gerçekleştirilenlerden ne farkı olacağı" sorusuna neden oluyordu.

Oluşan bu ikinci soruyu da ancak şu şekilde cevaplayabiliyordum: "Somut Kültürel Miras bir araç olarak kullanılmaktadır, asıl amaç Somut Olmayan Kültürel Mirası vurgulamaktır. Eğer sergi ve/veya müze Somut Olmayan Kültürel Mirası ön plana çıkarabiliyorsa, Etnografya Müzelerinin çalışma alanı dışında tutulabilecektir."

Her yanıtın yeni bir soru oluşturduğu ve oluşan her soruyu cevaplamaya çalıştığım yazım sürecinde amaç, kaybolma tehlikesi ile karşı karşıya olan elle tutulmadığı için fanus içinde korumaya alma gibi çözüm önerileri sunamayacağımız bir konuda -müzecilik bağlamında- düşünsel çözümleri irdelemektir. Neticede tez 2006 yılında başarı ile onaydan geçti ve ödül alan eğitici projelere ilham oldu<sup>6</sup>.

Josephine Powell ile tam zamanlı ve yarı gönüllü olarak vefat ettiği 2007 Ocak ayına kadar beraber çalıştık. Her anı çok kıymetli bu birliktelik sayesinde kültürel bellek oluşturma, koruma ve geleceğe taşıma konusunda farklı tecrübeler edindim. Koleksiyonu ölümünden kısa bir süre önce Vehbi Koç Vakfı'na vasiyet etti. 20. Yy. Anadolu Kültürüne ait yaklaşık 40.000 dia dijital ortama aktarılarak erişime açıldı. Halı, kilim, dokuma tezgâhları ve aletlerinden oluşan koleksiyonu ise 2018 Eylül Ayı'nda düzenlenen bir açılış sergisi ile Vehbi Koç Büyükdere Evi'nde ziyarete açıldı./



Photo Credit: <http://bulten.iksv.org/images/iksv-genel-banner.gif> <<http://www.iksv.org>> adresinden 05.11.2020'de erişildi.

Bellek çalışmalarımın bir sonraki adımında yollarımız İKSV ile kesişti. 1973 yılında Nejat Eczacıbaşı önderliğinde kurulan İKSV, kuruluşundan bu yana kültür ve sanatın gelişimi için hizmet veren, kar amacı gütmeyen ve tüm gelirini faaliyetleri için harcayan bağımsız bir kurumdur. Yıl boyunca klasik ve güncel müzik, sinema, tiyatro, güncel sanat, tasarım gibi alanlarda uluslararası festivaller, bienaller ve yıla yayılan etkinlikler düzenlenir. Bu bağlamda yerli ve yabancı yüzlerce sanatçıyı, 50'den fazla mekânda, yüzbinlerce izleyici ile buluşturur.

İKSV tarafından düzenlenen etkinliklerin geçmişten geleceğe kalıcı izlerini oluşturan 'Arşiv' ise 1994'te ayrı bir bölüm olarak kurulmuştu. Bu tarihten önceki malzemelerin çoğu çalışanların kişisel olarak sakladıkları malzemeler ve festival bölümlerinin kendi bünyelerinde korudukları malzemelerden ibaretti. İlk olarak eldeki malzemeler ile oluşturulan arşiv yıllar içerisinde basılı, görsel ve işitsel malzemelerin düzenli olarak arşivlenmesi ise artarak sürmekte.

Önceleri elle tutulan veri giriş formları ile kimliklendirilen arşiv malzemelerinin yıllar geçtikçe yoğunluğunun artması ve yönetiminin güçlüğü nedeni ile kayıtların elektronik ortamda tutulabileceği bir yazılım ihtiyacı ortaya çıkmıştır. İlk dijitalleşme çalışmaları da böylece hayatımıza girer. Köklü bir Vakfın, taze ve sürekli dönüşerek gelişen arşivindeki ilk yenileme çalışmaları benim göreve başladığım 2009 yılında, 20. yy. başına tarihli Mimar Yorgo Kulutros'a ait Art Nüvo eserinin Nejat Eczacıbaşı Binası'na taşınması ile beraber hız kazanır. Fiziki olarak yeniden düzenlenen arşiv malzemelerinin işitsel bölümü, özellikle 2012 - 40. Yıl- hazırlıkları kapsamında büyük oranda dijital ortama aktarılır. Bu süreçte arşiv verileri ve sözlü tarih çalışmaları ile titizlikle işlene 40. Yıl kitabı çıkar; kitapta arşivin geçmişi, bugünü ve geleceğine dair mevcut durum ve hayallerimizden uzun uzun bahsetmişim...

<sup>6</sup> Ulusal Tez Merkezi Tez No: 188545 'Somut Olmayan Mirasın Müzecilik Bağlamında Korunması/Tez Danışmanı Prof. Tomur Atagök

<sup>7</sup> <https://libdigitalcollections.ku.edu.tr/digital/search/searchterm/josephine%20powell/>

<sup>8</sup> <https://www.vkv.org.tr/tr/kultur/vehbi-koc-evi-130>

<sup>9</sup> İ-ka-se-ve: 370 kişi İstanbul Kültür Sanat Vakfı'nın 40 yılını anlatıyor/ edi. İlkay Balıç Didem Ermiş s. 491, 587, 588, 627

2007 yılında uluslararası bir arşivleme firmasından hizmet alınmaya karar verilmesi ile beraber bütünlüğü bozulan arşivin tekrar bir araya getirilerek Vakıf bünyesine kazandırılması mücadelem 2014 yılında zaferle sonuçlanmıştır. Böylelikle arşivin erişimi, yönetimi ve dijitalleşmesi ile ilgili birçok aksaklık çözülmüştür. Tüm malzemenin dijital ortama aktarılmasının zaman, iş gücü ve maliyet açısından doğuracağı yükün tahminlerin üzerine çıkacağı öngörüsüyle kademeli olarak dijitalleştirme çalışmalarının sürdürülmesine karar verilir.



Photo Credit: [<http://bulten.iksv.org/images/iksv-genel-banner.gif>]<http://www.iksv.org>

İKSV Arşivi, koleksiyon içeriği ile İstanbul'un kültür ve sanat yaşamının geçmiş 48 yılına ayna tutmaktadır. 2015 yılında İstanbul Kalkınma Ajansı'ndan alınan fon desteği ile Arşiv düzenleme faaliyetleri boyut değiştirir. Fiziksel kurgu ile ilgili olarak profesyonel fiziksel arşivleme sistemleri araştırılmış ve uygunluğuna karar verilen kompakt dolaplar satın alınır. İKSV arşivini sanatseverlerin kullanımına açarak, uluslararası standartlarda hizmet veren, yeniliklere, gelişime ve paylaşımına açık bir bellek merkezi oluşturma yolunda son dört yıldır sürdürdüğü yeniden yapılanma sürecinin birinci etabını tamamlamak üzere 2017 yılında yazılımda tekrar güncelleme yapılır.

İKSV Arşivi herkesin erişimine açıktır; sanatçı, yönetmen, gazeteci, öğrenci ve hatta sadece merakını gidermek isteyen herkes... Dışardan gelen araştırmacı talepleri son on yılda ortalama kişiden 300'lere yükselmiştir. Bunda hem dijital kaynakların erişim kolaylığı hem de arşivin bilinirliğinin artmasının payı büyüktür. Araştırmacı taleplerinin yanı sıra Arşiv Vakıfı içinde de oldukça sık başvuru alan kıymetli bir bellek kaynağıdır. Özellikle festival hazırlık süreçlerinde Arşiv bölümü ile beraber Stüdyo ve Medya bölümleri geriye dönük içerik sağlama ve gelecek için yeni içerik üretme konusunda aktif rol oynar.

Arşive ulaşan her talep yeni bir araştırma, inceleme ve öğrenme süreci olduğu için genel olarak düşünülenin aksine arşiv çalışması durağan değil sürekli değişen, devinen ve havalanan bir çalışmaya dönüşür.

Arşiv randevu sistemi ile hizmet verir niteliğe bürünmüş durumdadır. Araştırma konusunu detaylıca alındıktan sonra araştırmacılar merkeze davet edilir. Özellikle öğrenciler ile olan çalışmalar birkaç seans sürebilmekte. Danışan-Danışman ilişkisine de dönebilen bir alışveriş oluyor ve ortaya zengin içerikli, karşılıklı eğitici ve öğretici üretimler çıkıyor olması gurur verici...

Çalışmalardan örnekler;

- Savaş Temasını İşleyen Kadın Sanatçıların Değerlendirilmesi
- Festival Kavramının Dönüşümü: İKSV Örneği
- Türkiye ve Avrupa'da Bienallerin Müzelerde ve Kamusal Alanda Sergileme Gelişiminin İncelenmesi
- İKSV İstanbul Müzik Festivali Kapsamında Kullanılan Grafik Tasarım Öğelerinin İncelenmesi

Kent Belleği açısından en etkileyici bulduğum çalışmalardan biri 4. Tasarım Bienali, Okullar Okulu teması ile 'Öğrenme Biçimi olarak Tasarım, Tasarım Biçimi Olarak Öğrenme' alt başlığı çerçevesinde 22 Eylül - 4 Kasım 2018 tarihleri arasında gerçekleştirilmiştir.

Tema özelinde bellek mekânlarının tasarımı, anlamı, önemi işlenmiştir. Gerçekleşen bir söyleşide modern fotoğraf ve tarihte fotoğraf ayırımında fotoğrafın belge olarak arşivlerdeki önemi vurgulanmıştır.

Osmanlı arşivinde 30 bin fotoğraf üzerinden günümüzde yapılan üretilere bakıldığında, sadece 30 bin fotoğraf üzerinden birbirinden farklı yüzlerce yorum içeren üretim olduğu görülür. İKSV Arşivinde şu anda 1973'den 2007 yılına kadar üretilen 100.000 fotoğraftan seçilen 28.000 dijital fotoğraf; 2007'den günümüze üretilen düzenlemeleri devam eden 750.000 dijital fotoğraf bulunmaktadır.

Arşivlerde malzemenin çokluğundan ziyade anlattığı hikâye ve doldurduğu boşluk önem taşımaktadır. Arşiv araştırmaları sırasında aynı fotoğraf malzemesini inceleyen farklı araştırmacıların ürettikleri sonuçların birbirinden farklı kompozisyonlar içermesi bu önemi daha iyi açıklar... Bellek mekânları olarak arşivlerde korunan malzemelerin tarafsız bir matematiksel bütünlükle farklı olasılıklar dâhilinde birleşebilecek şekilde kurgulanması da bu sebeple oldukça hassasiyet isteyen bir konudur.

İKSV Arşivi şu anda 2022 yılında kutlanacak 50. Yıl hazırlıkları için yeniden düzenlenmektedir. Bu kapsamda geçmiş yıllara ait tüm etkinliklere ait arşiv veri girişlerinin ilk bölümü 2019 yılında tamamlanmış durumda. 2020 ve sonraki yıllarda arşiv veri girişlerinin fotoğrafların düzenlenmesi ile beraber görselleştirilmesi ve işitsel malzemelerin de ilişkilendirilmesi ile kültür sanat alanındaki İKSV üretimlerinin tamamını dijital ortamda sunan yazılı, görsel, işitsel bir arşive kavuşulmuş olacak.

### Arşiv Çalışması ile Çıkan Yayınlarından Bazıları;

2011 Film Festivali 30. Yılında 30 Yıldan 20 yönetmen<sup>10</sup>

2011 12. Bienal 'İstanbul'u Hatırlamak'<sup>11</sup>

2012 40. Yıl Kitabı 'i-ka-se-ve'<sup>12</sup>

2017 Tiyatro Festivali 1989'dan Bugüne İstanbul Tiyatro Festivali 20. Yıl Kitabı<sup>13</sup>

### Leyla Gencer<sup>14</sup> Koleksiyonu (Anı Evi ve Arşivi)

Koleksiyon İKSV Arşivine bağlıdır. Tüm bu faaliyetlerin haricinde şu anda Bakırköy Belediyesi'ne bağlı Leyla Gencer Opera ve Sanat Merkezi'nde ziyarete açık Leyla Gencer Anı Evi'nin de tüm müzeolojik faaliyetlerini yürütmekte ve arşivinin de koleksiyon yönetimini sağlamaktayım.

Anı Evi, Leyla Gencer'in 1966-2008 yılları arasında Milano'da yaşadığı evindeki orijinal eserlerden oluşuyor. Leyla Gencer, operanın mabedi olarak kabul edilen Milano'daki La Scala Operası'nda sahne alan ilk Türk'tür. Anı Evi 2010 yılında ölüm yıldönümü olan 4 Mayıs'ta hazır hale gelmişti; Türkiye'de kadın sanatçı için oluşturulan ilk Anı Evi olma özelliği ile bu dijital mekan, Dünya'da ise Evsiz tek Sanatçı Evi olarak önem taşıyan bir koleksiyon niteliği ile; 2014 yılına kadar vakıfta ziyaret edildi. Sonrasında daha fazla ziyarete ulaştırabilmek için koleksiyonu Bakırköy'deki Leyla Gencer Opera ve Sanat Merkezi'ne taşındık.

<sup>10</sup> <https://www.iksv.org/tr/yayinlar/30-istanbul-film-festivali-nin-30-yilindan-20-yonetmen>

<sup>11</sup> <https://www.iksv.org/tr/yayinlar/istanbul-u-hatirlamak>

<sup>12</sup> <https://www.iksv.org/tr/yayinlar/i-ka-se-ve-370-kisi-istanbul-kultur-sanat-vakfi-nin-40-yilini-anlatiyor>

<sup>13</sup> <https://www.iksv.org/tr/yayinlar/20-1989-dan-bugune-istanbul-tiyatro-festivali>

<sup>14</sup> 1995 yılından ölümüne dek İKSV'nin mütevelli kurulu başkanlığını yapmıştır.





Photo Credit: <https://www.iksvphoto.com/album/aff13j> adresinden 05.11.2020de erişildi.

2018'in sanatçının 10. Ölüm Yıldönümü sebebi ile Borusan Müzik Evinde 10 Eylül-10 Ekim tarihlerinde ziyarete açık kalan-küratörlüğünü Prof. Yekta Kara'nın üstlendiği-Leyla Gencer: Primadonna ve Yalnızlık başlıklı bir sergi düzenledik.<sup>15</sup>

Arşivinden fotoğraf seçkilerinin oluşturulması ve dijitalleştirilmesi, sözlü tarih çalışmaları ve mekân çekimlerinden oluşan Leyla Gencer: La Diva Turca Belgeseli ise 2019 yılında tamamlandı ve 2020yılı Mart ayında İKSV Youtube kanalında dijital olarak herkesin erişimine açıldı .<sup>16</sup>

Tüm koleksiyon, müze, arşiv tecrübelerimden yola çıkarak özetlemek gerekirse geçmişin hazinelerini gün yüzüne çıkararak bellekleri tazeleyerek geleceğe taşımak hususunda, gelişen teknoloji, imkân ve talepleri dikkate aldığımızda dijitalleşme tüm bellek kurumları için hayati önem taşımaktadır. Böylelikle güvenli, kalıcı ve geniş kitleleri hedefleyen izler oluşturabileceğimiz inancındayım.

Dijitalleşmenin en önemli katkısı bellek mekânlarına yapılan yatırımların kısıtlı olması sebebiyle fiziki ve maddi tasarruf sağlamasıdır... Ancak göz ardı edilmemesi gereken bir de gerçek var elbette... Dijitalleşmek demek fiziki olandan tamamen vazgeçmek olarak algılanmamalıdır.

Özellikle kültür-sanat arşivciliğinde malzemeler yıllar içerisinde giderek büyük ve hiçbir zaman imha edilemez. Günümüz koşullarında mümkün olduğunda dijital arşivleme yöntemleri ile devam ederek fiziki büyümenin önüne geçiyoruz. Ancak dijital arşivin güvenliğini sağlamak fiziki arşive nazaran çok daha özenli tedbirler gerektirdiği için her ikisinin de aynı özen ile muhafaza edilmesi gerektiğini düşünüyorum.

Belleklerimizin hep açık olduğu, beslenebildiği nice güzel içerikleri sonsuz kılabilmek dileğiyle...

