

GEYİK FİGÜRLÜ KAYA RESİMLERİNDEN ESİNLENİLEN ÖRME TEKSTİL TASARIMLARI VE ÖRNEK UYGULAMA



KNITTED TEXTILE DESIGNS INSPIRED BY ROCK PAINTINGS WITH DEER AND PARALLEL APPLICATION

Vildan BAĞCI* – Şengül AYDIN**

ÖZ: İnsanların eski çağlardan beri kayalara ve mağara duvarlarına birbiriyle iletişim kurmak amacıyla çizdiği resimler ve semboller görsel iletişimin ilk belgeleri arasında yer alan sanat örnekleridir. Bu çalışmada, Türk toplumlarının kültür, sanat ve inançlarını aktardığı eserlerin yaşatılması düşüncesiyle, kaya resimlerinde geyik tasvirlerinden esinlenilerek örme erkek atkı tasarım çalışmaları ve bir üretim ile özgün örneklem yapılması amaçlanmıştır. Kavramsal çerçevesi tarama modeliyle oluşturulan çalışmada tasarımların ilham noktasını geyik figürlü kaya resimleri oluşturmaktadır. Tasarımlarda Kırgızistan ve Moğolistan bölgesindeki Kazarman Saymalıtaş (4), Arhangay (3), Mandal Hayrhan (2) olmak üzere dokuz adet kaya resmi ele alınmıştır. Özgün örme atkı yüzey tasarım çalışmalarında geyik figürünün farklı uzuvlarından esinlenilerek farklı kompozisyon düzeninde düzenlenmiş beş adet desen hazırlanmış, örme tasarım örneklerinden “Tasarım 3” çalışması atkılı düz örme makinesinde çift taraflı kullanıma uygun üretimi sağlaması açısından iki renk torba jakar örgü tekniği ile üretilmiştir. Ürün haline getirilen örme erkek atkısı tasarım ve üretim sürecinin detayları görsel destekle sunulmuştur. Kaya resim sanatı çizimleri farklı kullanım alanlarında değerlendirilmiş ve örnek ürün ile işlevsel hale getirilmiştir. Bu alanda çalışma yapmak isteyenlere katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Kaya Resimleri, Geyik, Örme Tasarımı, Torba Jakar, Atkı.

ABSTRACT: The pictures and symbols that people have drawn on rocks and cave walls since ancient times to communicate with each other are examples of art that are among the first documents of visual communication. In this study, with the idea of keeping alive the artifacts that convey the culture, art and beliefs of Turkish societies, it is aimed to design knitted men's scarf designs inspired by the depictions of deer in rock paintings and to make an original sample with a production. In the study, whose conceptual framework was created with the scanning model, the inspiration point of the designs is rock paintings with deer figures. In the designs, nine rock paintings in the Kyrgyzstan and Mongolia region, namely Kazarman Saymalıtaş (4), Arhangay (3), Mandal Hayrhan (2), were taken into consideration. In the original knitted scarf surface design studies, five patterns arranged in different compositions were prepared inspired

* Doç. Dr.-Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Tekstil Tasarımı Bölümü/Ankara-vildan.bagci@hbv.edu.tr (Orcid: 0000-0002-3336-3794)

** Ankara Hacı Bayram Veli Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü Tekstil Tasarımı Anabilim Dalı Doktora Programı Öğrencisi/Ankara-sengulaydin002@gmail.com (Orcid: 0000-0001-8031-5886)



by the different limbs of the deer figure, and "Design 3", one of the knitted design examples, was produced with two-color bag jacquard knitting technique in order to provide production suitable for double-sided use on weft flat knitting machine. The details of the knitted men's scarf design and production process are presented with visual support. Rock art drawings were evaluated in different areas of use and made functional with the sample product. It is thought that it will contribute to those who want to work in this field.

Keywords: Rock Paintings, Deer, Knitted Design, Bag Jacquard (double sided), Scarf.

Giriş

İnsanlar çeşitli nedenlerle birbirleriyle iletişim kurma ihtiyacı ile çizime elverişli mağara içlerine ya da kaya üzerine, kazıma, boyama, dövme vb. teknikleri kullanarak şekil ve semboller çizmiş ve görsel iletişimin ilk belgelerini oluşturmuşlardır. Yazısız dönemlerde yaşayan insanların yaşam tarzlarını, inançlarını, istek ve korkularını kaya resimlerine yansıtmış olmaları günümüzde onlar hakkında bilgi edinmemize imkân sağlayan kültür hazinesi niteliğindedir.

Orta ve İç Asya'nın genel tasvir özelliği olan çizgisel biçimin egemen olduğu Göktürk dönemi (542-745) kaya resimleri kimi yerlerde Neolitik dönemden (M.Ö. 8.000-5.500) kimi yerlerde ise Bronz /Tunç çağından (M.Ö. 1700-1200) itibaren karşımıza çıkmaktadır (Çoruhlu, 2007: 176; Taşağıl, 2011: 81; Taşağıl, 2015: 47).

"Kutsal alan" veya açık hava mabedi gibi kullanılan yüksek rakımlı yerlerde rastlanılmış olan Göktürk devri kaya resimleri, bazen tek başına bazen Göktürklerden önceki döneme ait (Proto-Türk M.Ö. 2000'lerden Hun devri ya da daha erken dönemlerde) çizilen kayaların yanında bulunduğu, önceki dönemlere ait kaya resimlerinin üzerine tekrar çizildiği hatta bazı kayaların tamamen tekrar çizilerek değiştirildiğinden bahseden Çoruhlu (2007: 176) bu durumun, kaya resimlerinin eski dönemlere ait inanç ve geleneklerde bazı farklılıkların olmasının yanı sıra benzer bağlantıların da olabileceğini vurgulamıştır (Çoruhlu, 2007: 177).

Somuncuoğlu (2008: 19)'nun eserinde yer alan Ahmet Taşağıl'a ait "Bilinen Tarihin Şafağında Eski Türk Tarihinin Zaman ve Mekanda Yeri" adlı başlıklı yazısında, Taşağıl; çeşitli tasvirlerde çizilen kaya resimlerinin "Baykal Gölü civarından başlayarak Buryatya, Güney Sibirya, Lena Irmağı kıyıları, Hakasya, Tuva, Gorno-Altay bölgeleri, Moğolistan, Kuzey Çin, Kazakistan, Kırgızistan, Özbekistan, Türkmenistan, Afganistan, Azerbaycan, Doğu Anadolu, Batı Anadolu, Kafkasya, Balkanlar (Kosova)" bölgelerini kapsadığını belirtmiştir.

"Hayvan üslubu" olarak adlandırılan av sahneleri ve hayvan tasvirleri Erken Devir Türk Sanatının başlangıcını oluşturmuştur (Çoruhlu, 1997: 66; Çoruhlu, 1993: 117; Ögel, 2003: 65).

Kaya sanatı göstergeleri ve sembolleri, insanların kullandığı iletişim sistemi türlerinden biri olarak görülmektedir (Hoppal, 2015: 70). Hayvanların tabiatta varoluş biçimlerinin yanı sıra içgüdüsel davranışlarının da insanların yaşamında önemli etkileri bulunmaktadır (Dursun ve Hança,

2022: 108). Toplumların hayvan üslûbu kullanılarak yaptıkları eserlerinde genel olarak dünya görüşleri, dini-ritüel âdetleri, büyücülük ya da buldukları alanları hakkındaki düşünceleri ile bağlantılıdır (İbekeyeva, 2015: 97). Ceylan ve Aydın (2021: 540) kaya resimlerinde genellikle işlenen ana temaları şu şekilde belirtmektedirler; “av ve tuzak sahneleri, dağ keçisi, geyik tasvirleri, güneş, ay ve yıldızlar arasında geçiş yapan şaman ritüelleri, süvariler, vahşi hayvan betimlemeleri, savaş sahneleri, eğlence sahneleri ve bağımsız kompozisyonlardır.” Mandaloğlu (2013: 382) Türk toplumlarında av hayvanı olarak geyiğin ön planda olduğunu özellikle av sahnelerinde daha yoğun kullanıldığından bahsetmiştir.

