

Arkeolojik İllüstrasyonun Görsel Anlatı Gücü: Göbeklitepe Üzerinden Bir Değerlendirme

Süeda Şatır Toruk¹

Özet

Bu yazıda bilimsel illüstrasyonun önemi ve yöntemleri ele alınarak, bilimsel illüstrasyon türlerinden, arkeolojik illüstrasyon çizimlerinin yöntemleri ve teknikleri, ilgili literatürler doğrultusunda incelenerek araştırılmıştır. İllüstrasyon çizimlerinin arkeolojik kazılarda olan önemi vurgulanarak, arkeolojik illüstrasyonun, illüstratörler tarafından hangi yöntemlerle çizildiği ele alınmıştır. Göbeklitepe kazılarında yer alan görsellerle ve illüstratör çizim ekiplerinin çizimleri ile birlikte yeni bir çizim oluşturulmuştur. Göbeklitepe kazılarında dikilitaş üzerindeki sembollerin ziyaretçiler veya ziyaretçi olarak antik yerleri göremeyenler tarafından anlaşılır olması için açıklayıcı ve ayrıntılı bir illüstrasyonun çizimlerinin uygulanması sağlanmıştır. Göbekli tepe, Kuzey Mezopotamya’da, bugünkü Urfa şehrinin Kuzeydoğusunda; Harran Ovası’nın kuzeyinde yer alan tepeliklerde bulunmaktadır. Tarihi, günümüzden 12.000 yıl öncesine kadar uzanabilmektedir. Göbeklitepe tapınağında birbirinden farklı betimlemelerin bulunduğu dikilitaşlar mevcuttur. Schmidt’in dediği gibi; “Peki bu taş nesneler kimi canlandırmaktadır? ... Tanrılar mı, kötü ruhlar mı yoksa atalar mı?” Bu soruların cevapları birçok araştırmalarla çeşitli kaynaklardan oluşturulmuş, Göbeklitepe’deki taşlar üzerine kazınmış sembollerde incelenerek resimlendirilmiştir. Kazılarda yer alan veya antik bölgelerin fotoğraf üzerinden değerlendirmelerinde, illüstratörlerin çizimleri bu sembollerin anlaşılabilir olması açısından oldukça önemlidir.

1. Giriş

Bilimsel illüstrasyonlar biyoloji, botanik, ziraat, tıp, zooloji, jeoloji gibi uzmanlık alanları için öğretici ve tamamlayıcı amaçlarla yapılan ayrıntılı resimlerdir (illüstrasyon) (Mardi, 2021, s. 203). Bilimsel illüstrasyon, biyolojik ve fiziksel bilimlerdeki nesnelerin ve kavramların doğru bir şekilde tasvir

1 Arş. Gör., İstanbul Aydın Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Grafik Tasarım Bölümü, suedasatir@aydin.edu.tr, ORCID: 0000-0002-1418-5603.

edilmesidir. Geniş anlamda bu meslek, vahşi yaşam sanatı ve tıbbi illüstrasyonun yanı sıra ders kitapları ve dergiler için genel illüstrasyon, üç boyutlu heykel ve taksonomik çizimleri de içerir. Bilimsel illüstrasyonlar güzel olmalı ve en iyileri sanat eseri olarak nitelendirilmelidir, ancak doğruluk her şeyden önce gelir. Güzel ama yanlış bir çizim bilim için işe yaramamaktadır (Hodges, 1989, s. 104). Bu bölümde ise, bilimsel illüstrasyonlardan, arkeolojik illüstrasyon açısından Türkiye'nin Şanlıurfa şehrinde yer alan Göbeklitepe kazılarında bazıları incelenerek, bilimsel illüstrasyon çalışması yapılmıştır.