<sup>15</sup> [https://www.borusansanat.com/tr/borusan-sanat\\_1/gorsel-sanatlar\\_14/sergiler\\_50/leyla-gencer-primadonna-ve-yalnizlik\\_5](https://www.borusansanat.com/tr/borusan-sanat_1/gorsel-sanatlar_14/sergiler_50/leyla-gencer-primadonna-ve-yalnizlik_5)

<sup>16</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=AHZRICOZM-8&list=RDCMUCifL1luTFbjEoCFRTS-Zeyw&index=1>

# ARŞİV FİLMLERİ EŞLİĞİNDE KENT MEKANINI HATIRLAMAK

Ropörtaj: Sevay İpek Aydın

Dijitalleşmenin hızlanarak hemen tüm sektörleri etkisi altına aldığı 2020 yılında "İZMİR, KENT ve BELLEK: Arşiv Filmleri Eşliğinde Kent Mekanını Hatırlamak Film Gösterimi ve Paneli" Kültürpark'ın manolya ağaçları arasından akan güzel esintiyle ve gerekli sosyal mesafe kurallarına uygun olarak gerçekleşti. Pandemi sürecinin en değerli hediyelerinden biri de İzmir'in tam ortasındaki bu değerli kültür alanının; 'Kültürpark'ın' açık hava imkânlarını İzmir'lilere hatırlatmış olması oldu.

İzleyici olarak katılanlar arasındaki heyecan; kendilerinin, ailelerinin İzmir'deki geçmişine dair henüz hiçbir yerde görmedikleri tarihi arşiv görüntüleri ile buluşacak olmalarından kaynaklanıyordu. Etkinlik moderatörü Dr. Öğr. Üyesi Serkan Şavk'ın ifadesi ile farklı zaman kesitlerinden çehreler, zamanı aşarak kameranın aracılığıyla gözlerimiz ile buluşmuş oldu.

Kültürpark'ın bir ticari fuar alanı kimliğinin zaman içerisinde gölgesinde kalan 'kültür' alanı olma hali, mimari ve tarihi açıdan ele alınırken, kameranın şahitliğinde beyaz perdeye yansıyan detaylar bir bir ele alındı. Bildiğimizi sandığımız İzmir'e ait bu detay değerli panelistler Prof. Dr. Nezh Erdoğan, Doç. Dr. Burckay Pasin (İzmir Ekonomi Üniversitesi), Dr. Öğr. Üyesi Erkan Serçe (Dokuz Eylül Üniversitesi) aracılığı ile izleyicileri görünenin ardına taşıyarak farklı bir bellek katmanı ile buluşturdu.

Panelistlerden Doç. Dr. Burckay Pasin'in bellek kavramına yaklaşımı ve arşiv filmlerindeki mimari unsurlar açısından ele aldığı, bellek ve mekân ilişkisine dair aktarımları üzerine etkinliğin sonrasında kendisine birkaç soru sorma imkânı bulduk.



Photo Credit: Photo by Alexander Schimmeck on Unsplash

**Bellek kavramını nasıl tanımlarsınız?**

Her ne kadar dilimizde bellek ile hafıza eş anlamlı olsa da belleğin hafızadan daha fazlasını tanımladığını düşünüyorum. Hafıza beynimize kazıdığımız bir bilgiler, anılar ve tecrübeler haznesi; bu anlamda aslında durağan bir olgu. Ancak bellek yalnızca bunların bütününden ibaret değil, aynı zamanda bu bilgi, anı ve tecrübelerle yüklediğimiz kültürel, ideolojik, öznel ya da kolektif değer yargılarını da taşımakta. Bu yüzden neyi hatırlayıp neyi unutmak istediğimizi de barındıran bir kurgu. Böyle bakıldığında gelecekte nasıl bir bellek inşa edeceğimizi de aslında geçmişten gelen yargılarla yönlendirmiş oluyoruz.

**Bellek ve mekân ilişkisini nasıl yorumlarsınız?**

Aslında iki şekilde tanımlayabiliriz. Mekânların da belleği vardır ve bunu malzemenin eskimesinden, yaşlanmasından, fiziksel ortamın dönüşümünden okuyabiliriz. Tabi bu fiziksel mekâna dair bir bellek. Bundan daha da önemlisi sosyal mekânın belleği. Herhangi bir mekânda yaşadığımız iyi ve kötü tecrübeler, sosyalleşme biçimlerimiz, aidiyet duygumuz, toplaşmalar, törenler, vs. ile hafızamıza kazınan ve kendi toplumsal ve bireysel kimlik inşamızda da oldukça etkisi olan bir olgu. Burada zaman algısı da ayrıca çok önemli. Örneğin, İzmir saat kulesi 90'lı yıllara kadar önünde birilerini beklediğimiz, fotoğraf çektiğimiz, kuşlara yem verdiğimiz bir buluşma ve toplanma alanıyken; cep telefonları ve sosyal medyanın yaygınlaşmasıyla artık binlerce fotoğrafını çok da sorgulamadan paylaştığımız sanal bir imgeye dönüşmüş durumda. Yani, bir mekâna gitmek için harcadığımız ve o mekânda geçirdiğimiz süre ne kadar azalır, belleğimizdeki yeri de o ölçüde önemini yitiriyor, ya da başka bir imgeye evriliyor.

**Arşiv filmleri aracılığı ile bizlere ulaşan görüntüler özelinde Kültürpark'taki mimari öğeleri ve değişimlerini nasıl değerlendirirsiniz?**

Belgesel niteliğindeki bu filmler Türkiye'nin 1930'larda sanayi ve tarım alanlarındaki atılımlarını İzmir Fuarı özelinde gösteren bir propaganda aracı. Dolayısıyla, Kültürpark'a ilişkin her gerçekliği bize göstermiyor. Filmlerin çoğunda parkın doğal dokusu, bir kamusal alan olarak toplumsal ve sosyal rolünden çok bünyesindeki fuarın ulusal ve uluslararası ekonomik ortama katkısı yansıtılmış. Tabi bu katkı, filmlerin çekildiği dönem için çok daha öncelikli bir önem taşıyor. Görüntülerde fuar yapılarının çeşitliliği, sergi tasarımları ve kitleler tarafından nasıl ilgiyle izlenip gezildiğini görüyoruz. Bu yapıların çoğunun yıkıldığı ve oldukça azının günümüzde ayakta kaldığını düşünürsek, bunlar Türkiye'deki erken Cumhuriyet dönemi mimarlık yaklaşımının gerek üslupsal yaklaşım gerekse mekânsal karakterini kısmen de olsa anlayabildiğimiz önemli kayıtlar. Arşivlerdeki diğer yazılı ve görsel kayıtlarla desteklendiğinde bir Kültürpark Mimarlığı portresi çizmemize yardımcı olabilecek potansiyele sahip. Tabi bundan sonraki dönemde parktaki peyzaj mirasının da daha fazla değişip dönüşmeden belgelenip gelecek kuşaklara aktarılması gerekiyor.



Photo Credit: <https://photos.app.goo.gl/PBP5576a85CaXqr7> adresinden 06.11.2020 tarihinde erişildi.

Panelin moderasyonunu üstlenen Dr. Öğr. Üyesi Serkan Şavk ile görüşmemizde ise dijitalleşmenin sadece 'bir mekanın sanal ortama aktarımı' olarak yorumlanmasının eksik bir yaklaşım olacağı; arşiv görüntülerini 09.Eylül.2020 gününe ulaştıran teknolojinin, o dönemin en ileri iletişim teknolojisi olan sinema kamerası olduğuna dikkatleri çekti.

Erkan Serçe'nin Kültürpark bölgesinin tarihsel dönüşümüne dair aktardığı bilgiler ışığında izleyicilerin şahit olduğu görüntülerin daha da anlamlı bir hal aldığı etkinlik aynı zamanda Ekokent Araştırma ve Uygulama Merkezi'nin de ilk etkinliği niteliğinde idi. İzmir Ekonomi Üniversitesi'nin "kampüsizmir" mottosu kapsamında geliştireceği iş ve işbirlikleri için çalışan ve kısa adı EKOKENT olan bir diğer Merkezin kurulma amacını, Müdürü Doç. Dr. Burak Doğu ise Merkezin kent-üniversite etkileşimini aşağıda sunulan birçok disiplinler arası sorunun yanıtları çerçevesinde ele aldıklarını belirtti;

- Kent ne tür bir iletişim aracı, mecrası, mesajıdır? Kent, halkıyla nasıl iletişim kurar?
- Kentlerde yer alan iletişimsel aktörler kimlerdir? Hangi iletişimsel özelliklere sahiplerdir? Kendi aralarında hangi ağlar üzerinden, nasıl iletişim kurarlar? Bu iletişim ağları nasıl ortaya çıkar? Söz konusu iletişim süreçleri ne gibi sorular ve sorunları barındırır? Bu sorular ve sorunlar nasıl karşılık bulabilir?
- Kentlerde yer alan aktörlerin daha iyi, daha etkili iletişim kurabilmesi ve iletişimsel eylemlerin kentlere daha faydalı olabilmesi için neler yapılmalıdır?
- Çeşitli akışların (nüfus, sermaye, metalar, mesajlar gibi) kesişim noktası olan kentler bu açıdan nasıl sonuçlara sahne olur?
- Kamusal alan ve katılım süreçlerinin demokratikleşmesi nasıl mümkün olabilir?
- İletişimin tarihsel dönüşümü kentler özelinde nasıl gerçekleşmiştir, bu dönüşümün geleceğine dair neler öngörülebilir?
- Kentlerde yaşanan sorunların sürdürülebilir kalkınma çerçevesinde çözümüne iletişim alanından sunulabilecek katkılar nelerdir?
- Sosyoloji, psikoloji, ekonomi, güzel sanatlar, tıp, hukuk gibi akademik disiplinlerin kentlere dair ürettiği bilgiler, iletişimsel deneyim ve bulgularla bir araya geldiğinde nasıl katkılar ortaya çıkar?

---

# TRANSIENT CONDITIONS ONE EXHIBITION AND THREE REVIEWS

Edited by Murat Bengisu

## Foreword to “Geçici Haller”

Nowadays, we are trying to keep up with the dizzying speed of digital photography technology, mobile phones capable of taking high-resolution photos, photo sharing and sales platforms on the internet and social media. Meanwhile we witness that the art of photography is losing its meaning. Although the photos we encounter in photography competitions, exhibitions, magazines, books, and slide shows are beautiful and pleasant, they are mostly repetitions; far from inspiring. Even masters who have proven themselves in this field, unavoidably, repeat themselves or what is known. In short, the art of photography is undergoing an erosion of meaning.

Undoubtedly, different techniques and approaches are tried in today's art of photography; I think that these efforts could lead to new ways. On the other hand, there are artists who return to the days of film photography and even reuse and reinterpret methods such as pinhole photography, cyanotype, platinum/palladium, or collodion. This may be a different reaction to what is happening today.

Let's get back to the exhibition Geçici Haller (Transient Conditions). The question I am particularly trying to answer here is: "How can a new dimension be added to the photograph?"

I searched for the answer to this question by transferring photographic images to different objects or the relationship between photographs and objects. I tried to understand experimentally the role of different parameters such as surface textures, contrast, material properties, color and transparency of objects in this technique. I studied the ways of transition from two dimensions to the third dimension.

The theme of the exhibition is, as its name suggests, transience. In addition to photographs produced by digital printing on photographic paper, which is the common method today, I also constructed direct or indirect semantic relationships between objects and visuals while dealing with subjects such as transience, wear, aging, and life cycle in photographs integrated with objects. If I can enable the audience to question, discuss, talk and write about these relationships and the thought that everything is temporary; my exhibition will have reached its goal.

## “Geçici Haller” by Xander Van Eck<sup>1</sup>

One of the photographs at Murat Bengisu's exhibition Geçici Haller is entitled Mavinin Direnişi ('The Resistance of Blue'). It shows a fragment of a dilapidated stone building, overgrown by a tree. Some of the indigo blue paint that once covered part of the wall is still there, the intensity of its color standing out fiercely between the greys and browns in the rest of the composition (Fig. 1).

The theme of transience indeed pervades all works. Pictures of decrepit buildings, dead animals, withering flowers, fire - all remind us of the Vanitas-tradition in baroque painting of the Netherlands, Germany, Spain and Italy, expressing the thought that all earthly things are nothing but vanity, a distraction from what is really important. The Christian tradition held that love of money, beautiful clothes, physical beauty and other pleasures, was sinful and distracted us from life after death, where we would be rewarded if we abstained from all those things.

This philosophy finds expression in the flower still lives of Jan Breughel, Maerten van Heemskerck's ruins of Rome and Antonio de Pereda y Salgado's Still Life with a Globe, Skulls, a Clock, Golden Coins and Jewels (ca. 1635, Fig.2).

Bengisu's view on transience is of a much milder kind though, more romantic and melancholy. There is beauty in the evanescent. A picture of an old farm by a river in Český Krumlov, its roof not more than a skeleton, carries the title Let's Sleep Under the Stars Tonight (Fig.3), and that almost sounds like an attractive proposition. It breathes the same good-natured defiance of decline as The Resistance of Blue.

And on second thought, it is indeed not exactly decline, but resistance to it that constitutes the real theme of the exhibition. According to the maker's own written introduction, he is troubled by the ephemeral quality of photography nowadays, because of the omnipresence of smartphones that enable us to take pictures and publish them without any effort. They are made casually, will be looked at maybe once or twice and then forgotten. Photographs, Bengisu reminds us, used to be objects, created with patience and craft, . In this exhibition he proposes an antidote to this phenomenon by attempting to bring back their objecthood and permanent appeal.

There is a close up of a fire, for instance, covered with stains that seem hard to place at first sight, but on further inspection appear to be actual holes burned into the paper on which the picture is printed. No better way of emphasizing that a photograph is a thing, not a collection of pixels. With a wink to the Italian Arte Povera artist Lucio Fontana, who used to slice his monochrome paintings with a knife (Fig.4), Bengisu gave it the title The third Dimension (Fig.5).

In a series of other works, objecthood is achieved by transferring photographs onto actual objects like bricks, glass tiles or pieces of wood. They all involve some version of the so-called Droste-effect, named after the Dutch cocoa brand that comes in a box showing a girl carrying a serving plate on which stands the same box with the picture of the same girl, holding the same plate, etc. (Fig.6). The most spectacular item of this group is an old car tire, onto which photographs of discarded car tires have been transferred, resulting in a dazzling interplay between the profile of the actual tire and the tires on the photographs (Fig.7).

Another of these 'Droste' works uses a metal serving plate, onto which a photograph of an old rusty cast-iron fence has been printed in such a way that it leaves the viewer to guess whether the visible rust is part of the metal plate or the photograph (Fig.8). The main story of the exhibition is probably most clearly embodied in this item. While the iconography refers to the fleetingness of all things, the photograph itself has become an object that is sure to last an eternity.

*<sup>1</sup>Prof. Xander Van Eck, Izmir Institute of Technology, Faculty of Architecture*

### **"Transient Conditions: An Essay on Photography and Death" by Fulya Ertem Başkaya<sup>2</sup>**

Murat Bengisu's "Transient Conditions" photography exhibition, at first sight, gives the viewer the impression of a visual haiku\* on the transience of the living and inanimate, life and matter. When viewed in this context, transience is reflected by various techniques such as digital manipulation, photomontage, collage, and printing on different surfaces.

Therefore, he emphasizes not only the transience of the photographed subject, but also the importance of the media in which the photograph is printed on, or how the technique that creates the photograph reflects this transience and fragility. But the point that intrigued me most is how the photo, which has gained more transience with digitalization today, has turned into a tangible item and how temporality is created through its communication with other substances.

The transition to the digital stage in the art of photography brings together the discussion of “what will happen with digital photography”, just like the discussion of “what will happen to the art of painting” when photography was first invented. While many artists see digital as a new visual language, as a tool that offers new possibilities, others seek to return to a nostalgic past, in an effort to restore conventional photography. This nostalgia is reflected in daily life, for example, with the re-popularization of polaroid photography, while in the context of art, photography artists return to old techniques, such as working with the Daguerrotype technique from the time photography was first invented, or producing very large prints, emphasizing the materiality of the photo. In other words, there is a search for innovation via return to materiality in the photograph.

It is precisely at this point where Bengisu presents us such an exhibition with a style that emphasizes the transience of matter, which points a finger on the existence of a paradox. On the one hand, Bengisu emphasizes that while the visual lost its materiality in the digital world, even transforming into a holographic existence, on the other hand, the desire to return to substance and concrete can also be temporary.

In this context, he re-touches the ever present relationship between photography and death/impermanence. Roland Barthes expresses the contradictory relationship of photography with death in his work *Camera Lucida*: “The photograph does not have to say 'what is not anymore'; it only and precisely says 'what has happened' ”(Barthes, 2000: 104). In other words, photography is a tool that freezes the moments that have been lived, finished, dead and shows them to us at the present moment.

Susan Sontag states the following in her book titled *Regarding the Pain of Others* “Capturing a death as soon as it happens and ensuring that it is remembered as if it were mummified is something that only the camera can do” (Sontag, 2004: 59)

Photography is, in a sense, an instrument that tries to immortalize, freeze, stop death, on the other hand, it kills. A tool that tries to survive, kills, kills while alive.

As Barthes said “The photograph that gives the absolute past of the pose tells me about the future death” (Barthes, 2000: 114). In other words, what happened once and died now is revived in the photo frame. Life and death exist simultaneously on one surface.