Geyik tasvirlerine rastlanılan diğer yerleşim bölgesi Çatalhöyük, İç Anadolu bölgesinde Çumra ilçesinin 11 km kuzeyinde Konya ilindedir. Eski Çarşamba Çayı'nın kıyısında, doğu ve batıda olmak üzere yan yana iki höyükten oluşmaktadır. Doğu Çatalhöyük Neolitik Çağa (yaklaşık M.Ö. 7400-6000) Batı Çatalhöyük ise Kalkolitik Çağa (yaklaşık M.Ö. 6000-5500) tarihlendirilmektedir (Hodder, 2006' dan akt. Yıllankaya, 2010: 3).

Çatalhöyük evlerinin duvarlarındaki öyküsel tarzda tasvir edilen resimlerde, hayvanlarla ilgili bazı sahnelerde av teması işlenmiş, bazı sahnelerde ise vahşi boğaların, geyik, domuz ve ayı gibi hayvanların kızdırılma sahnesi betimlenmiştir (Hodder, 2007' den akt. Uzun, 2019: 25).

Toplumsal idealin ağırlık noktasını teşkil eden av ve hayvan konusu; kuvveti, yapısı ve insan hayatında oynadığı rol bakımından geyiği ön safa çıkarmaktadır ... Milattan önceki bin yıl içinde geyik motifi, Eurasia' da yaşayan bütün göçebe boyların başlıca ongunlarından biridir ... Çünkü M.Ö. 1000 yıllarından başlayıp milattan sonra, Göktürk ve Avar eşyalarında görülen figürler, geniş bir coğrafyada yaygın, kronolojik bakımdan kesintisiz devam eden bir geyik mitolojisinin bozkır halklarınca önemli olduğunu gösterir (Mülayim, 1999: 121-153).

Çoruhlu (2014: 223) eserinde, geyiğin çok erken devirlerde Altaylar ve Sibiry'a da bir “hayvan ata' nın” geyik biçiminde ilahın ve daha sonra şamanın biçim değiştirmesinin sembolü olduğu, bunlarla birlikte geyiğin yer altı kavramlarıyla ilişkili olduğunu ve bu nedenle çeşitli efsanelerde avcıyı peşinden sürükleyerek yer altına ya da ölüme götüren geyiklerden söz edildiğinden bahsedilmektedir. Geyiğin, otçul hayvan türlerinden biri olmasının yanı sıra sürekli boynuz değiştirmesi, sıçrayarak atlaması, hızlı ve çevik olması en belirgin özellikleridir. Aynı zamanda “sembolizmde ebediliğin, ölümsüzlüğün, ilk saflık halinin, ruhsal rehberliğin, yenilenmenin, yol göstericiliğin ve dönüşümün sembolü” olarak görülmektedir (Salt, 2006: 125). Geyiğin figüratif olarak farklı kullanan ressamların, yırtıcı figürleri korkunç olarak betimlenirken geyiklere ise sempati duydukları için onların çizimlerini asil ve zarif olarak göstermişlerdir (Volkov, 1981'den akt. İbekeyeva, 2015: 99). Figüratif özelliği açısından geyik motifi, bazı tasarım alanlarında (örneğin, mimari, sanat, tekstil vb.) zarif ve vurgulu bir şekilde

bütün olarak yansıtılmasının yanı sıra uzuvları ile de tasarımı etkili bir hale getirmektedir.

Tasarımın meydana getirilmesinde doğa, kültür, mimari gibi ilham kaynaklarından yararlanılmaktadır (Brown, 2013: 40). Örneğin, Kartal ve Bağcı (2022)'nin "Türk Sanatı Kuş Figürlerinin Anlatılarına Davet: Örme Tasarımı Örneği" adlı çalışmasında kültür alanından esinlenerek örme tasarım yüzeyleri oluşturulmuş ve seçilen tasarım örülerek koltuk örtüsü ürünü halinde sunulmuştur. Bu bağlamda çalışmamızda, örme tekstil yüzeyine aktarılması uygun olduğu düşünülen geyik figürlü kaya resimlerinden yola çıkılarak tasarımlar oluşturulmuş ve örnek uygulamada atkı üretimi ele alınmıştır.

1. Tekstilde Tasarım ve Örme

Ülger (2014: 179)' e göre, "tasarım, günümüzde sadece sanat ve estetik alanında estetik üretim sürecini kapsayan soyut bir kavramı değil aynı zamanda endüstriyel uygulamalı disiplinlerde her geçen gün daha da artan bir yaygınlığa sahip özel ve disiplinler arası bir alanı ifade eder."

Geleneksel olarak bir tekstil, zanaat anlayışı yoluyla güzellik ve estetik değere uygun bir şekilde tasarlanarak işlevsel bir amaç sağlamaktadır (Valentine vd., 2017: 965). Genel olarak tekstil tasarımı ise; örme, dokuma, baskılı ve karışık tekstil teknikleri ile üretilmiş kumaşlar için tasarım oluşturma sürecidir. Tekstil tasarımcısı, kumaş türü seçimine göre nasıl bir tasarım üretilmesini anlaması gerekir. Bu görüşe ek olarak, tasarımcı "genellikle vücut veya belirli bir alan için" yararlanılmasını sağlamak amacıyla tekstil tasarımına uygun ürünler geliştirmesi gerekmektedir (Steed ve Stevenson, 2012: 12). "Tekstil ürünlerinin kullanım amacı ve ürüne yüklenen anlamlar zamanla farklılık gösterse de tüm tekstil ürünlerinin günün koşullarına ve toplumların kültürel yapılarına göre şekillendirildikleri görülür" (Sezgin, 1997: 50). "Tekstil tasarımında kullanılan temel tasarım öğeleri, çizgi, şekil, form, uzam, ışık, renk, tekstür ve desen olarak tanımlanmaktadır. Tekstil tasarımında kullanılan tasarım ilkeleri ise uyum, ritim, zıtlık, vurgu ve oran olarak ifade edilebilir. Tekstil ve moda tasarımında bu öğe ve ilkeleri oldukça karmaşık bir şekilde iç içe kullanmak da mümkündür" (Gürcüm ve Kartal, 2021: 550).

Gürcüm ve Kartal (2021: 553-555) "Tekstil Tasarımında Esin Kaynaklarını Yansıtma Yöntemleri" adlı makale çalışmasında Eckert ve Stacey'nin ortaya koyduğu bir sınıflandırma olan tasarımcıların esin kaynaklarını tasarımlara yansıtma yöntemlerini irdelemişlerdir. Buna göre; "Tasarımcılar, esin kaynaklarından gelen unsur veya düşünceleri farklı yöntemler kullanarak tasarımlarına öncelikle seçim (kullanılacak öğeleri seçme), sonrasında uyarılma (seçilen unsurları yorumlama) ve en son dönüştürme (seçilen ve yorumlanan öğelerin belirli kompozisyon içinde dönüştürülmesi) şeklinde üç tür tasarım kararını dahil ederler" (Petre vd., 2006'dan akt. Gürcüm ve Kartal, 2021: 550-551) şeklinde bahsetmektedirler.