Mitolojide, “Göbek” ile “Tepe” kavramları Ana Tanrıça veya ilksel Ulu Anaya karşılık gelmektedir. Herkesin anası, doğayı da doğurarak yaratmıştır. Dolayısıyla göbek ve onun coğrafik karşılığı olan tepeler de doğuma kaynaklık ve beşiklik eden yerlerdir. Bu yönüyle de kutsal kabul edilmişlerdir. ... “İnsan” ı sembolize eden “T” biçimli taş sütunların da cinsiyetten arındırılmış; kadın veya erkek olmaktan ziyade, insanı yansıtan yapılar olarak karşımıza çıktıkları görülmektedir (Özçelik, 2020, s.26). Göbeklitepe'nin ismi ve taş sütunlarının biçimlerinin bile yorumlanması bu kadar önemliken, taş sütunların üzerindeki semboller daha fazla betimleme anlatmaktadır. Bu betimlemelerin anlaşılabilir olması için illüstratör çizimleri incelenmektedir. Göbeklitepe sakinlerinin güneye olan göçleri sırasında üzerinde bulundukları toprakların sembolünün, yani Bali adasının mührü, ya da damgası gibi işlendiği anlaşılmaktadır (Düzgüner, 2010, s.19). Ziyaretçilere, bu tür sembollerin anlaşılabilir olması için kazılardaki karmaşıklığın daha yalın veya renklendirilmiş haldeki illüstrasyonlara bakarak kafalarındaki soru işaretlerine daha çok cevap bulabileceklerdir.

2. Bilimsel İllüstrasyon Türlerinden Arkeolojik İllüstrasyon

Aydınlatmak ve anlaşılır hale gelmek anlamına gelen Latince “lustrare” sözcüğünden türemiş olan illüstrasyon, anlamına müteakip iletişimi kolaylaştıran bir unsur olarak insanlık tarihi boyunca her dönem benimsenmiştir. İllüstrasyonlar, yer aldığı mecralar değişse de varlığını sürdürmeyi başarmış bir iletişim unsuru olarak karşımıza çıkmaktadır. Mağara duvarlarında, el yazması eserlerde, basılı işlerde, çeşitli reklam çalışmalarında, tablolarda ve dahası farklı sanal evrenler dahil hemen hemen her yerde illüstrasyonlar karşımıza çıkmaktadır. Ambrose ve Harris'e göre; illüstrasyon “örneklendirmek süslemek ya da açıklamak amacıyla yapılan resimleme çalışmasıdır” (2012, s.141).

Bir kişisel bilgisayar, yazılım ve çevre birimleri kullanarak, bir bilimsel illüstratör artık şunları oluşturabilir veya yapabilir:

1. Yayınlar, sergiler, slayt sunumları, animasyonlar, televizyon ve multimedya için iki ve üç boyutlu görüntülerde siyah beyaz ve renkli illüstrasyonlar

2. Broşürler, kitaplar ve sergiler için metin ve illüstrasyonlarla düzen ve grafik tasarım
3. Dizgi, tasarım ve renk ayrımı; Fotoğraf rötuşlama ve özel efektler
4. Televizyon ve film yapımı için ses ve video kaydı ve düzenlemesi
5. Muhasebe, kelime işlemci, veri tabanları, elektronik posta ve faks işlemleri
6. Programlama ve multimedya prodüksiyonu (Wood ve McDonnell, 1994, s. 145).

Bilimsel illüstratörler, bilimsel bilgi ve keşiflerin iletilmesinde çok önemli bir rol oynarlar. Sanatsal yeteneklerini bilimsel prensip ve tekniklere dair derin bir anlayışla birleştiren son derece yetenekli sanatçılardır. Çizimleri aracılığıyla bilim insanlarına, araştırmacılara, eğitimcilere ve genel halka karmaşık bilimsel kavramları, yapıları ve süreçleri görselleştirmelerine ve anlamalarına yardımcı olurlar (Simmons, s. 2). Bilimsel illüstratörler, üniversiteler, araştırma kurumları, müzeler ve yayınevleri de dahil olmak üzere çeşitli ortamlarda çalışırlar. Kadrolu personel veya serbest çalışan olarak istihdam edilebilirler. Çalışmaları, bilimsel bilginin ilerlemesi ve bilimsel bilgilerin geniş bir kitleye yayılması için hayati önem taşır (Ag.e., s. 3).

Bilimsel illüstrasyonlar, türleri ayırt etmek için çok önemlidir; örneğin, hastalık taşıyan sivrisinekler, ekonomik öneme sahip su hayvanları, yabani ot olarak kabul edilen bitki tohumları veya tarımsal ve tıbbi öneme sahip bitkilerdir. Askeriye için, tropikal ortamlarda kaybolan personel tarafından kullanılan iskambil kartlarına yenilebilir ve zehirli bitki ve hayvanlar resmedilmiştir. Tıbbi çizimler, yeni ameliyatların nasıl yapıldığını, evcil hayvanların ve insanların anatomisini açıklığa kavuşturur. Genellikle, bilimsel çizer olan kişi, bu alanı sanat ve bilim ilgi alanlarının ideal bir birleşimi olarak bulur. Çoğu zaman sanatçı, bilim insanının gözden kaçırdığı önemli bir özelliği görür (Hodges, 2003, s. 11).