The “Transient Conditions” exhibition reminds us this again. It makes us question when reminding. Simultaneously, it presents a visual poem. On that fine line between death and life, it stops us and makes us feel for a "moment", the beauty of transience.

<sup>2</sup>Assoc. Prof. Fulya Ertem Baskaya, Yaşar University, Department of Visual Communication Design

#### References

Barthes, R., (2000). *Camera Lucida*, Altıkırbeş Publishing.

Sontag, S., (2004). *Looking at the Pain of Others*, (trans.) Akınhay Osman, Agora.

\*- Japanese poetry that offers a certain fact of a moment, emotion, or nature.

### **“Mirrors, Windows and Magnifiers” by N. Toros Mutlu<sup>3</sup>**

As John Szarkowski, who has been the photography director of the Museum of Modern Art for nearly thirty years, said, photographers are sometimes a mirror and sometimes a window. While mirrors act as a reflector both for themselves and for us, windows show the outside world to the audience. I think that Szarkowski's idea can be read and developed in many layers. The humble contribution I want to make on Szarkowski's allegory will be that some photographers can also be seen as a magnifying glass. Murat Bengisu, Professor of the Faculty of Fine Arts and Design, Izmir University of Economics also appears as a magnifying glass, rather than a mirror or a window, with his latest work *Transient Conditions*. In his own words, Bengisu sets off with the idea of how a new dimension can be added to the photograph, and this question is under the spotlight.

Bengisu combines the photography discipline with installation works in *Transient Conditions*, where we can observe that beyond a work of photography, it is transformed into a research project with the effect of a professional habit. Bengisu, who has realized an experimental study on combining the photographic image with the unique texture and material features of the installations in his exhibition, along with the visitors, questions the possibilities of a third dimension in photography, which, we habitually view two- dimensionally.

*Transient Conditions*, as its name implies, contains a conflict that does not actually exclude each other: Temporality and the condition of being “a state” that we encounter as a permanent form. All the situations that we think are permanent are actually temporary, but the relativity of time and the viewing habits we have established with photographs can offer us different temporalities. While persistence and photography have always been considered to be in conflict with each other, and while it is too early to make a comment about their relationship in the history of photography of only 180 years, impermanence has always been the friend and strength of photography. Contrary to romantic notions or what many believe, a photographer does not pursue permanence, but aims to establish a close friendship with the temporary and be at peace with it. Bengisu also tried to establish themes on temporality, entropy and cycle in his photographs and tried to establish his photographic approach under this roof. In the exhibition text of the artist (see Foreword), it can be seen that he wanted to bring the audience together with these concepts and aimed for a state of reconciliation.

In my meeting with Bengisu, I found out that the seed of the *Transient Conditions* project was a photograph of a dead cat taken in Cyprus, yet not included in the exhibition. Inevitably, this dead cat story brought to my mind the famous Schrödinger's Cat thought experiment. Like Schrödinger's Cat, who needs an observer to decide whether it is dead or alive, Bengisu's cat which is "dead at first glance" can make us discover the vital cycle that the artist is after when we look closer at it - that is, when it is approached with a magnifying glass. Paradoxes that photography experiences with the concept of time in the context of permanence and transience can be observed more healthily with a magnifying glass rather than a mirror or a window. Bengisu tries to make this observation by focusing on his inner voice and the outside world in *Transient Conditions* and creates a focal point on the concepts he tries the audience to question.

<sup>3</sup>Lecturer Dr. N. Toros Mutlu, Izmir University of Economics, Faculty of Fine Arts and Design, Department of Visual Communication Design





Figure 1. The Resistance of Blue (Mavinin Direnişi) – M. Bengisu



Figure 2. Antonio de Pereda y Salgado - Still Life with a Globe, Skulls, a Clock, Golden Coins and Jewels (ca. 1635) (Source: Wikimedia Commons)



Figure 3. Let's Sleep Under the Stars Tonight (Bu Gece Yıldızlara Bakarak Uyuyalım) – M. Bengisu

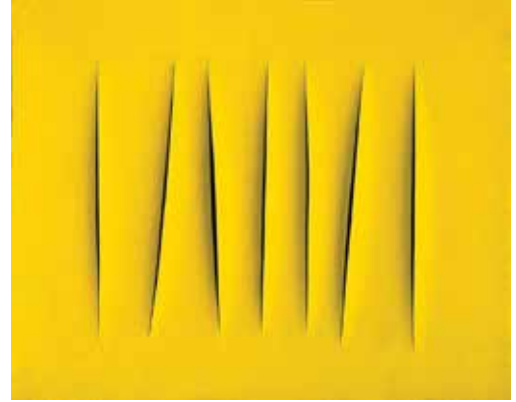


Figure 4. Lucio Fontana - Concetto Spaziale, Attese (1965) (Source: WikiArt)



Figure 5. The Third Dimension (Üçüncü Boyut) – M. Bengisu (Photo: Füsun Erdoğanlar Bengisu – Exhibit Curator)



Figure 6. The original 1904 Droste cacao tin, designed by Jan Misset (1861–1931), Design: Jan Misset (1861–1931) (Source: Wikimedia Commons)



Figure 7. Once Upon a Time I Saw so Many Places (Bir Zamanlar Ne Yerler Gördüm) – M. Bengisu (Photo: Füsun Erdoğanlar Bengisu – Exhibit Curator)



Figure 8. The Guardian Eagle (Koruyucu Kartal) – M. Bengisu

# MÜZELER, EĞİTİM VE DİJİTALLEŞME



## CEMAL NECİP GÜREL

*İzmir Özel Türk Koleji Uşakizade Köşkü Müze Müdürü*

Müzeler; güncel tanımı ile toplumun ve gelişiminin hizmetinde olan, halka açık, insana ve yaşadığı çevresine tanıklık etmiş malzemelerin üzerinde araştırmalar yapan, toplayan, koruyan, bilgiyi paylaşan ve sonunda inceleme, eğitim ve zevk alma doğrultusunda sergileyen, kâr düşüncesinden bağımsız, sürekliliği olan kurumlar olarak tanımlanmaktadır.

İlk zamanlarda insanlığın tarihe duyduğu merak ve ilgiyle birlikte eski eserleri toplama ve sergileme amacı taşıyan müzeler; günümüzde ekonomik, sosyal ve kültürel dönüşümlerle birlikte farklı misyonlar da üstlenmişlerdir. Bu görevlerin içerisinde en çok ön plana çıkan kuşkusuz 'eğitim' olmuştur.

Müzelerin öğretim etkinliklerinde kullanılmasının, öğrenme sürecini olumlu yönde etkilediği bilinmektedir. Müzeler 'tarih' ve 'sosyal bilgiler' öğrenimi açısından büyük öneme sahiptir. Müzelerde gerçekleştirilen öğrenme etkinliklerinin, özellikle tarih öğretiminde becerilerin ve kazanımların elde edilmesi konusunda önemini yadsımak mümkün değildir.

Tarih bilimi, doğası gereği geçmişte yaşanmış ve tekrarlanamayan olay ve olguları incelemektedir. Tarih eğitimi süreci, tarih disiplininin bu niteliği nedeniyle oldukça güçleşebilmektedir. Öğrencilerin tarih konularının öğrenimi sırasında karşılaştığı güçlüklerin en başında, geçmişteki olay ve olguyu zihninde canlandırma noktasında zorluklar yaşamaları gelmektedir.



*Photo Credit: <https://www.sarajevotimes.com/sarajevo-lecture-digital-technology-museums/>*



Photo Credit: <https://www.museumoflondon.org.uk/supporting-london-museums/specialist-support/digital-technologies>

Zamanı ve mekânı bir arada ve doğru şekilde öğrenciye algılabilmek, günümüzde eğitimcilerin en önemli problemidir. Bu nedenle müzelerde kavranması ve düşünülmesi zor olan zaman, tarihsel mekân, tarihsel olay, tarihsel olgu gibi nosyonlarının dijitalleştirilmesi ve bu yolla görsel, işitsel olarak öğrenciye sunulabilmesi oldukça büyük önem taşımaktadır.

Her tarihi olay veya her tarihi olgu, belirli bir zaman ve mekân içerisinde gerçekleşmiştir. Tarihi olayların gerçekleştiği zaman ve mekânı, yaşları gereği algılama yeterliliğine ve olgunluğuna sahip olmayan öğrencilerin zihninde savaşlar, antlaşmalar, barışlar, uygarlıkların kuruluşu, yükselişi, çöküşü, devletler ve ekonomik dönüşümler gibi tarihsel kavramların birbirine karıştırılması kaçınılmazdır.

Bu eksikliğin giderilmesinde müzeler önemli bir role sahiptir. Müzelerin eğitim fonksiyonunu başarıyla yerine getirebilmeleri için teknolojiyi doğru ve yerinde kullanabilmesi çok önemlidir.

Öte yandan tarihsel verilerin dijitalleştirilerek görsel ve işitsel hale getirilebilmesi oldukça güç ve zor bir süreçtir. Teknoloji, her ne kadar gelişmiş olursa olsun, bu verileri öğrencilerin yaş ve eğitim düzeylerinde sunabilmek apayrı bir uzmanlık ve tecrübe istemektedir. Farklı disiplinlerin bir arada ve uyumlu çalışabileceği bir yaratım sürecine ihtiyaç vardır.

Yaratım süreci sonucunda üretilen çıktının, öğrenmenin kalıcı olması ve öğrenme sürecini çok yönlü sağlama, süreç içerisinde sunulan verileri eğitimi destekleyici yaklaşımlar ile sunma noktasında kusursuz olmasının sağlanması gerekmektedir. Hatalı içeriğin, yanlış teknoloji seçimi ile sunulması, sonuç olarak verimsiz ve sürdürülemez bir modelin kurulması müzeler için dijitalleştirme sürecindeki en büyük tehlike olarak görülmelidir.

2020 yılı içerisinde yaşadığımız Covid19 salgını süreci uzaktan eğitimi ön plana çıkarmış ve buna bağlı olarak okulların sanal etkinliklerini artırmıştır. Süreç içerisinde birçok müze, sanal turlar ile kapılarını uzaktan eğitim gören öğrencilere açarken bu sanal gezilerden ne kadarının istenen hedefe ulaştığı, üzerinde önemle durulması gereken bir noktadır.

Yaklaşan dönemde birçok müzenin dijital ziyaretçilerini daha da nitelikli misafir etmek için teknolojik becerilerini artırmaya her zamankinden daha çok bütçe ve insan kaynağı ayırması gerekeceği görülmektedir. Tabii bu durum tarihe görsel şahitlik için bir araç niteliğinde olan müzelerin birebir deneyimlenmesinden farklı bir boyuttur. Geleneksel olanın tadının ve derinliğinin dijital ortamda nasıl güçlendirileceği ve sunulacağı her müze için benzersiz dijital, görsel ve iletişim odaklı tasarım stratejilerini zorunlu kılmaktadır.

**YARATICI EKONOMİ /  
AKADEMİK**

# TEKSTİL TARİHİNİ DİJİTALLEŞTİRMEK: DİJİTAL TÜRK TEKSTİL ARŞİVİ PROJESİ

*DIGITIZING TEXTILE HISTORY:  
TURKISH DIGITAL TEXTILE ARCHIVE PROJECT*

Prof. Dr. Elvan Özkavruk Adanır, Prof. Dr. Ender Yazgan Bulgun,  
Öğ. Üyesi Dr. F.Dilek Himam Er

## Özet

Kültürel mirasın dijitalleştirilmesi gelecek kuşaklara aktarılması için önem taşımaktadır. Bu amaçla, kültürel mirası dijital bir platformda korumak ve bu içeriği katılımcı bir yaklaşımla sergilemek toplumların kolektif belleklerini aktarmakta kritik bir konum almıştır. Bu çalışma da Türk tekstil tarihinin son derece değerli bir arşivi olan Sümerbank baskılı tekstillerinin fiziksel ve dijital olarak korunduğu dijital tekstil arşivi projesi aktarılacaktır.

Sümerbank, Türkiye’de çok sayıda farklı ürün yapmış ve aynı zamanda uygun fiyatlı pamuklu baskılı kumaşlar da üretmiş devlet merkezli kurumlardan biridir. Sümerbank tarafından üretilen kumaşlar Anadolu’da ulusal bir tekstil tasarım kültürü oluşturmuştur. Bu çalışmada İzmir Ekonomi Üniversitesi Güzel Sanatlar ve Tasarım Fakültesi’ne bağışlanan ve dijital bir arşive dönüştürülen Sümerbank dijital tekstil arşivinden bahsedilecektir.

*Anahtar kelimeler: Dijital desen arşivi, Sümerbank kumaşları, Kültürel miras*

## Abstract

The digitization of cultural heritage is significantly important for preserving it for future generations. In that sense, preserving a cultural heritage in a digital platform and exhibiting this content in a participatory medium, to represent and to disseminate this content had been raising critical issues to detect a collective memory for societies. In order to emphasize digitalizing textile history of a society, the appropriate consideration of historical textile archives, this study aims to explore practices of a valuable textile archive named as Sümerbank printed textiles which are physically and digitally preserved as a part of a preservation of Turkish textile history.

Sümerbank was one of the state-centered institutions, which was producing so many different products as well as affordable printed cotton textile fabrics in Turkey. These fabrics led to the development of a national textile design style creating a Sümerbank material culture in Anatolia. In this study it is intended to explain the digital archive of Sümerbank textiles donated to the Izmir University of Economics Faculty of Art and Design.

*Keywords: Digital design archive, Sümerbank textiles, Cultural heritage*

### On Turkish Republican Period and Sümerbank Fashion

Within the context of Turkish Nation-State Building Project, the aim of the new republic was to construct a new westernized and modern state as the ideological basis of the Kemalist discourse. Under the supervision of this discourse, the establishment of Sümerbank and its textile productions as a leading industrial revolution had created a new dress revolution in Anatolia. It became a national progress contributing a modern and civilized level by emphasizing the use of national products. During this new construction period, new dresses and fabrics for women provided a modern and national attitude. Moreover, Sümerbank products contributed an imagery of a creation of a new modern society without differentiating any class in the daily life practices.

The public were encouraged to use national products and Sümerbank was one of the state-centered institutions founded in 1933 which was producing affordable printed cotton textile products. Sümerbank factories initially contributed to the nation-state building project by means of producing affordable textile fabrics like basma (calico), pazen(flannel) and wool as well as shoes, carpets, threads and various accessories. Sümerbank also aimed to look after the financing, construction and operation of such diverse products as steel, paper, rayon, ceramics, caustic soda, chlorine and cement. In time, they developed into schools where textile designers were trained not only to adapt world fashion into Turkish style but also to produce numerous fabric patterns. In spite of their limited colour range due to the economic conditions, these fabrics led to the development of a national textile design style creating “a Sümerbank material culture in Turkey by introducing its own fabrics and distinctive designs”. Their functionality, durability, comfort, modularity, locality and accessibility had also been embedded in this unique design character (Pasin, Himam, 2011).

The modernization ideology of the period had been created a local and rational fashion which can be defined as Sümerbank fashion. The unified, unique patterns (Ormanlar, 1999: 51) and specifically flower patterned fabrics of Sümerbank was like a symbol in womenswear ( See Figures 1.2).

After 1923 with the establishment of the National Economy and Savings Society (1929), the citizens were encouraged to use national products, to live economically in order to provide credit to facilitate the economical recruitment policies. Sümerbank as one of the leading institutions through the development period of 1930's Turkey, became a symbol for the history of Turkish economy and textile for seventy years. Sümerbank Industrial Settlements, conceived as small factory towns to develop industry, to educate working people mostly living in rural areas, to encourage the use of local products and to maintain the integration of urban and rural areas starting from 1930's. Along with the privatization process started in 1987, some of the settlements like İzmir Halkapınar Basma Sanayii Müessesesi had been demolished, some had been handed over to private sectors, municipalities and universities, and most of the products like fabrics, and machinery had been destroyed. After the rapid change in economic and social conditions of the institution for the last thirty years, Sümerbank left behind a very important textile archive after ceased its production from 2000's. One of these archives classified and restored at the İzmir University of Economics, Department of Textile and Fashion Design in 2006 to use as education material (Yazgan Bulgun, Ozkavruk Adanır, Himam Er, 2015:14-15).