Eckert ve Stacey (2003' ten akt. Gürcüm ve Kartal, 2021: 551)'ye göre "tasarımcıların esin kaynaklarını tasarımlarına yansıtma yöntemleri; gerçekçi (birebir) uyarılama, bilinçli sadeleştirme, soyutlama, kaynaktaki değişiklik ve başka kaynakla ilişkilendirme olarak sınıflandırılmaktadır."

Bilinçli sadeleştirme; tasarımcılar, kaynağın bazı kısımlarını seçerek veya kaynağın bazı kısımlarını atarak daha karmaşık kaynaklara dayalı tasarımları bilinçli olarak basitleştirir aksi takdirde tasarım veya tasarım öğesini kaynağa mümkün olduğunca yakın tutar. Sadeleştirilmiş tasarım öğesi, yeni tasarımın yapısında farklı bir rol oynayabilir (Eckert ve Stacey, 2003: 368).

"Örneğin, renk sayısını veya ayrıntı karmaşıklığını azaltmak için kasıtlı sadeleştirme; bazı detayların seçilmesi ve diğerlerinin ihmal edilmesidir" (Petre vd., 2006'dan akt. Gürcüm ve Kartal, 2021: 553).

Çalışmada yapılan tasarım ürünü endüstriyel atkılı düz örme makinesi kullanılarak oluşturulmuştur. Örme ile ilgili genel tanımlara değinecek olursak; Köklü (1997: 23)' ye göre örme; "ipliklerin tek başına ya da toplu çözgü olarak enine ve boyuna yönde ilmek bağlantıları ile bir tekstil yüzeyi ve dokusu oluşturma işlemidir ya da bir veya birçok ipliklerin örgü yapım elemanları yardımı ile ve belirli bir kaideye göre tekstil yüzeyi oluşturma şekli" olarak tanımlanmaktadır.

Brown (2013: 14) örmeyi, atkı ve çözgü örme olmak üzere iki ana grupta sınıflandırmıştır. Atkılı örme sisteminde, iplikler örülen kumaş genişliğine göre ilmek yaparak örgü oluşturulurken, çözgü örme sisteminde ise kumaş boyunca ilmek yaparak birbirine bağlanarak örme işlemleri gerçekleşmektedir (Akkış, 2009: 10). Gürcüm (2010: 354), atkılı örme teknolojisinde yaygın olarak kullanılan jakar sisteminin, temel desenlendirme tekniklerinden biri olduğunu ve bu sistem ile renkli desenli kumaşların elde edildiğini ifade etmektedir. Jakar desenlendirme tekniğinde; ilmek ve atlama hareketi kullanılarak kumaş yüzeyleri oluşturulduğunu ve askı hareketi kullanılmadığını belirtmektedir. Örme tasarımlarında kullanılan jakarlı desenlendirme tekniğini, kendi aralarında "atlama jakar, dolu jakar, file jakar, pike jakar ve torba jakar" olmak üzere beş ana gruba ayırdığından bahsetmektedir.

Marmaralı (2014'ten akt. Arslan, 2022: 99), jakar sisteminde "jakarı bir sırada en az iki farklı renk veya yapıda iplik kullanarak desen oluşturma yöntemi olarak tanımlanmaktadır."

İki renk jakar örmek için 1.sisteme A, 2.sisteme B rengi iplik beslenir. İlk sistemde seçilen iğneler A ipliği ile ilmek oluştururken, seçilmeyen iğneler örmeye katılmazlar. 2.sistemde ise 1.sistemde örmeyen iğneler B rengi iplikle ilmek oluştururlar. Böylece iki sistemde birbirini tamamlayacak şekilde oluşturulan sıralar, iç içe geçerek bir sıra meydana getirirler (Marmaralı, 2014'ten akt. Arslan, 2022: 99).

Örme yönteminin gelişmesinde ipliğin hızlı bir şekilde tekstil yüzeyine dönüşebilmesinin yanı sıra farklı zevklere hitap etme özelliği de etken olarak

görülmektedir (Özyazgan, 2011: 72). Örme teknolojilerinde yaşanan gelişmeler ile desenlendirme ve üretim aşamalarında bilgisayar desteğinden yararlanılmaktadır. Tasarımlar örme makinesine uyumlu tasarım programlarında hazırlanarak örme makinesine aktarılmakta ve üretim gerçekleştirilmektedir. Örme üretiminde yaşanan gelişmelere paralel desenlendirme, ürün çeşidi, üretim hızı vb. özelliklerde de ilerleme elde edilmiştir.

Örme ürünlerin iç ve dış giyim, döşemelik, medikal giyim ve medikal aletler vb. alanlarda yaygın olarak kullanılması, Türkiye pazarındaki örme ürünlere olan talebi artırıcı etki yapmaktadır. Özellikle örme dış giyim ürünlerinin dokusu, verdiği sıcaklık, vücudu saran özelliği, kullanışlılığı ve estetiği onlara olan talebi artıran başlıca unsurlardır. Sonuç olarak örme sektörleri, bireyin konforuna, estetik değerine, moda akımına, ekonomik ve sosyal durumuna bağlı olarak farklı şekillerde talepleri karşılamak için günümüzün gelişmiş teknolojisinden yararlanarak üretimlerini gerçekleştirmektedir (Bağcı ve Kayabaşı, 2014: 2).

Tekstil ürün tasarımlarında, gelişen teknolojiye paralel kullanılan yöntemlerin değişmesi, tüketici talepleri, sosyal ve kültürel yapı ve ekonomik durum gibi faktörler tasarımcıyı etkilemektedir (Özkan Tağı, 2018: 328).

Deneysel örme tasarım çalışmasında, desenin atkı olarak kullanılacağı göz önüne alındığında çift yönlü kullanımın elverişli olacağı düşünülmüş ve atkılı düz örme makinesi iki renk sistemde torba jakar desenlendirme tekniği tercih edilmiştir.

Genellikle iki ve üç renk sistemi ile çalışılan torba jakarda ilmekler ön ve arka yüzeyde sadece renk sınırlarında birbirleri ile bağlantı kurmaktadır (Candan, 2000'den akt. Baçan, 2010: 41).

Desen olmayan ön ve arka zemin yüzeyde ise ilmek bağlantısı bulunmadığı için örgü sarkması oluşabilmektedir. Örgü yüzeyinde sarkmayı önlemek amacıyla tasarımlarda desen dışındaki zemin ilmek sayısının kısa tutulması önem arz etmektedir. Torba jakar sisteminde ön yüzeyde desen rengi arka yüzeyde zemin rengini, zemin rengi ise desen rengini oluşturmaktadır. Bu şekilde örgünün ön ve arka yüzü çift yönlü olarak kullanılabilir.