Figures 1,2: Women and children dressed typical Sümerbank basma fabrics Source: Tudita Archive

### Developing a Digital Textile Archive of Sümerbank Halkapınar Basma Sanayii Fabrics

In today's conditions, digitizing, cataloging, and archiving textiles into a database rapidly becoming an important issue predominantly in the fashion and textile industry. Digital collaborations, online social interactions, growing digital industries already started digitally conceived, designed, and transferred. Covid-19 pandemic also showed the importance of digitalization. Documentation, systematization of historical archives which carries the collective memories of the society preserves the textiles in an electronic, reproducible format. To create an awareness of cultural heritage based on historical textiles and to build up and distribute the knowledge of Turkish historical textiles and material culture, archives play an important role. Insufficient value given to the cultural heritage in the institutional and social level, disconnection of the younger generation and contemporary culture from cultural heritage, lack of expertise in preservation, documentation of the cultural material, and lack of financial support created a necessity of a digital archive.

In 2015 a digital archive project had been done with the support of Izmir Development Agency in order to create cooperation among public sector, private sector ensuring effective use of resources, stimulating the local potential, fostering the regional development and ensuring its sustainability, and decreasing the inter-regional development disparities. Under that respect, the fabric archive of Sümerbank İzmir Halkapınar Settlement between 1959 to 2001, is digitally recorded and preserved under the Sümerbank Digital Archive Project.

The study is acquainted with the textile albums of Sümerbank Halkapınar Basma Sanayii Settlement that are archived and stored in Izmir University of Economics, Faculty of Fine Arts and Design. In 2006 and 2007, field researches in Halkapınar and Nazilli facilities of Sümerbank were conducted. The primary goal of these studies was to collect and preserve printed textiles and accessories, as well as textile albums, books and chemicals, most of which had largely deteriorated after the privatization process of Sümerbank.

From İzmir Halkapınar Basma Sanayii Müessesesi, there had been founded 7456 textile albums, accessories, and printing equipment. These albums were collected and cleaned. Each album consists of 30 fabrics having different designs and color variations. Conservation and classification of the Sümerbank printed fabrics had been done by the university staff according to production years of the textiles. After collecting and conservation process of the albums, the materials were stored in the archive space in appropriate physical and ergonomic conditions. In the archive, functional storage spaces and documentation had been developed. Addition to that, passive conservation methods had been applied to fabrics and dresses to prevent deterioration (See Figures 3,4).



Figure 4,5: Sümerbank textile albums before the conservation and classification,  
Source: Dilek Himam archive



To digitize the archive and building the database, a software program had been developed. This program is supported to expand the database for further applications by collecting historical data and literature to build up a sustainable knowledge on historical textiles. After the documentation, selected designs scanned and defined for the software program for uploading to the database. These activities are followed by developing an international digital archive which will foster and enhance communication among researchers, academics, students, industry, designers, private and governmental institutions and media in the field of textile and fashion design.

In the project selected 6600 fabric samples had been loaded the archive was shared with the public after November 13, 2015 under the name of "TUDİTA-Türkiye Dijital Tekstil Arşivi" ([www.tudita.com](http://www.tudita.com)). In the digital archive, patterns were categorized considering their design features such as floral, stripes, ethnic and cultural, geometric, animal motifs, fruits and vegetables, polka dots, conversational, plaid and gingham and others. These categories were also grouped within each other with certain criterias.

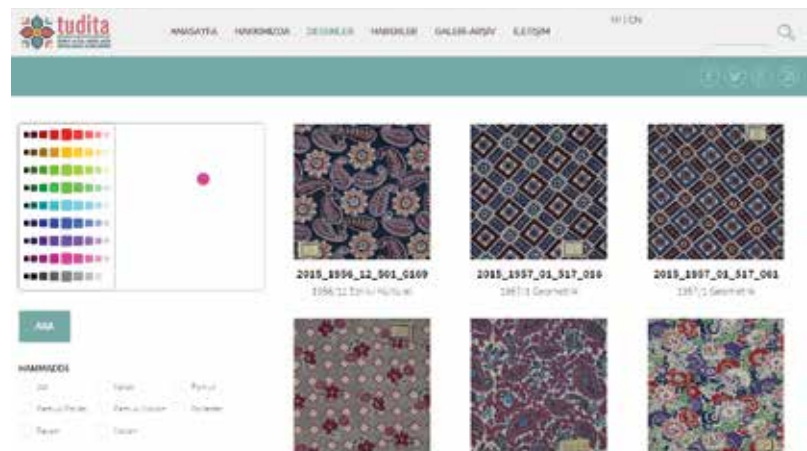
The digital textile archive of Sumerbank fabric designs are important and valuable source for researchers, related industries, and students, not only to create an awareness of cultural heritage for contemporary fashion and design culture, but also for the enlightenment of Turkish textile printing history (Özkavruk Adanır, Yazgan Bulgun and Himam Er, 2018:5). This textile archive, which provides an access to worldwide researchers, academics and students and the website, will not only provide the information and visual presentation of textile samples, but also ensure the preservation of the cultural heritage.

#### References

Pasin, B. and Himam, D. (2011). *Designing a National Uniform(ity): The Culture of Sümerbank within the Context of the Turkish Nation-State Project*, *Journal of Design History Special Issue: Uniforms in Design History*, Vol. 24, 157-170.

Özkavruk Adanır, E., Yazgan Bulgun, E. and Himam Er, D. (2018). *Visualization of a Digital Textile Archive: Sumerbank Fabrics*. Paper presented at DRHA 2018 Malta Conference, 9-12 September, 2018.

Yazgan Bulgun, E., Özkavruk Adanır, E., Er Himam, D. (2015). *Türkiye Baskı Desenleri Tarihi: Sümerbank Örneği:1956-2001*. İzmir: İzmir Kalkınma Ajansı ve İzmir Ekonomi Üniversitesi Yayınları.



Figures 6,7: A scene from the project process (Left), Source: Ersan Çelikaş,2015 (Right) A scene from the TUDİTA archive Source: TUDİTA,2015.

# THE EFFECTS OF WINDOW DISPLAY DESIGN OF CLOTHING STORES ON SHOPPING BEHAVIOR

## Introduction

**Damla Başkan**

*İzmir University of Economics, Architecture and Environmental Design*

**Assoc. Prof. Dr. Deniz Hasırcı**

*İzmir University of Economics, Architecture and Environmental Design*

### **ABSTRACT**

The visual merchandising method plays a key role in attracting and retaining the customers. The focus of this study is the effects of the window display design for the target group according to the designer's view and the customer's view for designing and managing shop's window displays for maintain to the demanding returns. Furthermore, store design also guides to the customer target including with the way of visual communication and retailing design methods. The target group strategy divides into four parts and which are; gender, age, profession, and income. Representing for these parts; the target group visits/uses the store windows according to their incomes. On the other hand, the same target group visits the shops by checking the way of the combining clothes in the window display and if it fits to their ages they visit the store. This research is limited to the brands that only have the seasonal store window displays. The aim of the study is to clarify the effects of the window display design which associates the varieties of the shop's window displays effects on the customer in that certain environment and the identity of the environment with Izmir University of Economics' Faculty of Fine Arts and Design's Fashion Design students. According to the investigation, the methods which were used to design the shop window display the shopper/customer behaviors were examined as well. The findings of this project may be beneficial for interior designers, fashion designers, and clothing company owners. To summarize; investigating both the designer view and the consumer view is a valuable approach for the visual merchandising, store window display design as a link for personal impressions.

*Keywords: visual merchandise, store, fashion, display*

### **INTRODUCTION**

Perception is a massive step for beginning the human life. The things that can be seen, can be heard includes the perception and that had begun with the existence of mankind. It surrounds the human-being for connecting to the real world. Can be defined as our interpretation of sensory information and it shows how the human-being reacts and respond to the sensory information. Perception is a guiding element between the sensory information and the environment.

Moreover, according to the all these needs the term of "design" has started to be used. Everyplace that human can design is a mirror between the perception and the reality. The human-beings are required to be different than each other's and they have started to visualize the world that they have with more colors, shapes and this time they put themselves in it and they called as the "fashion". The fashion needed to take a part for being unique or different. It is an abstract version of it but it worked anyways. The way that human started to show the identity, has started in that stage. The way the human wear has started to create the term of the "style". The human applied the styles to the clothes, environment, and even the decisions can be guide.

According to the all these steps, the human requires more visual world and that requirement nearly has done. The shopping malls which take many visitors per a day applied that sensory information as a benefit. Even the brands have applied that sensory information in their own designs. Then, another requirement has started to take place which is the designing the shop windows. All around the world, they are thousands of brands and they all have their own design ideas. They have started to apply their ideas in their window displays and have begun to share to the others. As a summary, it can be stated that visualizing is our identity and the same logic applies in the fashion world and the store designs as well.

### 1-1 **Commentary**

According to the Orth (2012), catching customers; attention is important. His proposal is a model for understanding of making research about the interior designs for the same reason. Examination has started into two sections, which are; the customer perspective and the designer perspective. For the next step; the store identity takes a massive part and it divides into five parts according to the five holistic interiors. The research shows that; Minimal-shell interiors score high on unpleasantness, complex-shell designs score high on enthusiasm, genuineness, and solidity, moderate-shell interiors generate below-average impressions of sophistication, genuineness, and solidity, low-content interiors score high on enthusiasm and sophistication, and high-content designs score low on enthusiasm, and high on unpleasantness.

Furthermore, according to Lee (2012), the physical environment, also has a good place to examine. The article claims that, ex. For a restaurant the quality of the physical environment, food, and the service are the major determinants of a restaurant profile. In addition, the physical environment itself is an important predictors of customer perceived value. As a result, the customer satisfaction is related with the customer's perceived value.

### 1-2 **Introduction About the Study**

Drawing on, integrating, and extending previous conceptual foundations, a customer value framework is proposed that builds on the strengths of previous frameworks and mitigates their key weaknesses according to the Desmet, (2001). The meaning of a customer as a perception has to guide to analyzing the strategies. The suitability is located in the main base of it. For the selling period also, the customer's perception should be considered and at that point it is directly related with. Moreover, for Kent and Stone (2007), the purpose is to demonstrate how a company's retail store design relates to its brand and is influenced by, and contributes to, its corporate values. Can be seen that this case study related with The Body Shop's design methods. While the store is in the designing period, first of all the identity of the brand should be considered (Orth, 2012). Apart from the consideration, the brand values will be applying according to the holistic interior ideas. Most products have significant effects on users on the emotional stimulus according to the Tax (2001).

The product, the emotions and the person are in the same cycle. The connection between the person and the product creates an emotion. According to the person's goals, standards, and attitudes the product can be change but in the designing period, as all the articles shows that the perception has the massive place. The relationship between a person and the product starts with taking the attention according to the Malkewitz (2012), continues with the environment that the person surrounded with, guides to the customer value creation and finishes in a certain brand that should have their own identity, design rules and perceptions as well. On the other hand, according to the Sayari (2012) Consumption patterns of goods and services are also experiencing similar transformations as the times change. It is easy to notice the crop up of consumer brands in different localities, with people now demanding and desiring for similar or nearly similar products and brands. As globalization stretches its widths beyond the faucets of place as a localized entity, the need to improve appearances and presentations has become of great importance especially in the general composition of retail stores.

According to the Kavasogullari (2015), lighting parameters take a certain place in the shop window displays. She claims that, is a facilitating source for human life which had begun with existence of mankind. Lighting is one of the most important factors in perceived of place and the shopping malls keep large place in living environment because of human requirements. Confection shops usually constitute large part of the shops in the shopping malls. People are in a visual relationship with these display windows.

No matter how accurate and perfect the design of the showcase is, it should not be expected to have the correct perception if it is not well illuminated. According to Ching, there was no color, shape, texture without light, and an existing interior could not be seen (Ching, 2006).

### **2 SHOP WINDOW DISPLAY DESIGN & CUSTOMER BEHAVIOR**

At this stage, the term of the showcase starts to appeal. The meaning of the showcase is a setting, occasion, or medium for exhibiting something or someone especially in an attractive or favorable aspect, (Merriam-Webster, dictionary, 2017). The showcase is a mostly transparent exhibition space that targets a store's potential audience. The customer's first impression of his encounter with the store reveals a lot about the image of the store. There are several types of shop window displays.

#### **2-1 Visual Merchandise**

As the competition has increased and the stores are trying to increase their sales to the current square meter, the interest of retailers in product offerings has increased. Two main merchandise "presentations; shelf and visual, merchandising us (Dunne and Lusch, 1999, 476).

Shelf arrangement-display; It describes the display of the arrangement in and on the workbench, hanger, shelf, and fixtures. This type of "merchandise" is the "type where consumers touch products, test products, examine, read, understand and buy. Shelf merchandise should not only represent merchandise activity in an attractive way; The shopper should be able to display it, in an understandable and buyable way (Dunne and Lusch, 1999, 476). Visual merchandise is the presentation of the store and its products in a way that attracts the attention of potential customers (Levy & Weitz, 2009, 527). The visual merchandise displays products in an artistic way. Even though, the merchandise is necessary to support the sales in the store, a store using only the shelf" merchandise can be very boring (Dunne and Lusch, 1999, 482).

In this sense, the arrangements in the showcase and window display, the design of the store front and the materials used, the entrance door, the interior relationship with the entrance, the graphic applications in the surrounding area, the orientation signs and the boards are extremely important for the first impression. However, the combination of the entrance door, window and interior space is very important in these elements and is a design parameter that should not be ignored. It is not a correct approach to develop a design that is detached from the interior for the facade and window display, without considering a consistent notion of the store's sales policy and the unique character of the interior (Okten, 2004).

Therefore, while designing a shop window display many components should be considered, such as the customers' emotions, sensations, and attentions. On the other hand, according to the Kavasogullari, (2015) it is important to adding designing elements with the visuality as well. In my opinion, it is also important to considering the customers perspective. The question which should ask is, "What should the customer feel?" In that sense, all design proposals can be successful more. According to Fröhlich, (2018) in this case apart from the feelings considering the gender, age, profession, and income have a respectable place.

#### **2-2 Presentation Techniques For Visual Merchandise**

Some presentation techniques (Levy and Weitz, 2009, 528-530):

- Idea-oriented presentation: Some retailers use the idea-oriented presentation, a method of presenting the product based on a particular idea or store image. For example, furniture is offered in a room arrangement to give consumers an idea of how products will look at their homes. This approach supports consumers to make multiple complementary purchases.

---

- **Style / item presentation:** The most common stock-handling technique is style or item. Discount stores, grocery stores, equipment stores, and pharmacies use this method for every product category as many retailers do. When the consumer searches for a product, he wants to see all the products in the same place.

- **Color Presentation:** Configure the most striking "merchandise" technique with color. For example, in winter, women's clothing stores all white to remind consumers that they need to buy clothes for winter holidays.

Cruise-wear (clothing to be worn from the ship) exhibit at the same time.

- **Price diversity:** In the price range, the retailer offers a limited number of predefined price points or price categories within a different classification. This approach allows consumers to purchase the product at the price they wish to pay. For example, men's shirts sold in three price groups: 39 tl, 49 tl, 59 tl, (Zara, 2018).

- **Vertical" merchandise ":** the other technical for vertical merchandise that brings products together. In this approach, the product is presented vertically using walls and high columns. Customers buy products like they read the newspaper (right to left, top to bottom). Stores also organize the product to follow the natural movement of the eye. Retailers use the advantage of this trend in a variety of ways. Many grocery stores place their national brands at eye level and store brands on the lower floors. Because consumers will scan below eye level.

- **Tonnage merchandise:** As the name implies, this presentation technique is a display technique in which large amounts of products are displayed together. Consumers match the tonnage with low prices. This technique is also used to increase the store's price to strengthen the image. The product using this exhibition technique is the exhibition itself. The retailer hopes that the consumer will see the product and the product will attract it.

- **Front façade presentation:** It is often difficult to create an effective display and also to create efficient store items. However, it is important to show as much products as possible for the retailer. One solution is the front façade. In this product display technique, the retailer emphasizes the product for the eye of the consumer.

### 2.3 Store Design

The primary goal of the store design in planning the store environment is to create a distinctive and memorable store image. The shop design covers the inside and outside of the store. Exterior design; The front of the store, where the shoppers are critical for influencing shoppers as they pass in front of the store and convincing them to enter, are signs and entrance (Dunne and Lusch, 1999, 483). In addition, the materials used on the exterior of the stores have different effects on the customers. If the stores constructed using steel materials are more robust, glass buildings are modern, marble and granite are used, expensive, concrete is used, and the store is perceived as cheap and worthless (Hasty and Reardon, 1997, 263). In-store design; architectural elements and other details. There are hundreds of details in store design. Each of them must act together to achieve the desired ambience (Dunne and Lusch, 1999, 483).

For example.: Colors enliven the space using a natural palette enriched with details. Each room of the boutique has a different color story based on the forest-like colors that develop from an arrangement of cooler tones and warmer compositions. The metamorphic forest was completed with a series of large-scale drawings on silk scarves designed by the Italian street artist El Gato Chimney.



Figure 1: Valentino Flagship Store, David Chipperfield Architects, Italy

### 2.4 Shop Window Design According To The Five Factors

#### 2.4.1 Background View

The design of the front of the shop window must be easily recognizable and memorable by those who pass by. The front of the store must clearly define the general structure and name of the store and give tips about the products inside. In general, the front of the store design includes exterior signs and the architecture of the store front. In general, the front of the store consists of a showcase serving as an advertising medium for the store. Shoppers should go by the shop windows and invite them in. In addition, the showcases with visual displays should change, be fun and exciting and represent the product inside (Dunne and Lusch, 1999, 483). Because the showcases offer a visual message about the products inside and the image of the store (Levy and Weitz, 2009, 520).

#### 2.4.2 Décor

The importance of store decoration is massive to not underestimate the importance of store design. After the store design, the materials required for the store decoration are determined by the design and the cost amount is completely deducted. The store needs to decorate according to the target customers. There are many branches of retailing sector such as sportswear store, women's clothing store, men's clothing store, shoe store, jewelry store, phone shop and so on. Each target group wants its own technical and decoration process. Considering the women's clothing store, it is certain that women will be the target audience and the colors to be used in store decoration, customer usage area, dressing cabins, product shelves, store counters, lighting and many other items that we can count on should be made by targeting the ladies.

The customer attracted the potential of the store which is decorated with the target customer base and it has a lot of positive effects for you who are dealing with the stores while increasing the sales rate of the firm. The use of the store, where the store decoration is made, enables you to gain by gaining a positive effect on many aspects that we can count on, the potential of customer orientation, product sales potential, efficient use of space.

As a summarize for getting a better-quality look at the store decoration is color-matched with the products such as the company logo, which is integrated, and it will be a factor to make your customers feel you prefer and feel safe.

#### 2.4.3 Lighting

Store lighting is a critical design that is of high importance to create the right emphasis on the products to be marketed and to highlight the attention. With a project implemented correctly, a simple object can be made attractive and a quality product can be misrepresented and cheapened with a wrongly implemented project.

According to the results of the research, the products in the right colors and angles placed correctly on the objects have an effect on the decision making and behavior of the customers and visitors. The use of white (6000K or higher) light colors in fast food restaurants and the use of yellow (2700K and below) light colors in luxury restaurants has become a general rule as a result of the effect of light on human behavior. White light arouses a desire to be fast and agile in humans, while yellow light, on the contrary, tends to be more calm, slow and heavy.

#### 2.4.4 Scent

An effective store image needs to address all emotions of human. The design focuses on the eyes of the vast majority of the activity. Research shows that other senses are also very important. Therefore, retailers have started to address sniffing and hearing senses in their stores (Dunne and Lusch, 1999, 484). In addition, the colors used in the store is also known to be effective on consumers. For this reason, in fast food restaurants, red and yellow colors are used mainly for the fast moving of consumers and pastel colors are preferred where the consumers want to move slowly. The stores that use colors such as white, gray and beige create a perception of quality (Grossman and Wisenblit, 1999, 80).

It is a known fact that fragrances attract the consumer to the store, cause them to spend longer time in the store and usually encourage them to buy. For example, in a study by Spanhgenberg, Crowley, and Henderson, a change in the behavior of consumers has been detected in a fragrance-borne and unpopular store setting (Spangenberg, Crowley, Henderson, 1996, 78).

#### 2.4.5 Sound

It is known that the music played in the store affects the consumer's evaluations, purchase desire, mood and behavior (Herrington, 1996, 27). Retailers play music due to their relaxing effect and positive impact on consumers staying longer in the store. Today, Muzak provides 50 different kinds of music to the retail stores. Music has become an increasingly valuable tool. Because the correct music has both a calming effect and a reflection effect on the products offered. Although researchers believe that the tempo of music affects how long consumers are left in the store, the type of music also has an effect on the purchase amounts of consumers (Dunne and Lusch, 1999, 485).

### 3 CASE STUDY: "THE PHOENIX" PROJECT AT IUE

#### 3.1 Setting

There are some ways to analyzing the perception of the shop window display design in the shopper behavior. One of them is making a model and by using the model, making a survey. This is the main option that this article includes. The setting part includes a survey into two parts. Both parts were used for calculating and assuming the importance of the shop window display design. This study may guide fashion designers, fashion design students, interior architects, interior architecture students.

#### 3.2 Pilot Study

As a pilot study, six different types of the shop window display designed and made a random sampling on campus and asked for some related questions.

F.e:

1. Could you give a rank between 1 and 5 to the color scheme of this shop window display
2. Could you give a rank between 1 and 5 to the relation between the model and the background decoration

The ones who conducts the survey gave a rank accordingly and made some comments accordingly.

As a result of the pilot study, according the random sampling on campus 67% of the participants think that using the color of red is “effective and attractive way to reflecting the design itself”. The rest of the participants claims that using the color of white or black is “a pure way to reflecting the design ideas” as well. The 84% of the participants claims that instead of seeing the background view of the shop window display, seeing the related visuals with the concept is more “effective and catchy”.

**3.3 The Final Survey**

As a final period for the survey, five important factors have asked to the eighteen fashion and textile design students at IUE. While asking their behaviors in these five important factors, a PowerPoint slide has prepared and ask the behaviors accordingly. The demand is circling the rank one to five and by leaving comments, describing the behavior that they have (Appendix A)

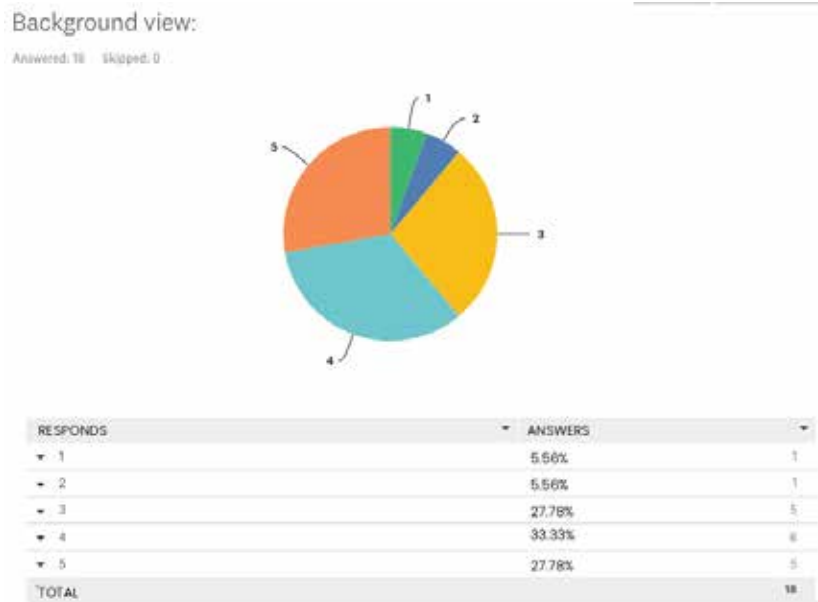


Figure 2: Background view, 2019

As a second factor which is the décor; (See Figure 2)

According to the eighteen fashion design students, six of them %33,33 -the most- think that the importance of the background view in the shop window display, effects the behavior in the rank of 4 (5 is the most).



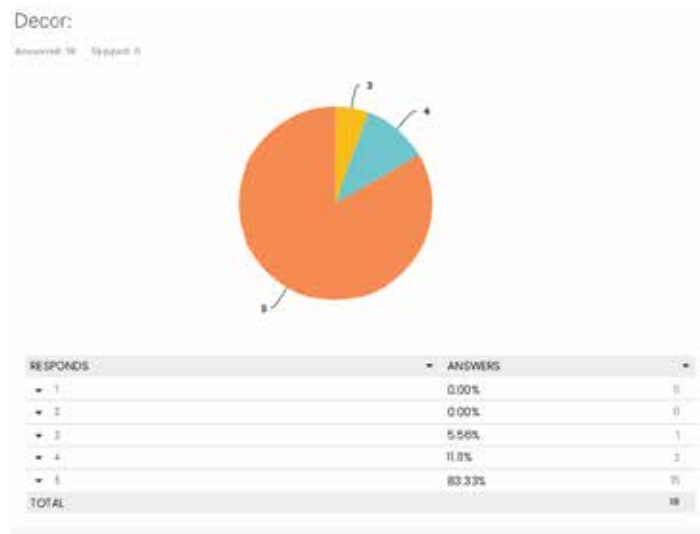


Figure 3:Decor, 2019

As a second factor which is the décor; (See Figure 3)

According to the eighteen fashion design students, anyone thinks that it is not affect the shopper behavior which is the rank number 1. However, %83,33 which means fifteen students think that the décor is the most important factor in the shop window display design which effects the shopper behavior as well. According to the survey, this is the biggest number which means apart from the three fashion designers, the décor is the most important factor for a shop window display.

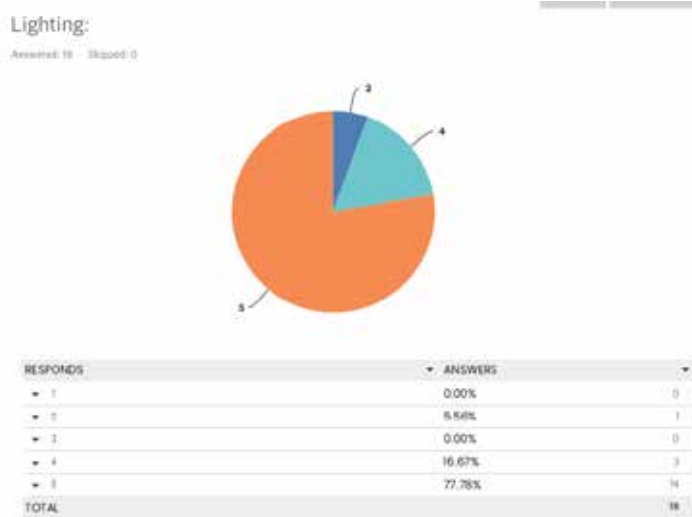


Figure 4: Lighting, 2019

As a third factor which is the lighting; (See Figure 4)

According to the eighteen fashion design students; following the décor ratio, apart from the four fashion design students think that lighting is secondly the most important factor for a shop window display %77,77 which affects the shopper behavior and according to the chart anyone does not think that it does not affect the shopper behavior or neutral.

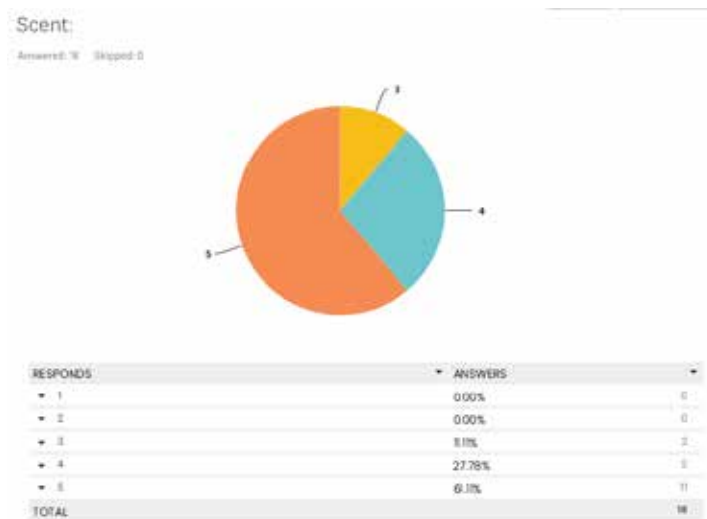


Figure 5: Scent, 2019

As a fourth factor which is the scent; (See Figure 5)

According to the eighteen fashion design students, apart from the seven students in the percentage of 61,11 think that the scent is an important factor on shopper behavior by following the rank, two students think neutrally. (See Table 4)

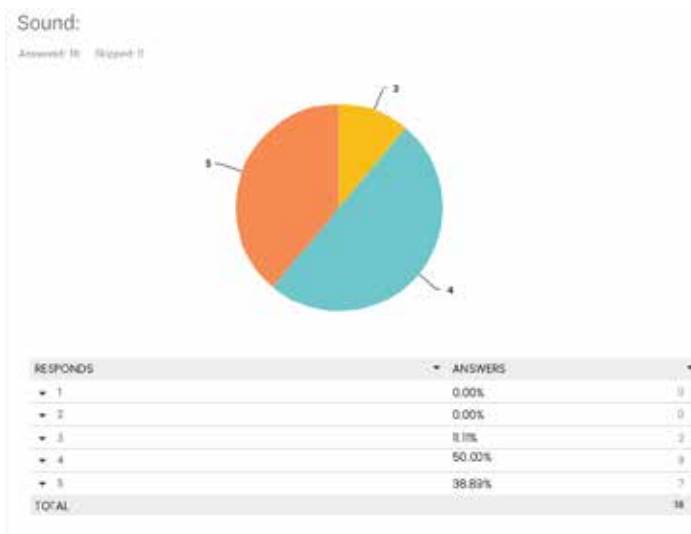


Figure 6: Sound, 2019

As a fifth and last factor which is the sound; (See Figure 6)

According to the eighteen fashion design students, nine students think that which is the 50% of the students, it does not affect the mostly, but it affects considerably to the window display design on shopper behavior. According to their comments, the choice of the music type takes a massive part in this case, but they think that sound definitely takes an important part for the brand image. (See Table 5)

### 3.4 Implementation Of The Shop Window Display

As a part of the implementation of the project, with a fashion design and management student, a showcase was designed and applied as a collaboration for the “The Phoenix” project. According to the final survey, especially for the fashion design students, 83% think that the décor must apply to the shop window display. For the “The Phoenix” project, that factor considered as a main factor. (See Picture 1)



Figure 7: The Phoenix Project, Shop Window Display, 2019, Izmir

According to the first factor, the background view with 33% and which is the most, fashion design students think that it is important to have a visual access in the background of the shop window display. They think that, it affects the shopper behavior accordingly by having an idea about the interior. Secondly, for this project according to the three different surveys, the most included factor is the décor.

The mannequin and the logo in the background, all the fabrics symbolizes the décor. According to the, pilot survey; the color of red affects more than white, blue, or pink. The Phoenix project includes these colors but for the usage of the shop window display, customers mostly prefer the color of the red. For the font types, the comments which made for the surveys were considered and designed properly. (See Picture 2 and 3.) For the lighting factor, from the top and down lighting elements also is using.



Figure 8: The Phoenix Project, Shop Window Display, 2019, Izmir

## 4 DISCUSSION AND CONCLUSION

As a summary, visualizing methods play a key role for attracting and maintaining the customers' attention. Visual merchandising is one of them and according to the researches, it has a considerable place in it. One of the main visual merchandise methods is designing a shop window display because especially nowadays, it can be stated that almost every store has their own shop window display.

**5 REFERENCES**

Aydınlatma Tasarım, 2017 [http:](http://www.aydinlatmatasarim.com/projeler/Dialux-Magaza-LED-Aydinlatma)

[//www.aydinlatmatasarim.com/projeler/Dialux-Magaza-LED-Aydinlatma](http://www.aydinlatmatasarim.com/projeler/Dialux-Magaza-LED-Aydinlatma)

*Tasarim-Projesi.php* Berman, B. ve Evans J. R. (2001), *Retail. Management A Strategic Approach*, 8th Edition, USA: Prentice Hall.

Ching, Francis D.K., 2006, *İç Mekan Tasarımı*, YEM Yayın, İstanbul, 126.

Dunne, P. ve Lusch, R. F. (1999), *Retailing*, Orlando: Dryden Press.

Ghosh, A. (1994), *Retail Management*. Orlando, FL: The Dryden Press.

Grossman, R. P. ve Wisenblit, J. Z. (1999), "What We Know About Consumers' Color Choices", *Journal of Marketing Practice* 5.3, 78-88.

Hasty, R. ve Reardon, J. (1997), *Retail Management*, New York: McGraw Hill.

Herrington, J. D. (1996), "Effects of Music in Service Environments: A Field Study"

*Journal of Services Marketing*, 10.2, 26-42.

Kisang Ryu, Hye-Rin Lee, Woo Gon Kim, (2012) "The influence of the quality of the physical environment, food, and service on restaurant image, customer perceived value, customer satisfaction, and behavioral intentions", *International Journal of Contemporary Hospitality Management*, Vol. 24 Issue: 2, pp.200-223,

<https://doi.org/10.1108/0959611211206141> Permanent link to this document:

<https://doi.org/10.1108/0959611211206141>

Levy, M. ve Weitz, B. A. (2009), *Retailing Management*, 7th Edition, N.Y: The McGraw-Hills/Irwin.

Levy, M. ve Weitz, B. A. (1998), *Retailing Management*., 3rd edition, N.Y: Chicago: McGraw-Hills/Irwin.