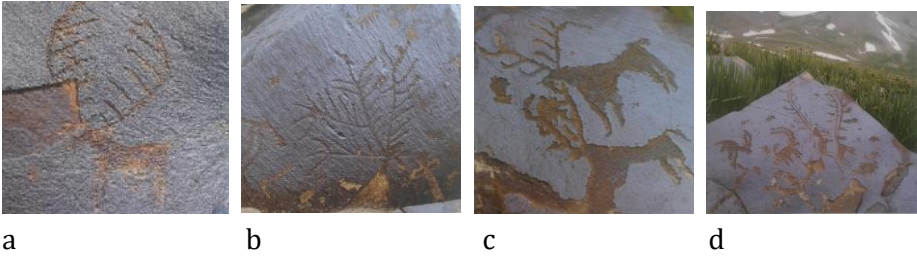
2.Kaya Resimlerinde Görülen Geyik Figürleri

İnsan düşüncesinin, inancının ve sanatının aktarıldığı tarihi kaynaklarından biri olan kaya resimleri, ilk eserlere veya yazılı eserlere eşdeğer nitelikte olup, yazı ortaya çıkmadan önceki resimlerdir ve o dönem insanların nasıl bir hayat yaşadığı ne düşündüğü ne hayal ettiği hakkındaki bilgileri içerir. Kaya resimleri ile geniş ve farklı coğrafyalarda karşılaşılmaktadır (Batbold, 2011' den akt. Dalkhaa, 2019: 33).

“Moğolistan'da Tunç Çağı'nda yaşayan insanların başka bir eseri ise kazıma kaya resmidir. Bu tür resimler Moğolistan'ının birçok yerlerde çok sayıda bulunmaktadır. Kayda değer bir diğer özelliği de

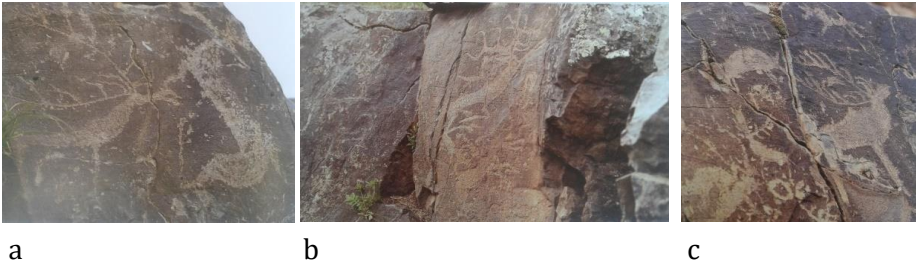
birbirlerinin üzerine çizilerek karışmış durumda olmalarıdır. Bu yüzden hangisinin hangi döneme ait olduğunu tespit etmek oldukça güçtür. Moğolistan'da kaya resim sanatı yüksek seviyesine Tunç ve Erken Demir Çağı'nda ulaşmıştır ve büyük bir çoğunluğu Tunç Çağı'na tarihlenmektedir. Tunç Çağı kazıma kaya resimleri kurgu ve tekniği açısından belirgin özellikler göstermektedir. Geyikleri ifade eden desenler Orta Tunç Çağı'ndan Erken Demir Çağı bitimine kadar devam etmektedir. Av hayvanları teker teker çizilmesi dışında sürü halinde bir sahneyi ifade eden betimlere de birçok yerde rastlanmıştır ... Çizilen hayvanlar genellikle dağ keçisi, geyik, yabani koyun, domuz, sığır, at, deve, kurt ve köpektir" (Tseveendorj vd., 2003' ten akt. Dalkhaa, 2019: 33-34).

Araştırma kapsamına alınan geyik figürlü kaya resimleri örnekleri, Kırgızistan/Kazarman Saymalıtaş kaya resimleri (Muhtemelen M.Ö. 3000 ile M.Ö. Erken Orta Çağ) (Çoruhlu, 2007: 188), Moğolistan/Arhangay kaya resimleri ve Moğolistan/Mandal Hayrhan (Muhtemelen Orta Tunç Çağı/M.Ö. 2000-1800/Erken Demir Çağı M.Ö. 2000 yılının ikinci yarısı)" (Akarsu, 2014: 209; URL-1; Tseveendorj vd., 2003' ten akt. Dalkhaa, 2019: 33) kaya resimleri (Görsel 1-3)' te verilmiştir.



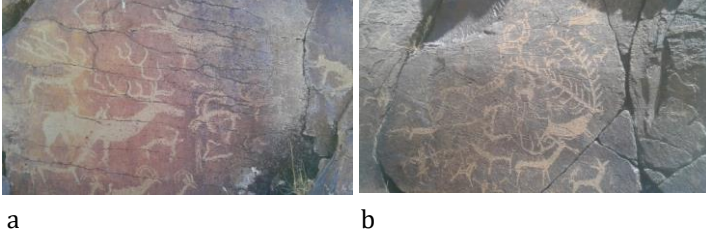
Görsel 1. a.b.c.d. Kazarman Saymalıtash Kaya Resimlerindeki Geyik Figürleri, (Somuncuoğlu, 2008:353).

Saymalıtash, 3500 rakımlı oldukça yüksek bir bölgede olan, yaklaşık on bin granit kaya üzerinde yüz bin civarında resimler bulunması ile birlikte dünyanın en zengin kaya resim alanıdır. Saymalıtash, "işlemeli-süslemeli taş" anlamına gelmektedir ... Bu bölgede "tabiat anlatımı, insan-tabiat ilişkisi, insan-inanç anlatımı, insan-insan" ilişkilerinden görseller ile sonraki aşamada karşımıza karmaşık panolar ve son aşamada ise soyut resimlerin yer aldığı görülmektedir (Somuncuoğlu, 2008: 351).



Görsel 2. a.b.c. Arhangay Kaya Resimlerindeki Geyik Figürleri, (Somuncuoğlu, 2008:56,61,67).

Arhangay (Muhtemelen Orta Tunç çağı/Erken Demir çağı) (Tseveendorj vd., 2003' ten akt. Dalkhaa, 2019: 33) kaya resimlerinin bulunduğu bölge, geyik taşlı mezarın bulunduğu alana oldukça yakındır. Kayalardaki resimlerde Doğu'ya bakan ve güneşin ilk ışıklarını gören büyük çizimlerde ya da küçültülerek tamamen stilize edilen figürlerde hemen hemen bütün dönemleri görmek mümkündür (Somuncuoğlu, 2008: 55).



Görsel 3. a.b. Mandal Hayrhan Kaya Resimlerindeki Geyik Figürleri, (Somuncuoğlu, 2008:119,129).

Zirvesi tepsi gibi dümdüz görünen, üç dağdan oluşan bu alana verilen “Mandal Hayrhan” adı Türkçe’de “Üç Tepsi Dağı” demektir. Mandal Hayrhan’ da bulunan kaya resimlerinde diğer alanlarda da görülen tüm kaya resimlerde olduğu gibi en çok göze çarpan imge olarak dağ keçisi ve geyik dikkat çekmektedir (Somuncuoğlu, 2008: 112).

3.Yöntem

Araştırma modelinde uygulama yöntemiyle yapılan bu çalışma; Lisansüstü eğitimi programı “LE3860217- Tekstil Tasarımında Figüratif Bezemeler ve Kaynakları” dersi kapsamında hazırlanmıştır. Araştırmanın kavramsal çerçevesi online ve yazılı kaynak taraması ile oluşturulmuş, geyik figürü içeren erken dönem kaya üstü resimleri incelenmiştir. Örme tasarımı için seçilen geyik figürleri; Somuncuoğlu’nun “Sibirya’dan Anadolu’ya Taştaki Türkler” adlı çalışmasında; Kazarman Saymalıtaş (Somuncuoğlu, 2008: 353), Arhangay (Somuncuoğlu, 2008: 56, 61-67) ve Mandal Hayrhan (Somuncuoğlu, 2008: 119-129)’dan elde edilen resimlerden yararlanılmış, Adobe Illustrator CS5 programında esin görselinden yansıtma yöntemlerinden bilinçli sadeleştirme ile desen çizimleri oluşturulmuş, Adobe Photoshop CS5 programında giydirmeleri yapılmıştır. Oluşturulan beş adet özgün atkı tasarım yüzeylerinden “Tasarım 3” çalışması seçilerek “Mutlu Ertan Butik Triko” firmasında üretimi yapılarak tasarım boyutundan çıkarılarak işlevsel olması sağlanmıştır (Görsel 13). Üretim süreç bilgileri görseller ile verilerek bu alanda çalışma yapmak isteyen araştırmacılara rehber olması düşünülmektedir.