[Merriam-webster.com/dictionary/showcase](http://Merriam-webster.com/dictionary/showcase)

Pieter Desmet, Kees Overbeeke & Stefan Tax (2001) *Designing Products with Added Emotional Value: Development and Application of an Approach for Research through Design*,

*The Design Journal*, 4:1, 32-47, DOI: 10.2752/146069201789378496 To link to this article:

<https://doi.org/10.2752/146069201789378496>

Poyraz Mimarlık, 2018 <http://www.poyrazmimarlik.com/magaza-dekorasyonunun-onemi/>

*Sahel Sayari Evaluation of Window Display of Retail Shops A Case Study of Istiklal Street Istanbul, Turkey Eastern Mediterranean University, October 2012*

Spangenberg, E. R., Crowley, A. E. ve Henderson W. P. (1996), "Improving the Store Environment: Do Olfactory Cues Affect Evaluations and Behaviors?" *Journal of Marketing*, 60, 67-80.

Tony Kent, and Dominic Stone, (2007) "The Body Shop and the role of design in retail branding", *International Journal of Retail & Distribution*

*Management*, Vol. 35 Issue: 7, pp.531-543, <https://doi.org/10.1108/09590550710755912> Permanent

link to this document:<https://doi.org/10.1108/09590550710755912>

Ulrich R. Orth, Frauke Heinrich, Keven Malkewitz, (2012) "Servicescape interior design and consumers' personality impressions", *Journal of Services Marketing*,

Vol. 26 Issue: 3, pp.194-203,

<https://doi.org/10.1108/08876041211223997> Permanent link to this document:

<https://doi.org/10.1108/08876041211223997>

### 5.1 List of Figures:

Figure 1: Valentino Flagship Store, David Chipperfield Architects, Italy, Retrieved from;  
<https://www.pinterest.cl/pin/569705421607272090/>

Figure 2: Background view, 2019, Databases created by Surveymonkey.com

Figure 3: Lighting, 2019, Databases created by Surveymonkey.com

Figure 4: Lighting, 2019, Databases created by Surveymonkey.com

Figure 5: Scent, 2019, Databases created by Surveymonkey.com

Figure 6: Sound, 2019, Databases created by Surveymonkey.com

Figure 7: The Phoenix Project, Shop Window Display, 2019, Izmir, Designed by Damla Başkan and Ebrar Söyleyici

Figure 8: The Phoenix Project, Shop Window Display, 2019, Izmir, Designed by Damla Başkan and Ebrar Söyleyici

### Appendix A;

Appendix 1	3 December Monday 2018			
<b>IA 494 GRADUATION THESIS</b>				
Window Display Design and Shopping Behavior				
Assoc. Prof. Dr. Deniz HASIRCI Std. Damla BAŞKAN				
Please circle the rank 1 to 5. If you have comments please feel free to leave. (Please describe which factors influence your shopping behavior. For the rank; 1 is the least, 5 is the most.)				
Background view:				
1	2	3	4	5
Comments:				
Decor:				
1	2	3	4	5
Comments:				
Lighting:				
1	2	3	4	5
Comments:				
Scent:				
1	2	3	4	5
Comments:				
Sound:				
1	2	3	4	5
Comments:				
Name and Surname:		Age:	Consent for academic use:	

# ESKİÇAĞ TARİHİ ÇALIŞMALARINDA DEĞİŞİM VE DİJİTALLEŞME

PhDc. Emel Gülşah Akın

*Dokuz Eylül Üniversitesi Müzecilik Bölümü Yüksek Lisans Öğrencisi*

## ÖZET

*Anahtar sözcükler: Eskiçağ tarihi, online eğitim, dijitalleşme, tarih.*

"Everything not saved will be lost.- Kaydedilmeyen her şey kaybolacaktır." 1889 yılında Japonya'da kurulmuş olan, oyun kartları ile piyasaya giren ve ardından dijital oyun dünyasında köklü bir yer edinen Nintendo firmasına ait oyunların kapanış ekranında görünen bu cümle, aslında tarih disiplinin ana fikirlerinden biri olan "kayıt" kavramını bizlere verir. Olayların kaydını tutmak, onları incelemek ve gelecek nesillere aktarma konusunda insanlığın en büyük aracı olan tarih ve tarih yazıcılığı ise gelişen teknoloji ile beraber artık kalem-kâğıttan yavaş yavaş koparak dijitalleşmeye başlamıştır.

Eskiçağ tarihi yazıcılığı ve öğretiminde de bu dijitalleşme akımından payını almıştır. Nasıl Antik Yunan veya Antik Roma'da Antik Yunanca ve Latince dilleri tüm insanların hâkim olarak kullanabildikleri kaynaklar değilse, bugün de toplam dünya nüfusun ancak belirli bir yüzdesi kodlama dillerine yani dijital dillere hâkimdir. Ancak dijitalleşme veyahut kodlama yalnız kendi alanlarında ve uzmanlarınca değil, farklı alanlarda da etkili bir şekilde kullanılabilir. Bu yöntemin Eskiçağ tarihinde kullanılmakta olduğu alanlar arasında; antik dillerin öğretilmesi, antik haritalandırmalar, arkeolojik yapı ve buluntuların rekonstrüksiyonu, antik yazıtlara ve yapılara uzaktan erişim, bulunur. Dijitalleşme sayesinde Eskiçağ tarihi, sadece arkeologların ya da tarihçilerin çabalarıyla değil disiplinler arası yöntemlerle araştırılabilir hale gelir.

Çalışmada, dünyada "Digital Humanities" adı ile bilinen, 2003 yılından beri sistemleşmiş ve hatta bazı ülkelerde bilimsel bir kürsüye sahip olan bu dijitalleşme kavramı, özellikle Eskiçağ tarihini ve Eskiçağ tarihçilerini ilgilendiren alt dalı olan "Digital Classics" kapsamında incelenecektir. Avrupa'da ve Amerika'da bu alanda yapılan çalışmalardan, dijital araçlarla Eskiçağ tarihine kazandırılan kavram ve eserlerden örnekler verilecektir. Aynı zamanda bu yöntemin Türkiye'de Eskiçağ tarihi çalışmalarında uygulanabilirliği de incelenecektir.

## CHANGE AND DIGITALIZATION AT ANCIENT HISTORY STUDIES ABSTRACT

*Key words: Ancient history, online education, digitalization, history.*

"Everything not saved will be lost." This sentence, which appears on the closing screen of the Nintendo games, actually gives us the concept of "recording", one of the main ideas of the discipline of history. History and historiography, which is the greatest tool of humanity for keeping track of events, examining them and passing them on to future generations, has started to become digital by gradually with the advancing technology.

It has also taken its share from this digitalization trend in ancient history writing and teaching. Just as Ancient Greek and Latin languages in Ancient Greece or Ancient Rome were not the resources that all people can learn and use, today only a certain percentage of the total population is able to use in coding languages, that are, digital languages.

However, digitalization or coding can be used effectively not only in their own fields and experts, but also in different fields such as social sciences. Among the areas where this method has been used in ancient history; teaching ancient languages, ancient mapping, archaeological structure and reconstruction of finds, remote access to ancient inscriptions and structures. Thanks to digitalization, ancient history becomes searchable not only by the efforts of archaeologists or historians, but by interdisciplinary methods.

In the study, this concept of digitalization, which is known as "Digital Humanities" in the world, has been systematized since 2003 and even has a scientific platform in some countries, will be examined within the scope of "Digital Classics", which is a sub-branch that concerns especially the history of ancient era and ancient historians. Examples from the studies in this field in Europe and America, concepts and artifacts brought to the history of ancient times with digital tools will be given. At the same time the applicability of this method is ancient history studies in Turkey will also be examined.

### ESKİÇAĞ TARİHİNDE DEĞİŞİM VE DİJİTALLEŞME

Eskiçağ Tarihinde Değişim ve Dijitalleşme başlığı ile ele alınmak istenen konu, eskiçağ eğitimi – öğretiminin yaygınlaştırılmasında ve yapılacak olan araştırmalarda bilgisayarın, dijitalin ve internetin ne ölçüde yararlı olabileceği ve bunun Türkiye’de nasıl kullanılıp uygulanabileceğidir.

Çalışmanın önemli kavramlarından biri olan dijitalleşmeyi anlamak için kelimenin incelenmesi durumunda, Fransızca kökenli bir sıfat olan dijital sözcüğü, TDK sözlüğünde, “sayısal, verileri bir ekran üzerinde elektronik olarak gösteren ve isim olarak verilerin bir ekran üzerinde elektronik olarak gösterilmesi” anlamını taşıdığı görülür. Hem sıfat hem de isim özelliği taşıyan bu kelime analog kelimesinin karşıt anlamlısıdır.<sup>18</sup> Dijitalleşme günlük yaşamda kol saatlerinde, buzdolaplarında, cep telefonlarında ve bilgisayarlarda net biçimde görülmektedir. Mekanik bir yapı ile elle kurulmayan, kendi kodları ve elektriksel devreleriyle çalışan bu cihazlardan tüm insanlık “bildiği” kadarıyla faydalanmaktadır.

Tarih incelemelerinde, özellikle eskiçağ tarihinde faydalanılan dijital araçları ve kullanma yöntemlerini anlamak için dijitalleşme kavramının yanı sıra, bu araçlara ilişkin bazı tanımlardan da bahsedilmesi gerekir. Örneğin bir bilgisayarın ya da internette bilgi aramak için kullanılan tarayıcıların çalışma prensibi “dil”e dayalıdır. Programlama dili yazılımcının bir algoritmayı ifade etmek amacıyla, bir bilgisayara ne yapmasını istediğini anlatmasının tek tipleştirilmiş yoludur. Programlama dilleri, yazılımcının bilgisayara hangi veri üzerinde işlem yapacağını, verinin nasıl depolanıp iletileceğini, hangi koşullarda hangi işlemlerin yapılacağını tam olarak anlatmasını sağlar. Şu ana kadar 150’den fazla programlama dili yapılmıştır. Bunlardan en bilinenleri C, Java, JavaScript, PHP, Python’dır.

Yazılım kavramı Türk Dil Kurumu tarafından “bir bilgisayarda donanıma hayat veren ve bilgi işlemde kullanılan programlar, yordamlar, programlama dilleri ve belgelemelerin tümü”<sup>19</sup> şeklinde tanımlanmıştır. Yazılım kavramının sözlükteki anlamı dışında prensibini veya kısaca mantığını anlamak gerekirse bir bilgisayarın ya da dijital bir aracın bir çıktı vermesi için girilen gerekli veri ve bu çıktıyı verecek sistemin ikili kod sisteminde yani binary sistemde oluşturmasına yazılım denilmektedir. Bu şekilde bakıldığında bilgisayarlar her zaman kullanıcılarının onlara verdiği kadarını işleyebilir ve düşünebilir. Bunun ilerlemiş şekli Artificial Intelligence (Yapay Zeka) olarak dünyada çalışılmakta olan ve kendi içinde koskoca bir alan olan farklı bir daldır.<sup>20</sup>

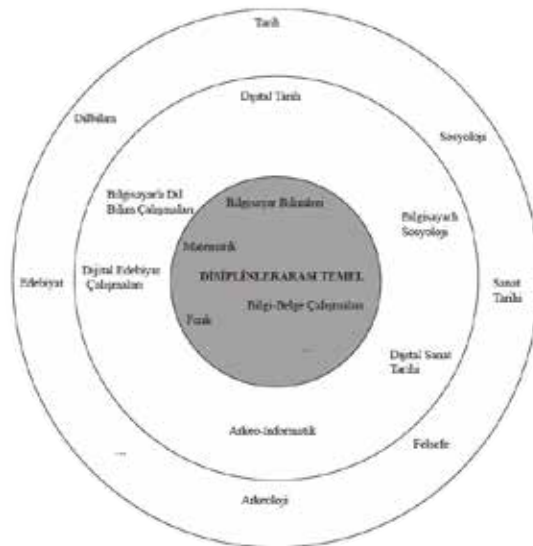
<sup>18</sup> <https://sozluk.gov.tr>

<sup>19</sup> <https://sozluk.gov.tr>

<sup>20</sup> Ayrıntılı bilgi için bkz: <https://turkiye.ai>

Dijital Humanities başlığı dil ve edebiyat çalışmalarından, felsefe, arkeoloji, sanat tarihi, tarih gibi tüm insani bilimler alanlarını kapsar. Bu çerçeveden bakıldığında dijital tarih de Dijital Humanities tarihini yazan bir çalışma dalı olarak görülebilir. Alanın kendisi 50 yıllık olmasına rağmen Dijital Humanities yakın zamanlarda New York Times' dergisinin "Humanities 2.0" başlıklı bir serisiyle tekrar gündeme gelmişti.<sup>21</sup> Humanities 2.0 ve "Dijital Tools" kavramı "How Dijital Tools Changes Scholarship, History, Literature and the Arts" başlığı ile gündeme getirilmişti.

Aslında Dijital Classics ya da Dijital Humanities'i eskiçağ tarihçileri uzun süredir kullanmaktaydı. Ancak bu faydalanma şekli, Dijital Classics adı altında değerlendirilmemekteydi. Örneğin dünyanın en uzun süredir yayınlanan ikinci akademik dergisi olan "The Bryn Mawr Classical Review" Dijital Classics'in bir ögesi olarak ele alınabilir. Yine eskiçağ tarihçilerinin en büyük yardımcılarında biri olan Perseus Dijital Kütüphanesi 1985'de başlamış bir projedir. Thesaurus Lingua Graeca da 1972'de başlatılmıştır. Klasik metinlerdeki bilgisayar analizi bu insani bilimlerin bilgisayarlaştırılma ya da dijitalleşme sürecinin başlarından itibaren ele alınan bir inceleme şeklidir. Aynı zamanda Allen J. Romano'ya göre 1948-49'da rahip Roberto Bosa tarafından Thomas Aquinas'ın tüm çalışmalarının bir derlenmesi çabası, klasik olmasa da edebi ve dilbilimsel ilk dijital humanities projesi olarak sayılabilir.<sup>22</sup>



Şekil 1: Revellio'ya göre Dijital Humanities'in kapsamını gösteren bir şema çalışması.

Manfred Thaller'a göre Digital Humanities "bilgi teknolojilerinin beşeri bilimlere ilişkin herhangi bir unsura uygulanması girişimi" şeklinde özetlenebilmektedir.<sup>23</sup> Thaller, bunun sebebi olarak da teknoloji kadar kolay bir şeyin dışında bu bilimlere uygulanabilecek başka yöntemlerin oldukça masraflı ve zaman alıcı yöntemler olduklarını söylemiştir. Ona göre bu "diğer yöntemlerin" bilimsel bir değer taşıması için uygulama süreçlerinin test edilebilir ve objektif olması gerekir.<sup>24</sup>

<sup>21</sup> [Expositions 5.2 (2011) 142-146] Expositions (online) ISSN: 1747-5376 Classics and Digital Humanities ALLEN J. ROMANO Florida State University

<sup>22</sup> Romano, A. J. (2011). Classics and Digital Humanities. Expositions, 5(2), s 142.

<sup>23</sup> Rehbein, Malte (2020): Historical Network Research, Digital History, and Digital Humanities. In: Marten Düring, Florian Kerschbaumer, Linda von Keyserlingk-Rehbein und Martin Stark (Hg.): The Power of Networks. Prospects of Historical Network Research: Routledge, S. 251-277.(preprint)

<sup>24</sup> Rehbein, 2020, s 2.



Eskiçağ tarihinde bu yöntemin kullanılması, “dijital humanities” başlığı altında gelişmekte ve incelenmektedir. Dijital analiz, antikçağ incelemeleri için yukarıda bahsedildiği üzere verilerin tek bir insan gücüyle incelenmesinden çok daha hızlı şekilde incelenmesini ve çıkarım yapılması için gerekli olan ürünlerin daha hızlı ortaya konulmasını sağlar. Yorumu yapan yine tarihçilerdir ancak verilerin işleme sürecinde tarihçilerin ortaya koyduğu ya da ürettiği dijital araçlar kullanılır. Bu da dijital tarihçilik denilen şeydir.

Bu yazılım dilleriyle ve temelde kullanıcının verileriyle çıktı alınacak bir sistemin oluşturulması ile insanlar pek çok farklı konu üzerinde çalışılabilmektedir. Burada dijital yöntemi, klasik “kağıt-kalem, defter” yöntemine oranla daha cazip kılan şey, normal şartlarda yapılacak bir çalışmadan kat ve kat hızlı yapılıyor olmasıdır. Tek bir kişi tarafından hesaplanabilecek ya da üretilebilecek ürün sayısını arttırması ve çok hızlı bir üretimi sağlamasıdır. Aynı zamanda girift yapıları olan karmaşık hesaplamalar ve çalışmaların ya da birden fazla veri kaynağının kullanılarak ortaya disiplinlerarası bir sonuç çıkartılmasının kolaylaştırılıyor olmasıdır.

Eskiçağ tarihi, bu alanın duayenlerinden olan Bülent İplikçioğlu tarafından şu şekilde tanımlanmıştır: “İnsanlık tarihinin en eski gelişme evresi olan ve kalıcı etkileri öncelikle yazının bulunması, kent uygarlığının oluşması, devlet kavramı ve teşkilatının gelişmesi ve güçlü bir zihinsel kültürün ortaya çıkması gibi noktalar üzerinde yoğunlaşan Eskiçağ Tarihi, esas itibarıyla Akdeniz ve Önasya kültür çevrelerinin ve bu kültür çevreleriyle doğrudan ilişki halinde bulunan komşu bölgelerin yazı ile başlayan en eski devirlerinden (M.Ö. 3000\_2800) Roma'nın Akdeniz'de kurduğu siyasal mekân birliğinin çöküşüne ve Avrupa Ortaçağı'na (M.S.7. yy.'dan itibaren) kadar olan süreyi kapsamaktadır.”<sup>25</sup>

Eskiçağ tarihi araştırmalarında dijital araçların kullanımı birden fazla şekilde mümkündür. Yazılı metinlerin analizi, antik kalıntıların çeşitli araçlarla incelenmesi, antik coğrafyaya ilişkin simülasyonlarla tarihin deneysel bir hale getirilmesi bu kullanım şekillerinden yalnızca bazılarıdır.

Eskiçağ tarihi araştırmalarında metinsel çalışmalar sıklıkla, Julia Kristeva tarafından ortaya atılmış ve M. Bakhtin ve R. Barthes tarafından ayrıntılandırılmış olan “metinlerarasılık” konsepti etrafında şekillenmektedir. Bu konseptin temel fikri, Grek ve Latince metinlerdeki temel okuma pratiklerinin -metinler arasındaki ilişki türlerinin- kelime düzeyinde en önemli yazışmaları bulmak için izlerini takip etmektir. Benzerlik, normalde elle yapılan, iki metnin karşılaştırılmasıyla tespit edilebilir. Bununla birlikte, bilgisayarların en büyük yararı, çok miktarda metni insanlar için mümkün olandan daha az zamanda ve daha sistematik bir şekilde işlemeleridir. Bilgisayarların bu avantajlarından faydalanan popüler bir örnek, intihal tespiti için kullanılan yazılımlardır.<sup>26</sup>

Eskiçağ tarihi araştırmalarında bilgisayar destekli yöntemlerin erken kullanımı ve son yıllardaki pek çok sayıda dijitalleştirme projesi nedeniyle, bilgisayarlar tarafından okunabilen metinleri sağlayan çok sayıda web sitesi bulunmaktadır. Bazen tek bir yazardan sadece tek eserler, ancak özellikle kanonik eserler olan küçük külliyatlar bu web sitelerinde bulunabilir. Bu metinlerin kalitesi, örneğin yazım hataları, yanlış veya eksik satırları ve metin konumlarının işaretçileri açısından oldukça dalgalanmaktadır. Klasik metin çalışması edebi ve edebi olmayan Latin ve eski Yunanca metinlerle ilgilidir. Bu metinlere dijital yöntemler uygulamak, bunları en uygun şekilde ele almayı gerektirir ve bu nedenle sadece metin miktarı değil, aynı zamanda filolojik standartların korunması ve kalitesi de geçerli bir araştırma ortaya çıkarmak çok önemlidir.

<sup>25</sup> İplikçioğlu, B. (1997). *Eski Batı Tarihine Giriş* (1. bs). Türk Tarih Kurumu Yayınları.

<sup>26</sup> Revellio, M. (2015). *Classics and the Digital Age: Advantages and limitations of digital text analysis in classical philology*. Konstanz LitLingLab Pamphlete, 2, s 3.

Tabii ki, derinlemesine metin incelemesi ve tüm metinsel değişkenlerin dikkate alınması her araştırma sorusu için gerekli veya mümkün değildir. Bununla birlikte, metinsel gelenek en azından dikkate alınmalı- göz önünde bulundurulmalıdır. Ayrıca, araştırma ortamı ve analiz yöntemleri hakkında dikkatle düşünmek gerekir ve başlangıçta bir zorluk vardır: Üretilen aracın (yazılımın) gerçekte konulara ya da durumlara olan uygulaması nasıl ölçülür ve bu ölçümün sonucu olarak geçerli ve güvenilir ifadeler nasıl üretilir?<sup>27</sup>

Çalışmanın devamında, eskiçağ tarihi araştırmalarında online olarak en sık kullanılan araçlardan bazıları seçilmiş ve işlevleri kısaca anlatılmaya çalışılmıştır. Bu araçlar arasında, Eski Batı tarihi yani Roma-Yunan dünyası çalışmaları için üretilmiş araçlar çoğunluktadır.

1. Perseus Project
2. Pleiades Project
3. Pelagios Common
4. Homer Multitext Project
5. Ancient World Mapping Center
6. Orbis -Stanford Geospatial Network Model of the Roman World
7. Attic Inscriptions
8. Trismegistos

**1. Perseus Projesi:** Planlanmaya başlandığı yıl olan 1985 yılından beri, Perseus Dijital Kütüphane Projesi, kütüphaneler çevrimiçi sisteme geçtiğinde neler olabileceği konusunda çalışmalar yürütmüştür. Perseus, alandaki araştırmacılar tarafından, ağa bağlı bir dünyadaki dijital koleksiyonların olanaklarının ve zorluklarının araştırılabildiği pratik bir deney alanı olarak görülmektedir. Yıllar boyu süren araştırmaların bir parçası olarak geliştirilen koleksiyonlarını ve hizmetlerini sergileyen bir web sitesi vardır. Dijital kütüphane sisteminin yazılımına ilişkin kodlar ve geliştirilen koleksiyonların çoğu erişime açık haldedir.<sup>28</sup>

Perseus'un 1987'den beri geliştirilmekte olan ana koleksiyonu, Greko-Romen dünyasının tarihini, edebiyatını ve kültürünü kapsar. Misyonu, mümkün olduğunca çok sayıda dil ve kültürel geçmişe uyarlanmış bilgi sağlayarak, insanlığın tam kaydını her insan için mümkün olduğunca erişilebilir hale getirmeye yardımcı olmaktır. Perseus Projesi'nin çalışmaları, Akdeniz dünyasının en yaygın üç klasik dili olan Yunanca, Latince ve Arapça'ya odaklanmaktadır.<sup>29</sup>

Proje içindeki araştırmalar üç erişim kategorisinde incelenebilir. Bunlar; insanlar tarafından okunabilen bilgi, makine ile işlem yapılabilen bilgi ve makine tarafından üretilen bilgiler olmak üzere üç ana başlıktadır. İnsanlar tarafından okunabilen günümüz tipik kütüphane sisteminin dijital versiyonudur. Doğrudan temas yerine bu bilgi kaynaklarıyla dijital temas sağlanır. İkinci kategori olan makine ile işlem yapılabilen bilgide, veriler üzerinde çalışılmaya başlanır. Katalog kayıtları, ansiklopedik makaleler, sözlük bilgileri gibi verilerin üzerinde yapılan çalışmalar bu kategoriye girer. Makine tarafından üretilen bilgi ise, yazılımın istenen kriterlere göre kullanıcı için sonuç ürettiği bir çalışma olarak görülebilir. Örneğin, sözlükte Latince bir kelimenin anlamı arandığında ya da o kelimenin geçtiği bütün kaynaklarda çeviriler bulunması durumu makine tarafından üretilen bilgidir. Bu kategori altındaki yazılım, kelime ve kelime öbeği çevirisi gibi daha ince ve ayrıntılı bilgileri işler. Makine tarafından üretilen bilginin, insan tarafından okunabilen bilgiden farkı, mevcut bilgileri analiz ederek otomatik sistemlerle yeni bilgiler üretiyor olmasından kaynaklanır.

Proje içindeki araştırmalar üç erişim kategorisinde incelenebilir. Bunlar; insanlar tarafından okunabilen bilgi, makine ile işlem yapılabilen bilgi ve makine tarafından üretilen bilgiler olmak üzere üç ana başlıktadır. İnsanlar tarafından okunabilen günümüz tipik kütüphane sisteminin dijital versiyonudur. Doğrudan temas yerine bu bilgi kaynaklarıyla dijital temas sağlanır.

<sup>27</sup> Revellio, 2015 s3.

<sup>28</sup> <http://perseus.tufts.edu>

<sup>29</sup> <http://perseus.tufts.edu/>

İkinci kategori olan makine ile işlem yapılabilen bilgide, veriler üzerinde çalışılmaya başlanır. Katalog kayıtları, ansiklopedik makaleler, sözlük bilgileri gibi verilerin üzerinde yapılan çalışmalar bu kategoriye girer. Makine tarafından üretilen bilgi ise, yazılımın istenen kriterlere göre kullanıcı için sonuç ürettiği bir çalışma olarak görülebilir. Örneğin, sözlükte Latince bir kelimenin anlamı arandığında ya da o kelimenin geçtiği bütün kaynaklarda çeviriler bulunması durumu makine tarafından üretilen bilgidir. Bu kategori altındaki yazılım, kelime ve kelime öbeği çevirisi gibi daha ince ve ayrıntılı bilgileri işler. Makine tarafından üretilen bilginin, insan tarafından okunabilen bilgiden farkı, mevcut bilgileri analiz ederek otomatik sistemlerle yeni bilgiler üretiyor olmasından kaynaklanır.

Perseus Projesi, bu kategorilerin içinde pek çok farklı hizmeti kullanıcılarına sunar. Latin Word Study Tool<sup>30</sup> ile çeviri kolaylığı sağlamakta ya da LCL'nin<sup>31</sup> bütün ciltleri ve belli başlı eskiçağ bilimlerine ilişkin kitapların hepsinin dijital versiyonlarını barındırmaktadır.

**2. Pleiades:** Pleiades, bir topluluk tarafından inşa edilmiş bir dizin ve antik yerlerin grafiğidir. Antik yerler ve mekanlar hakkında onaylanmış bilgiler yayınlayarak, bu bilgileri açık lisans yasal çerçevesi içerisinde içerik bulma, görüntüleme ve yeniden kullanma için benzersiz hizmetler sağlar. Yalnızca bireysel kullanıcılar için değil, aynı zamanda arama motorları için ve beşerî bilimler öğretim ve araştırmalarını destekleyen genişleyen sayısal araştırma ve görselleştirme araçları dizisi için yayınlar.<sup>32</sup>

İçinde şu anda 37,270 adet lokasyonun kayıtlı olduğu interaktif bir harita ile kullanıcılarına bu haritada seçtikleri herhangi bir noktanın, enlem-boylam bilgisini, lokasyonun tarih boyunca kullanılmış olan isimlerini ve daha ileri seviyede referanslar için bazı kaynakları sunar. Oldukça kapsamlı bir proje olan Pleiades, gönüllülerin katkısına da açıktır. Ülkemizde bu projeye benzer olarak, özel bir girişim olan Türkiye'nin Antik Kentleri-Ancient Cities Turkey adlı <sup>2017</sup> yılında yapılmış bir çalışmada Türkiye'de bulunan <sup>140</sup> adet antik kentin konumları ve bu kentlerle ilgili bazı kısa bilgilerin linklerinin paylaşıldığı bir websitesi bulunmaktadır.<sup>33</sup>

**3. Pelagios:** Pelagios Commons, Beşeri Bilimlerde Bağlantılı Açık Coğrafi Veriler için oluşmuş bir topluluk ve altyapıdır. Bağlantılı Veriler (Linked Data), ortak bir noktaları olan çevrimiçi kaynakları birbirine bağlamanın bir yoludur. Bir dereceye kadar bu, standart HTML linkleri ile zaten gerçekleşir, ancak bunlar belirli belgeler arasında yalnızca tek yönlü bağlantılar sağlar. Bağlantılı Açık Verinin (Linked Open Data) arkasındaki teknolojiler, belirli bir konseptle ilgili içerik kümeleri arasında çok taraflı bağlantılar oluşturan meta bağlantılar sunulmasını sağlar. Pelagios projesinde bu data akışı coğrafi olduğundan (dolayısıyla coğrafi veriler), Pelagios tarihsel materyalleri belirli yerlere ve ortak referansları aracılığıyla da birbirlerine bağlar.

Pelagios Commons, tarihsel bilgileri ve mekanları birbirleri ile ilişkilendirmekle ilgilenen herkesin bu süreçte dahil olmasını sağlayan hem online forumlar hem de etkinlikleri sunar. Pelagios Commons, geçmişle ilgili çevrimiçi kaynakları birbirine bağlamayı amaçlayan daha geniş bir proje sisteminin de parçasıdır.<sup>34</sup>

<sup>30</sup> Latin Word Study Tool: Latince kelimelerin İngilizce karşılıklarının ve Latince gramere uygun şekilde çekimlerinin gösterildiği, bu kelimelerin açıklamalarının bulunduğu online sözlüklere ulaşım sağlayan sözlük-kısayol aracı.

<sup>31</sup> LCL (Loeb Classic Library): Antik Yunanca ve Latince klasiklerin 1912 yılından itibaren yayımlanmaya başladığı seri.

<sup>32</sup> <http://pleiades.stoa.org>

<sup>33</sup> Ayrıntılı bilgi için bkz: <https://blog.cemunalan.com.tr/2017/08/28/turkiyenin-antik-kentleri/>

<sup>34</sup> <http://pelagios.org>

Pelagios'un savunduğu duruşa göre; web gibi, Bağlantılı Açık Veriler de merkezi olmayan hale getirilmelidir. Yani, herkes bir şeye katkıda bulunur ve perde arkasındaki her şeyi kontrol eden bir merkezi sistem yoktur. Bununla birlikte, her şeyin bir arada ve güzel bir şekilde çalışmaya devam etmesine yardımcı olmak için, insanların bağlantılar oluşturmalarına ve bunları kullanmasına yardımcı olacak araçlara ve hizmetlere ihtiyaç vardır.<sup>35</sup> Bu yüzden sıfırdan bir sistem oluşturmaktan ziyade var olan sıkıntıları ele almaya odaklanmışlardır.

Katkıları şu ücretsiz kaynakları da içermektedir; geçmiş metinlerde, haritalarda ve tablolarda atıfta bulunulan yerleri Bağlantılı Açık Veri olarak tanımlamayı, kaydetmeyi ve dışa aktarmayı kolaylaştıran bir araç olan Recogito; belirli yerlerle ilgili topluluk tarafından seçilmiş içeriği bulmanızı sağlayan bir arama hizmeti olan Peripleo.<sup>36</sup>

Pelagios Commons, belirli tarihsel dönemlere adanmış çok sayıda çalışma grubunun faaliyetleriyle, tarihi coğrafyayı keşfetmek ve temsil etmek için yeni araçlar, hizmetler ve kaynaklar yaratarak çalışır. Bu çalışma grupları, aynı zamanda, bir komite aracılığıyla Pelagios'un yönetiminde önemli bir rol oynamaktadır. Uluslararası atölye çalışmaları düzenlemek ve haritalar, veri kümeleri veya yazılımlar gibi kaynaklar oluşturmak için fonlara erişimleri vardır.<sup>37</sup>

**4. Homer MultiText** Homer MultiText projesi, İlyada ve Odessia'nın metinsel aktarımını, tarihsel bir çerçeve içerisinde sunmayı amaçlamaktadır. Bu tür bir çerçeve, uzun süreler boyu pek çok defa değişimden geçen sözlü anlatımın karmaşık bağlamını aktarabilmek için geçerlidir. Bu değişimler, Homeros'un da metinlerinde bahsettiği üzere, çok farklı tarihsel bağlamlar içerisinde değerlendirilmelidir. Homer Multitext projesi bu bağlamları senkronize ve art zamanlı olarak sunar.<sup>38</sup> Çeşitli alanlarda dijital yayınlar için geliştirilmiş mevcut en iyi uygulamalardan ve açık kaynak standartlarından yararlanan teknolojiyi kullanan Homer Multitext, bir metin ve görüntü kitaplığına ücretsiz erişim sunar ve bu kitaplıktaki okuyucuların Homerik geleneği keşfetmesine, onunla ilgilenmesine olanak tanıyan dizinler ve araçlar sağlar.

Homer Multitext, klasik öncesi dönemden orta çağ dönemine kadar bin yıldan fazla bir süredir evrim geçiren Homerik metin geleneğinin tam tarihsel gerçekliğini aktarmaktadır. Homer'in eserlerinin elektronik ve web tabanlı bir baskısıdır. Herhangi bir sayıdaki metinsel varyantları işleme kapasitesi sınırsız olan Homer Multitext'in elektronik formatı, Homeros'un okuyucularına tarihi İlyada ve Odessia'nın ortaya çıkmasını sağlayan birçok farklı aşamayı analiz etme fırsatı sunar. Homer Multitext, Homerik aktarım kaynaklarında (papirüslerde, eski alıntılarda ve orta çağ el yazmalarında) kanıtlanmış metinsel varyasyonları izleyerek, kullanıcının Homerik geleneğini metinselliğinin en erken aşamalarını yeniden inşa etmesini sağlar.