4. Örme Tasarımı Süreci ve Tasarım Uygulama Çalışmaları

Örme tekstilinde ihtiyacını karşılamak amacıyla oluşturulacak ürün çalışması erkek atkısı olarak belirlenmiştir. Boyuna sarılan ısıtıcı giysi olarak tanımlayabileceğimiz atkı, kıyafetimizi tamamlayıcı bir aksesuar niteliğindedir. Serin ve soğuk havalarda omuz, baş, sırt veya boyun bölgesine alınan örtü (URL-2), kaşkol (URL-3) olarak tanımlanmaktadır. Erken dönem

kaya resimlerinde tespit edilen geyik figürlerinden ve figürlerin tasarıma uygun bazı kısımlarından ilham alınan tema “Sanatsal İzler” olarak belirlenmiştir ve hikâye panosu (Görsel 4)’ te verilmiştir.



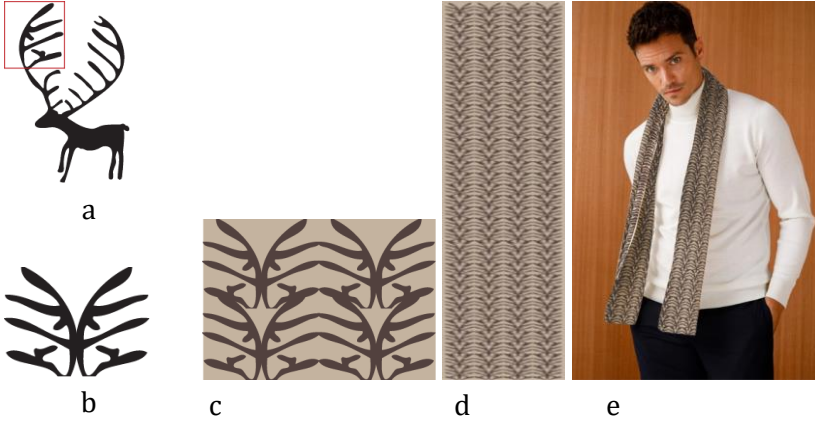
Görsel 4. Hikâye Panosu, 2022, Serbest Teknik, 20 cm x 20 cm.

Çalışmada esin görselinden yansıtma yöntemlerinden bilinçli sadeleştirme ile kaynağın bazı kısımları seçilmiş ayna simetri raportlama tekrarı yapılarak farklı yüzey tasarımları oluşturulmuştur. Böylelikle esin kaynağının özünden uzaklaşmadan kültürel sürdürülebilirliğin aktarımı sağlanmaya çalışılmıştır.

Atkı tasarım yüzeylerinin yapılmasında ve görsellerinin oluşturulmasında ritim, denge, oran-orantı, tekrar ve bütünlük olmak üzere tasarım ilkelerinden faydalanılmış, desen yerleştirmede tekrar eden kompozisyon düzeni üretimi yapılacak torba jakar örme tekniğine ve çift yönlü kullanım özelliği dikkate alınarak tasarım çizimleri bilgisayar ortamında gerçekleştirilmiştir.

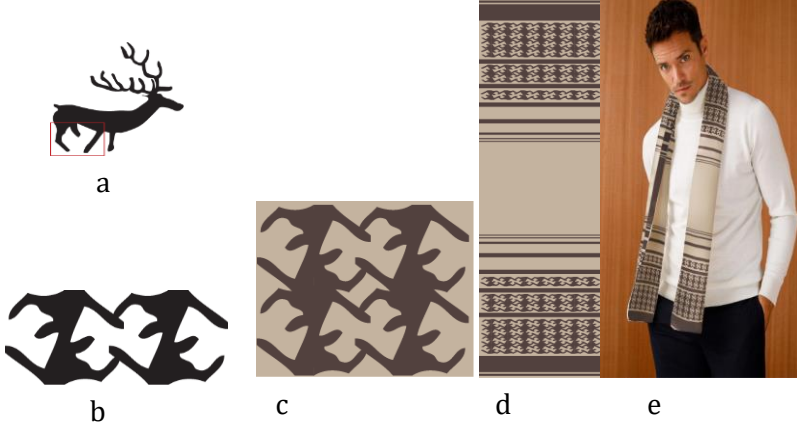
Araştırma kapsamına alınan eski dönem kaya resimlerindeki dört farklı geyik figürünün belirlenen bölümlerinden esinlenerek hazırlanan beş farklı tasarımın birim raporları hazırlanmış ve atkı ürün formunda kompozisyonları düzenlenmiştir. Tasarımların giysi formlarını görmek için giydirmede kullanılan erkek model görseline (URL-4) adresinden ulaşılmış, tasarımların model üzerine giydirmeleri ise Photoshop programında yapılmıştır (Görsel 5-9).

Yazarlar tarafından çizilen örnek (Görsel 5c, 6c, 7c, 8c, 9c) tasarım yüzeyleri 30 cm x 150 cm boyutlarında oluşturulmuş ve model görseline giydirilmesi yapılmıştır. Tasarımların uygulanabilir ve kullanılabilir olmaları sağlanmıştır.



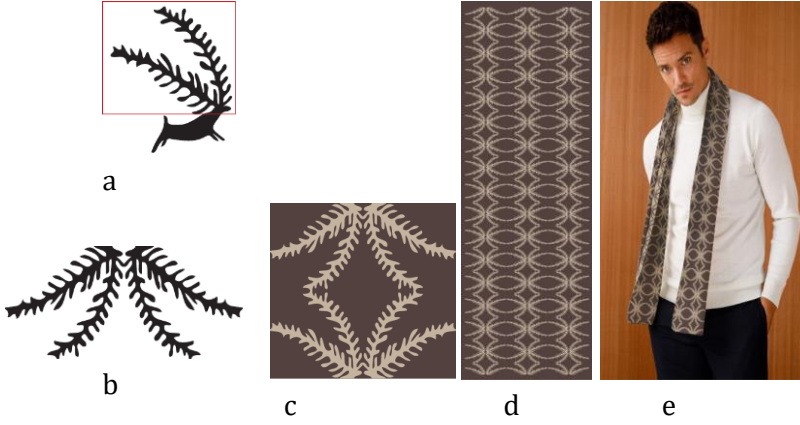
Görsel 5. Tasarım 1. a. Esinlenilen Geyik Figürü, b. Birim Raporu, c. Raportlama, d. Tasarım Yüzeyi, e. Giydirilmiş Görünümü, 2022, Adobe Illustrator Çizim, Tasarım Yüzeyi 30 cm x 150 cm.

(Görsel 5)' te sunulan örme tasarımı yüzeyinde kullanılan geyik figürünün birim raporu geyiğin boynuz kısmından oluşturulmuştur. Desen raport düzeni ise ayna simetri şeklinde yan yana tekrar düzeninde aşağı-yukarı yerleştirme yapılarak atkı ürün formunda desen kompozisyonu düzenlenmiştir.