Homeros araştırmalarındaki çoğu uzman sözlü bir geleneğin İlyada ve Odyssea'yı şekillendirdiğini kabul etse de bu destanların nasıl yazılı metinler haline geldiği bilinmemektedir. Ancak sözlü bir geleneğin devamı olduğu bilindiğinden, sözlü şiirin tipik özelliği olan varyasyon, performansların transkriptleri yazılı olarak kaydedilse bile sistemle birlikte devam etmiştir ve hatta bu performanslar, zaman geçtikçe performans içinde kompozisyon tekniklerinden çok senaryolara dayanmıştır. Bu durum şiirin hayatta kalan en erken dönemlerinde en fazla çeşitliliği gösterir. Bununla birlikte, zamanın geçmesiyle, metin gittikçe daha sabit hale gelir ve sonunda sözlü gelenek, metinsel geleneğe devredilir. Ancak metin geleneğinde hala farklılıklar görmek mümkündür. Çünkü yazılı kaynaklar değişkenlik göstermeye devam etmektedir ki bu, sabit bir metin haline gelmeden önce Homeros geleneğinin yüzyıllar boyunca kullanılan aracı olan sözlü şiir olan sisteminin devam eden işleyişinin kesin bir işaretidir.<sup>39</sup>

<sup>35</sup> <http://pelagios.org>

<sup>36</sup> <http://pelagios.org>

<sup>37</sup> <http://pelagios.org>

<sup>38</sup> <http://www.homermultitext.org/about/>

<sup>39</sup> <http://www.homermultitext.org/about/>

Hem dilbilimcilerin, hem edebiyatçıların pek çok şekilde faydalanabileceği bir araç olan Homer Multitext, ileri seviyede edebi incelemelerde ya da sözlü kaynakların yazılı kaynak haline getirilirken uğradıkları değişimlerinin gözlemlenmesi gibi pek çok konuda kullanılabilir.

**5. Ancient World Mapping Center (AWMC) Antik Dünya Haritalama Merkezi:** Antik Dünya Haritalama Merkezi, North Carolina Üniversitesi'nde disiplinler arası bir araştırma merkezidir. Merkez, yenilikçi ve iş birliğine dayalı araştırma, öğretim ve toplumsal sosyal yardım faaliyetleri yoluyla antik çağ araştırmaları alanında temel disiplinler olarak haritacılık, tarihi coğrafya ve coğrafi bilgi bilimini teşvik eder.<sup>40</sup>

Merkez, antik çağ araştırmaları bağlamında haritacılık, tarihi coğrafya ve coğrafi bilgi bilimi ile ilgili projelerde yer alan (veya düşünen) akademisyenlerden, yazarlardan, eğitimcilerden, öğrencilerden ve genel halktan taleplere açıktır. AWMC, bu tür projelerle iş birliği içinde tartışma, rehberlik, bilgi alışverişi, işbirliği ve kartografik ve bibliyografik kaynaklara erişimi kolaylaştırma konusunda çalışmaktadır.<sup>41</sup>

AWMC, Yunan ve Roma Dünyasının dönüm noktası olan Barrington Atlası'nı üreten Klasik Atlas Projesi'nin çalışmalarını sürdürmektedir.<sup>42</sup> 2000 yılında atlasın basılı baskısının yayınlanmasıyla, merkez, yalnızca atlasın çalışmalarının devamına değil, aynı zamanda eski Akdeniz dünyası coğrafyasına odaklanan bir araştırma gündeminin ilerletilmesine adanmış bir enstitü olarak çalışmalarına devam etmiştir. Merkez, kendi bağımsız araştırma projelerini teşvik etmekte ve ayrıca akademik yayın üzerine haritalar üretmek için akademisyenlerle işbirliği yapmaktadır. AWMC, Pleiades ile ortaklaşa antik dünya için coğrafi veri setini (hem kültürel hem de fiziksel) iyileştirmeye devam etmektedir.<sup>43</sup>

Bir kurum projesi olarak başlamış olduğundan daha belirli sınırlar içerisinde gelişmiş bir çalışma olan AWMC, Coğrafya, Coğrafi Bilgi Sistemleri (GIS), Haritacılık çalışmaları gibi pek çok alanda fayda sağlamaktadır. Belli bir döneme ait toprak sınırlarını görüntülemek ve o bölgeleri haritalandırmak gibi çıktılar veren bir projedir.

**6. ORBIS (The Stanford Geospatial Network Model of the Roman World):** Bu proje, antik çağda çok çeşitli farklı seyahat türlerini modeller ve bu seyahatlerin zaman maliyetini ve mali harcamasını hesaplayıp yeniden yapılandırabilir. Model, Roma İmparatorluğu'ndaki hareketi çerçeveleyen dev şehirler, yollar, nehirler ve deniz yolları ağının basitleştirilmiş bir versiyonuna dayanır. Genel olarak MS 200 civarındaki koşulların görüntülediği modelde, geç antik dönemde oluşturulmuş birkaç alan ve yol da bulunmaktadır. Model, çoğu kentsel yerleşim yerinin yanı sıra önemli dağları ve dağ geçitlerini de içeren 632 şehirden oluşmakta ve 10 milyon kilometre kareye yakın kara ve deniz alanını kapsamaktadır. 301 şehir, deniz limanı olarak hizmet vermektedir. Temel yol ağı, 28.272 kilometre nehir ve kanallarla tamamlanan 84.631 kilometrelik yol veya çöl parkurunu kapsamaktadır.<sup>44</sup>



Şekil 2 ORBIS'te bazı deniz kara ve deniz yolu güzergahları örneği

40 <http://awmc.unc.edu>

41 <http://awmc.unc.edu>

42 Talbert, R. J. A., & Bagnall, R. S. (2000). *Barrington atlas of the Greek and Roman world*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.

44 <http://awmc.unc.edu>

ORBIS'te deniz, kara ve akarsu yolculuğu gibi farklı yolculuk türlerinde, başlangıç ya da varış noktası olan şehirler arasında farklı hava durumlarında, farklı ağırlıklarla, farklı yolculuk yöntemlerini göz önünde bulundurarak farklı modellemeler gerçekleştirilmektedir. Bu, aynı zamanda tarih disiplinin bir noktaya kadar deney yapılabilir bir alan olmasını sağlamaktadır. Bununla ilgili yapılmış çalışmalardan bir tanesi Julius Caesar'ın Galya seferindeki rotasının modelleme ile çıkarılması, teyit edilmesi veya yanlışlanmasıdır.<sup>45</sup> Bu belirlenmiş alanlar içinde veriler ile birlikte düşünebilen her türlü modelleme ya da simülasyon yapılabilir. Bir noktadan bir noktaya doğru seyahatin farklı varyasyonlarla yapılan hesaplamalarıyla aynı zamanda o dönemin ekonomik koşulları içerisinde masraflar da hesaplanabilmektedir. Bu da ORBIS'in hem coğrafi hem de ekonomik bir dijital aracı olmasını sağlar.<sup>46</sup>

**7. Attic Inscriptions:** Bu web sitesi 2012 yılında Stephen Lambert tarafından oluşturulmuş ve Atina'nın M.Ö. 352/351 ile 322/321 tarihlerine dayanan 281 yazılı kanun ve kararnamenin tercümeleriyle (IG II3 1, 292-572) açılmıştır.<sup>47</sup> Zamanla yazıtlar hakkında, açıklayıcı notlar ve destekleyici akademik makaleler gibi daha fazla bilgi ile birlikte daha fazla çeviri eklenmektedir. Yılda 4 kere yeni materyal yayınlanması hedeflenmektedir.<sup>48</sup>

Mart 2017'de çeviri sayısı 1000'i aşmış olan sitenin ana amacı Atina ve Attika'nın toplamda 20.000'i aşmış tüm yazıtlarını dahil etmektir. Ancak yeni IG ciltlerine, temel metinlere ve yazıtlara veya özellikle araştırma ve öğretim için kullanışlı olan yazıt gruplarına da öncelik verilmektedir.

Makalede incelenen diğer projelerle kıyaslandığında, Attic Inscriptions sadece Yunanca yasaların incelendiği ve zaman aralığı belli olan ve inceleme sınırları oldukça iyi çizilmiş bir çalışmadır. Bu çalışma Klasik Filoloji, Hukuk ve Tarih gibi pek çok konuda bilim insanlarına yardımcı olan bir araçtır. Proje aynı zamanda Yunanca metinler, resimler, haritalama gibi konularda Pleadis projesi ile de iş birliğindedir.

**8.Trismegistos:** Yunan din ve felsefesinde de önemli bir rol oynayan Mısır bilgelik ve yazı tanrısı Thoth'un ünlü sıfatıyla anılan Trismegistos [TM], Antik dünyadan, özellikle geç dönem Mısır ve Nil vadisinden (kabaca M.Ö. 800-M.S. 800) metinlerin incelenmesinde dil ve disiplin engellerini aşmayı amaçlayan bir platformdur. TM'nin temel bileşeni, şu anda 727.753 adet giriden oluşan Trismegistos Metinleridir. Veritabanı 2005 yılında oluşturulduğunda, Greko-Roman Mısır'dan yayınlanmış papirolojik belgeler hakkında bilgi (meta veriler) sağlamaya odaklanılmıştır.

Mısırbilimde papirüs ve yazıtlar arasında bir disiplin sınırı olmadığından, TM ayrıca tüm epigrafik materyalleri de ekleyerek genişletilmiştir. Çalışmada veriler, dijital ortamda yayınlanmış ve yayınlanmamış arasındaki ayrım güdülmeden paylaşılmaktadır.<sup>49</sup>

Böylece Trismegistos antik çağlardan kalan tüm metinler hakkında bilgilerin bulunabileceği ve kültürler arası ve diller arası araştırmayı kolaylaştıran bir platform olma yönünde gelişmektedir.<sup>50</sup> Hem coğrafya hem de zaman sınırları olan bir proje olan Trismegistos; Epigrafi, Filoloji, Papiroloji gibi pek çok bilim dalının hem ortaklaşa oluşturduğu hem de ortaklaşa faydalanabileceği bir projedir.

<sup>43</sup> <http://awmc.unc.edu>

<sup>44</sup> <http://orbis.stanford.edu>

<sup>45</sup> Ayrıntılı bilgi için bkz: Whitley, Thomas G. (2013) *From Historical Ecology to Prehistoric Economy: Modeling the Caloric Landscapes of the Past*. In, *From Field to Table: Historical Ecology of Regional Subsistence Strategies*, D. Goldstein, J. Pournelle, and T. Foster (editors), Left Coast Press, California (in press).

<sup>46</sup> <http://orbis.stanford.edu>

<sup>47</sup> *Inscriptiones Graecae-IG*. Ayrıntılı bilgi için bkz: <http://ig.bbaw.de>

<sup>48</sup> <https://www.atticinscriptions.com>

<sup>49</sup> <http://trismegistos.org/>

<sup>50</sup> <http://trismegistos.org/>

## Sonuç

“Web, teknik olduğu kadar insani bir fenomendir. Kaynakları birbirine bağlamayı öneren herhangi bir girişim, doğası gereği sosyaldır.”<sup>51</sup> Ulaşma ihtiyacı duyulan bilgilere, toplumsal belleğin ve bilginin nesnel aktarım aracı olan kitaplar ya da el yazmaları gibi araçlarla ulaşma zorunluluğu işte tüm bu gelişmeler sonrasında, yavaş yavaş ortadan kalkmaktadır. Yazının yerine videolar ya da sesi algılayan ve bunları kelimelere döndüren bilgisayar programları geçmektedir. Böyle bir dünyada, bilim ve kültür çalışmalarında da kullanılabilen bu kolaylık neden eskiçağ tarihi incelemelerinde kullanılmalıdır.

Dijital Humanities başlığı altında incelenmek istenen Digital Classics, eskiçağ tarihi, klasik arkeoloji, klasik dönem sanatı ve mimarisi, coğrafya, epigrafi, el yazması çalışmaları, nümizmatik, paleografi, papiroloji ve prosopografi gibi bilimlerini de içine alır. Sadece eskiçağ tarihi diyerek bu kavramı sınırlamak mümkün değildir ve bu şekilde açıklamaya çalışmak da kavramı eksik bırakır. Digital Classics, sosyal ve sayısal-tüm bilim dallarının hem faydalanabileceği hem de katkıda bulunabileceği çalışmalar üretir.

Rome Wasn't Digitized in a Day, adlı kitabında Alison Babeu, makalede bahsedilmiş olan projelerden bazılarını da ele almış ve bu projeleri dijital kütüphaneler, siber altyapı çalışmaları ve büyük çaplı projeler gibi farklı başlıklar altında incelemiştir. 2011 yılında yayımlanmış olan çalışmadan günümüze kadar geçen 9 yıl, bu alanın belki de tek handikaplı yanını gösterir. Bu handikap, bilgi çağında bulunuyor olmaktan ve sanal ortamda durmaksızın dolaşıma yeni verilerin girmesi ve gün geçtikçe veri miktarının artmasından kaynaklanmaktadır. Bundan kaçınmak için, sürekli aramak ya da sürekli ilgileniyor olmaya devam etmek gerekmektedir.

Türkiye'de Classics olarak adlandırılan “Klasikçilik” kavramına ilişkin ayırım gelişmiş durumda değildir. Zira yükseköğretim kurumlarında bu ayırım Klasik Filoloji, Eskiçağ tarihi, Mısır çalışmaları, Asur çalışmaları gibi bölümsel şekildedir. Dünyada Digital Humanities kürsüleri ya da Digital Classics kürsüleri 2000'li yılların başından itibaren kurulmaya başlamışsa da Türkiye'de sosyal bilimlerin dijital araçlardan faydalanma süreci biraz daha yavaş ilerlemektedir. Türkiye'de hem Dijital Beşeri Bilimlerle ilgilenen kişilerin iletişim kurabileceği bir ağ olmaması hem de bu tip projelerin kolay fonlama bulamaması bu alanın ülkemizde hızlı gelişmemesinin sebeplerinden biri olabilir.

Bu çalışmanın uzun vadede sunacağı katkı, öğrencilerin ya da araştırmacıların bu araçlardan faydalanması ya da belki bu araçların varlığından haberdar olarak bunların Türkiye coğrafyası için kullanılabilir versiyonlarının üretilmesidir. Bu hem araştırmacılar hem öğrenciler hem de konu ile ilgisi olan ya da Türkiye'nin sadece antik kentlerini görmek isteyen insanlar için oldukça faydalı olabilir. Bunun gerçekleşmesi için kurumların bu konulara ilişkin katkıda bulunmaları ve ön ayak olmalarına ihtiyaç vardır.

51 <http://pelagios.org>

## KAYNAKÇA

- Babeu, A. (2011). “Rome wasn't digitized in a day”: Building a cyberinfrastructure for digital classicists. <http://www.clir.org/pubs/abstract/reports/pub150>
- Crane, G. (2016). Greco-Roman Studies in a Digital Age. *Daedalus*, 145(2), 127-133. [https://doi.org/10.1162/DAED\\_a\\_00383](https://doi.org/10.1162/DAED_a_00383)
- İplikçioğlu, B. (1997). *Eski Batı Tarihine Giriş (1. bs)*. Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Lollini, M. (2013). Contemporary to the Future: The Classics and Digital Humanism. *Humanist Studies & the Digital Age*, 3(1), 1-6. <https://doi.org/10.5399/uo/hsda.3.1.3096>
- Nicholls, M. (2016). Digital Visualisation in Classics Teaching and Beyond. *Journal of Classics Teaching*, 17(33), 27-30. <https://doi.org/10.1017/S2058631016000076>
- Revellio, M. (2015). *Classics and the Digital Age: Advantages and limitations of digital text analysis in classical philology*. Konstanz LitLingLab Pamphlete, 2.

Rehbein, Malte (2020): *Historical Network Research, Digital History, and Digital Humanities*. In: Marten Düring, Florian Kerschbaumer, Linda von Keyserlingk-Rehbein und Martin Stark (Hg.): *The Power of Networks. Prospects of Historical Network Research*: Routledge, S. 251-277.(preprint)

Romano, A. J. (2011). *Classics and Digital Humanities*. *Expositions*, 5(2), 142-146.

<http://ancientciesturkey.com>

<https://www.atticinscriptions.com>

<http://awmc.unc.edu>

<http://www.homermultitext.org>

<http://orbis.stanford.edu>

<http://pelagios.org>

<http://perseus.tufts.edu/>

<http://pleiades.stoa.org>

<http://tdk.org.tr>

<http://trismegistos.org/>











[krea@ieu.edu.tr](mailto:krea@ieu.edu.tr)