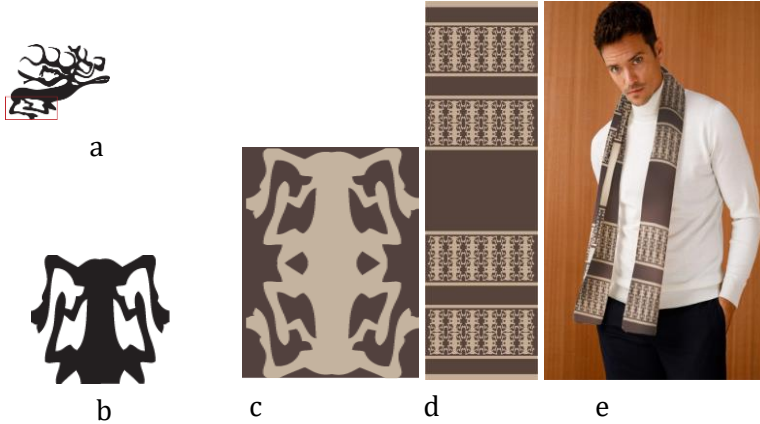
Görsel 6. Tasarım 2. a. Esinlenilen Geyik Figürü, b. Birim Raporu, c. Raportlama, d. Tasarım Yüzeyi, e. Giydirilmiş Görünümü, 2022, Adobe Illustrator Çizim, Tasarım Yüzeyi 30 cm x 150 cm.

(Görsel 6)' da sunulan örme tasarımı yüzeyinde kullanılan geyik figürünün birim raporu geyiğin bacak-ayak kısmından oluşturulmuştur. Desen raport düzeni ise ters ayna simetri şeklinde yan yana tekrar düzeninde aşağı-yukarı yerleştirme yapılarak atkı ürün formunda desen kompozisyonu düzenlenmiştir.



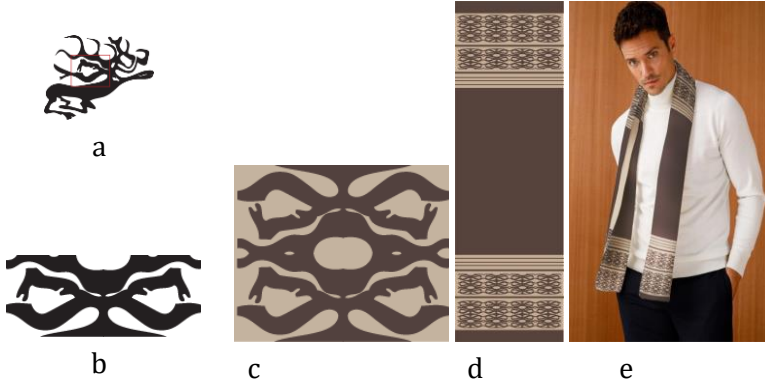
Görsel 7. Tasarım 3. a. Esinlenilen Geyik Figürü, b. Birim Raporu, c. Raportlama, d. Tasarım Yüzeyi, e. Giydirilmiş Görünümü, 2022, Adobe Illustrator Çizim, Tasarım Yüzeyi 30 cm x 150 cm.

(Görsel 7)' de sunulan örme tasarımı yüzeyinde kullanılan geyik figürünün birim raporu geyiğin boynuz kısmından oluşturulmuştur. Desen raport düzeni ise ayna simetri-yukarı ayna simetri şeklinde yan yana tekrar düzeninde aşağı-yukarı yerleştirme yapılarak atkı ürün formunda desen kompozisyonu düzenlenmiştir.



Görsel 8. Tasarım 4. a. Esinlenilen Geyik Figürü, b. Birim Raporu, c. Raportlama, d. Tasarım Yüzeyi, e. Giydirilmiş Görünümü, 2022, Adobe Illustrator Çizim, Tasarım Yüzeyi 30 cm x 150 cm.

(Görsel 8)' de sunulan örme tasarımı yüzeyinde kullanılan geyik figürünün birim raporu geyiğin bacak-ayak kısmından oluşturulmuştur. Desen raport düzeni ise ayna simetri-aşağı ayna simetri şeklinde yan yana tekrar düzeninde aşağı-yukarı yerleştirme yapılarak atkı ürün formunda desen kompozisyonu düzenlenmiştir.



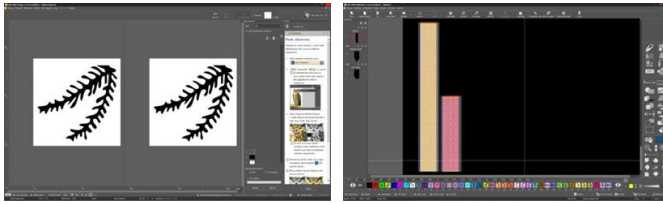
Görsel 9. Tasarım 5, a. Esinlenilen Geyik Figürü, b. Birim Raporu, c. Raportlama, d. Tasarım Yüzeyi, e. Giydirilmiş Görünümü, 2022, Adobe Illustrator Çizim, Tasarım Yüzeyi 30 cm x 150 cm.

(Görsel 9)' da sunulan örme tasarımı yüzeyinde kullanılan geyik figürünün birim raporu geyiğin boynuz kısmından oluşturulmuştur. Desen raport düzeni ise ayna simetri-yukarı ayna simetri şeklinde yan yana tekrar düzeninde aşağı-yukarı yerleştirme yapılarak atkı ürün formunda desen kompozisyonu düzenlenmiştir.

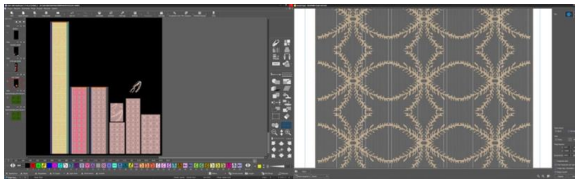
5.Üretim

Yapılan beş tasarımdan (Görsel 7)' de verilen Tasarım 3'ün uygulanmasına karar verilerek üretim ile ilgili bilgiler görsel destekle sunulmuştur.

Örme tasarım üretimi "Mutlu Ertan Butik Triko" firmasında gerçekleştirilmiştir. Üretim sürecinde tasarımlar "Design 64" ve "KnitPaint64" (Görsel 10,11) programında hazırlanmış ve "Shima Seiki Intarsia SIG 1231" model makine kullanılmıştır. Makine inceliği 14 Gauge'dir. Atkılı düz örme makine inceliği (gauge), "G" ile gösterilir ve iğne yatağı üzerinde 1 inç (2,54 cm) mesafede bulunan iğne sayısını belirtir.

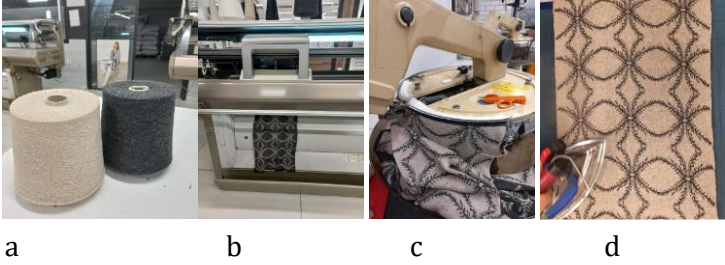


Görsel 10. Design 64 ve KnitPaint64 tasarım programında desen raporlarının hazırlanışı, Mutlu Ertan Butik Triko.



Görsel 11. KnitPaint64 tasarım programında örgü raporlarının üretime hazır görüntüsü, Mutlu Ertan Butik Triko.

İplik olarak, tasarımın estetik ve işlevselliğine uygun olmak üzere iki renk (krem ve kahverengi) seçilmiştir. İplik özelliğinde %45 süper ince tiftik %55 poliamid olan iplikler tercih edilerek torba jakar tekniği ile örgü üretimi gerçekleştirilmiştir. Torba jakar tekniğinde ön yüzeyde kullanılan zemin renginin arka yüzeyde desen rengini oluşturması ile çift yönlü kullanılabilmesi bu tekniğin tercih edilmesinde etkindir. Tasarımın makine çıkış ölçüsü 42x180 cm, bitmiş ürün ölçüsü ise 40x172 cm'dir. Desen birim raporunda ilmek sıra sayısı (en):47 iğne, may çubuğu (boy):44 iğne, bitmiş üründe ise sıra sayısı:276 iğne-may çubuğu:1248 iğne ile oluşturulmuştur. Makineden çıkan ürünün kenarı remayöz ile birleştirilmiş son ütü ile ürün tamamlanarak kullanıma hazır duruma getirilmiştir (Görsel 12).



Görsel 12. a. Kullanılan İplikler, b. Örme Süreci, c. Remayöz İşlemi, d. Ürün Son Ütü, Üretim Yeri: Mutlu Ertan Butik Triko.

Tasarımın erkek atkısı olarak üretilen ön ve arka yüzey görünümlü sunumu (Görsel 13) de yer almaktadır.



Görsel 13. Tasarım 3. Bitmiş Ürünün Ön ve Arka Görünümleri (40cmx172cm), 2022, Atkılı Düz Örme Üretim Tekniği, İki Renk Torba Jakar Desenlendirme, Üretim Yeri: Mutlu Ertan Butik Triko.

Sonuç

Geçmişteki insan toplulukları çeşitli dinsel inanışları, coğrafi şartları veya avcı-göçebe yaşam tarzları etkisi ile bazı hayvanları ifade aracı ya da sembol olarak kullanarak kaya vb. üzerine yansıtmışlardır. Kaya resimleri, dönemin topluluk anlayışına göre kutsal saydıkları ve olağanüstü varlık olarak gördükleri şeyleri ifade etmek amacıyla insan, hayvan, bitki vs. konulardan yararlanılarak yapılan çizgisel tarzın hâkim olduğu tasvirlerdir. Özellikle avcı-göçebe toplumların vazgeçilmez hayvanı olan geyikler kayalar üzerinde Kırgızistan ve Moğolistan bölgelerinde yoğun olarak kullanılmıştır.

Tasarımcı doğadan, çevresinden, geçmişten, kültürel değerlerden vb. ilham alarak tasarımlar oluşturabilir. Tekstil tasarımcısının tasarladığı ürünlerin estetik, özgün ve işlevsel olması kadar hitap ettiği hedef kitleyi de iyi belirlemesi gerekmektedir. Tasarımcının üretimde kullanılacak her türlü malzemeleri iyi tanımalı ve üretim sürecini de yakından takip etmelidir.

Kültürel değerlerin araştırılması ve örme tasarım sürecinde tasarımcıların koleksiyonlarına ilham ve tema olarak seçme bilincinin yerleşmesi gerekmektedir. Kaya resimlerinde görülen geyik figürleri hali hazırda birer soyutlamadır, stilize edilmiş imgelerdir. Dolayısıyla çalışmada stilize geyik figürlü kaya resimlerindeki tasvirler yeniden yorumlanmış, özgün kompozisyonlar ile örme tekstil desenleri hazırlanmıştır. Böylece kültürel değerlerin yeniden canlandırılmasına olanak sağlayacağı düşünülmektedir.

Hedef kitle olarak ise erkek örme atkı grubu seçilmiştir. Sanatsal izler teması doğrultusunda örme tekstil yüzeyi olarak oluşturulan yüzeylerin, esinlenen kaya resimlerinden bilinçli sadeleştirme yöntemi ile kaynağın bazı kısımlarını seçerek birim desenleri ve tasarım kompozisyonları oluşturulmuştur. Tasarım çalışmalarında üretim tekniği göz önüne alınarak raport tekrarı oluşturulmuştur. Adobe Photoshop CS5 programında tasarım çalışmalarının giydirmeleri yapılmıştır. Oluşturulan örme yüzey çalışmaları arasından üçüncü tasarımın üretilmesi uygun görülmüştür. Atkı ürününün özellikle yüz ve boyun bölgesine direk temas etmesi nedeniyle ipliğin yumuşak tuşeli olması estetik ve işlevsel bakımından kullanışlı olmasını sağlamaktadır. Malzeme seçiminde tiftik-poliamid karışımı iplik tercih edilmiştir. Dolayısıyla iplik parametresi de önemli faktördür. Atkılı düz örme makinesinde, tasarım her iki yüzeyin kullanılabilmesine olanak tanıyan örgü tekniklerinden iki renk torba jakar desenlendirme tekniği kullanılmıştır. “Mutlu Ertan Butik Triko” firmasında gerçekleştirilen uygulama örneği tasarımın işlevselliğine katkı amaçlı sunulmuştur. Tasarımın uygun malzeme ve teknik seçilerek üretiminin sağlanması ve tasarım boyutu yanı sıra işlevsel duruma gelmesi açısından değerlidir.

Araştırma kapsamına alınan kaya resimlerinde görülen geyik tasvirlerinden ilham ile tekstil desen çalışmalarının yapılmasında kültürel aktarım vurgulanmaktadır. Kültürümüzü yansıtan farklı kullanım alanlarına yönelik çalışmalara yer verilebilir.

KAYNAKÇA

Yazılı Kaynaklar

- Akarsu, R. (2014). Erken Tunç Çağı sonu ve Orta Tunç Çağı'nda güneybatı Anadolu'nun tarihi coğrafyası. *Atatürk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 18 (2), 209-216.
- Akkış, B. (2009). *Farklı iplik numaralarından örülmüş değişik örgü tiplerinin kumaşın fiziksel özelliklerine etkisi*. Adana: Çukurova Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

- Arslan, A. (2022). *Yuvarlak örme makinelerinde bazı üretim parametrelerinin tasarım sürecine etkisi*. Ankara: Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Baçan, V. (2010). *Endüstriyel örme giyim ürünlerinin teknolojik özelliklerinin belirlenmesi*. Ankara: Ankara Üniversitesi Fen Bilimleri Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Bağcı, V.- Kayabaşı, N. (2014). A study into the views of plain weft-knitting sector representatives manufacturing women's topwear over demographic features, the structure of the business quality control process. *E- Journal of New World Sciences Academy: Nwsa-Vocational Education*, 9 (1), 1-16.
- Batbold, N. (2011). *Moğolistan'ın kaya resim araştırması (Göbiçölü bölgesinden bulunan kaynaklardan)*. Doktora Tezi, UB, 1.
- Brown, C. (2013). *Knitwear design*. London: Laurence King.
- Candan, C. (2000). *Düz örme teknolojisi*. İstanbul: IMC Basım Ltd.
- Ceylan, A.- Aydın, T. (2021). Elmalı kaya resimleri. *Manas Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 10 (1), 535-556.
- Çoruhlu, Y. (1993). İslamiyet'ten önceki Türk sanatında hayvan mücadele sahneleri. *İkonografik araştırmalar: Güner İnal'a Armağan*, 117-141, Ankara: Bizim Büro Basımevi.
- Çoruhlu, Y. (1997). *Erken devir Türk sanatının ABC'Sİ*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Çoruhlu, Y. (2007). *Erken devir Türk sanatı (İç Asya' da Türk sanatının doğuşu ve gelişimi)*. İstanbul: Kabalcı Yayınevi.
- Çoruhlu, Y. (2014). *Kozmolojik, mitolojik, astrolojik, dini ve edebi tasavvurlara göre Türk sanatında hayvan sembolizmi (Proto-Türk devrinden, M.S. 14. yüzyıla kadar efsanevi ve yırtıcı hayvanların sembolizmi üzerine bir deneme)*. 1. Basım, Konya: Kömen Yayınları.
- Dalkhaa, S. (2019). *Moğolistan göçebe kültürlerinin etnoarkeolojik açıdan incelemesi*, İstanbul: İstanbul Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Dursun, Ç.- Hança, B. B. (2022). Alevi inancında hayvan sembolizmi: Kul Himmet örneği. *Asya Studies- Akademik Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6 (19), 107-114.
- Eckert, C.- Stacey, M. (2003). Adaptation of sources of inspiration in knitwear design. *Creativity Research Journal*, 15 (4), 355-384.
- Gürcüm, B. H. (2010). *Tekstil malzeme bilgisi*. 1. Basım, Ankara: Güncel Yayıncılık.
- Gürcüm, B. H.- Kartal, S. (2021). Tekstil tasarımında esin kaynaklarını yansıtmaya yöntemleri. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 14 (77), 545-557.
- Hodder, I. (2006). *Çatalhöyük. Leoparın öyküsü*. (Çev. D. Şendil), İstanbul: Yapı ve Kredi Yayınları.
- Hodder, I. (2007). *Çatalhöyük: Yeni çalışmalar. Türkiye'de Neolitik Dönem, Anadolu'da Uygarlığın Doğuşu ve Avrupa'ya Yayılımı, Yeni Kazılar, Yeni Bulgular*, (ed.: M. Özdoğan - N. Başgelen), 313-329, İstanbul: Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Hoppal, M. (2015). *Şamanlar ve semboller (Kaya resmi ve göstergebilim)*. (çev.: Fatih Sel), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

- İbekeyeva, S. (2015). *Göktürk devri Kazakistan kaya resimleri*, İstanbul: Mimar Sinan Güzel Sanatlar Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Doktora Tezi.
- Kartal, S.- Bağcı, V. (2022). Türk sanatı kuş figürlerinin anlatılarına davet: örme tasarımı örneği”, *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 11 (95), 1077-1091.
- Köklü, V. (1997). *Çankırı ili Kızılırmak ilçesine ait birkaç köyde bulunabilen el örgüsü çorap örnekleri ve yeni tasarımlar*, Ankara: Gazi Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Sanatta Yüksek Lisans Tezi.
- Mandaloğlu, M. (2013). Türk mitolojisinden Anadolu'ya taşınan kültür: geyik motifi. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 6 (27), 382-391.
- Marmaralı, A. (2014). *Atkı örmeciliğine giriş*. 3. Basım, İzmir: Ege Üniversitesi Tekstil ve Konfeksiyon Araştırma Merkezi Yayını.
- Mülayim, S. (1999). *Değişimin tanıkları orta çağ Türk sanatında süsleme ve ikonografi*. 1. Basım, İstanbul: Kaknüs Yayınları.
- Ögel, B. (2003). *İslamiyet'ten önce Türk kültür tarihi: Orta Asya kaynak ve buluntularına göre*. Ankara: Türk Tarih Kurumu.
- Özkan Tağı, S. (2018). Tekstil tasarımında alışılmadık bir ekolojik baskı yöntemi “Pas baskı”. *İdil Sanat ve Dil Dergisi*, 7 (43), 327-333.
- Özyazgan, V. (2011). Yuvarlak örme makinelerinde meydana gelen hatalar ve çözüm önerileri. *ABMYO Dergisi*. 22, 71-86.
- Salt, A. (2006). *Ansiklopedi semboller- neo-spiritüalist yaklaşımlarla ezoterik bilgilerin ışığında*. İstanbul: Ruh ve Madde Yayınları.
- Sezgin, Ş. (1997). Tekstilde materyal, form ve tasarım ilişkileri. *Tekstil ve Mühendis Dergisi*, 11 (55-56), 50-51.
- Somuncuoğlu, S. (2008). *Sibiryadan Anadolu'ya taşıdığı Türkler*. İstanbul: A-Z Yapı İnşaat Sanayi.
- Steed J.-Stevenson F. (2012). “What is textile design?” *basics textile design 01: sourcing ideas: researching colour, surface, structure, texture and pattern*. London: AVA Publishing SA.
- Petre, M. at al. (2006). Complexity through combination: an account of knitwear design. *Design Studies*, 27 (2), 183-222.
- Taşağıl, A. (2011). Göktürk dönemi Türk Moğol boy ilişkileri (542-745). *Belleten* (1), 81-104.
- Taşağıl, A. (2015). *Kök Tengri'nin çocukları (Avrasya bozkırlarında İslam öncesi Türk tarihi)*. 5. Basım, İstanbul: Bilge Kültür Sanat.
- Tseveendorj, D. at al. (2003). *Moğolistan'ın Arkeolojisi*. UB.
- Uzun, N. (2019). *Başlangıcından M.Ö. II. bin yıl sonuna kadar Anadolu'da geyik tasvirleri*, İstanbul: Aydın Adnan Menderes Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.
- Ülger, E. H. (2014). “Tasarım” kavramı üzerine felsefi meditasyonlar. *Felsefe/Düşünce Dergisi*, 60, 179-217.
- Valentine, L. at al. (2017). Design thinking for textiles: let's make it meaningful. *The Design Journal*, 20 (1), 964-976.
- Volkov, V. V. (1981). *Olenniye kamni mongolii*. Ulan-Bator.

Yıllankaya, G. (2010). *Batı Çatalhöyük insan ve hayvan betimlemeli çanak çömlekleri*, Edirne: Trakya Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayınlanmamış Yüksek Lisans Tezi.

Elektronik Kaynaklar

URL-1: Sevin, V. Son Tunç/Erken Demir Çağı Van bölgesi kronolojisi. Kökeni aranan bir devlet: Urartu. <https://belleten.gov.tr/tam-metin/3531/tur> (Erişim:15.12.2023)

URL-2: Atkı nasıl yazılır? Atkı kelimesinin anlamı nedir? <https://www.tdktr.com/atki-nasil-yazilir-atki-kelimesinin-anlami-nedir.html> (Erişim: 29.05.2022)

URL-3: Atkı. <https://www.nisanyansozluk.com/kelime/atk%C4%B1> (Erişim: 29.05.2022)

URL-4: Erkek model görseli. <https://images.app.goo.gl/AmNiY225TgBmqAt1A> (Erişim: 29.05.2022)

"İyi Yayın Üzerine Kılavuzlar ve Yayın Etiği Komitesi'nin (COPE) Davranış Kuralları" çerçevesinde aşağıdaki beyanlara yer verilmiştir. / The following statements are included within the framework of "Guidelines on Good Publication and the Code of Conduct of the Publication Ethics Committee (COPE)":

Etik Kurul Belgesi/Ethics Committee Approval: Makale, Etik Kurul Belgesi gerektirmemektedir. /Article does not require an Ethics Committee Approval.

Çıkar Çatışması Beyanı/Declaration of Conflicting Interests: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarların potansiyel bir çıkar çatışması yoktur. / There is no potential conflict of interest for the authors regarding the research, authorship or publication of this article.

Katkı Oranı Beyanı / Author Contributions: Çalışmada, her iki yazarın da katkı oranı eşittir. /Both authors contributed equally to the study.