İlk arkeolojik çizimler bugün alışlagelenden çok daha az geleneksel ve daha “sanatsal” olarak çizilmiş ve estetiğe daha fazla vurgu yapılmıştır. Bazıları, eserlerin tasvirlerini metin için görsel destek ve dekorasyon olarak kullanılmıştır (Banning, 2000, s. 277).



Görsel 1: E.B. Banning, 2000, Illustration of vessels from British and Irish archaeological sites.

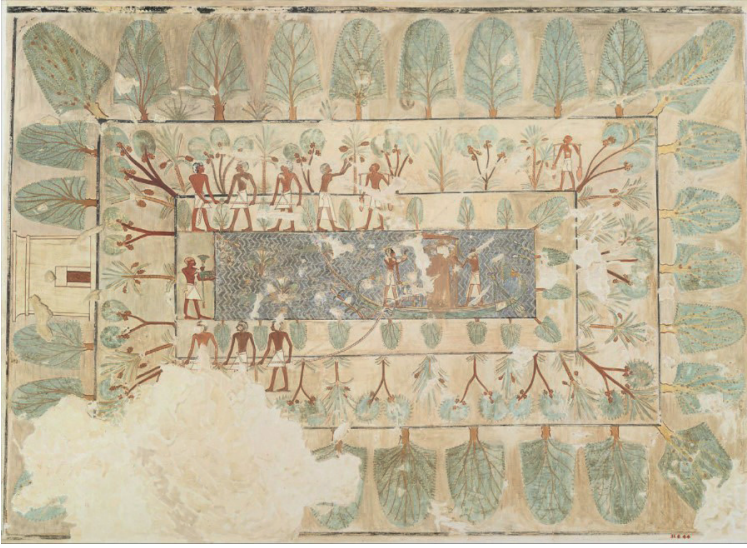
Görsel 1’de görüldüğü üzere, antik mimari, çanak çömlek, metal eserler ve heykellerin birçok illüstrasyonu, çoğu durumda hasar görmüş veya ortadan kaybolmuş arkeolojik buluntular için yararlı kanıtlar sağlamaktadır. Tüm çizgilerin arkeolojik illüstratörleri, bir dizi geleneğe bağlı kalırken, aynı zamanda çizim stilinde de önemli ölçüde değişiklik gösterir (Banning, 2000, s. 278).

1925 yılına bakıldığında, Nina Norman de Garis Davies, Mısır anıtlarını belgelemeye başladığında, renkli fotoğrafçılığın ortaya çıkmasından öncesindedir. Bu nedenle amaçları, duvar resimlerini mümkün olduğunca aslına sadık kalarak hem üslup hem de o sırada var oldukları durumda kaydetmektir. Renkli faksalarda, Nina eski sanatçılarla aynı renk tonlarını kullanmış ve hatta orijinalin yönünü ve tarzını taklit eden fırça darbeleriyle boyadığında hasarlı alanlar neredeyse fotoğraf kalitesinde işlenmiştir (Strudwick, 2004, s. 2) (Bkz. Görsel 2).



Görsel 2: Nina de Garis Davies, Women at a Banquet (TT100'den renkli faks, Metropolitan Museum of Art, 1925).

Bir sahnenin renkli veya çizgili bir kopyasını oluşturmanın ilk adımı, duvara bir kalem izi sürmek olmuştur. Temel malzemeleri, ortalama 90 × 50 cm boyutlarında aydınlatıcı kağıtlar halinde oluşturulmuştur. Bir resme dönüştürülmesi için amaçlanan kâğıt veya kartona aktarılacak ve grafit (karbon) kâğıt kullanılarak yapılmıştır. Nina, daha sonra istenen alanın etrafına dikdörtgen bir kenarlık çizerek ve muhtemelen aktarılan bazı çizimleri kurşun kalemle geliştirmiştir. Daha sonra geri kalanını gözle ama duvarın önünde boyamıştır. Işık normalde aynalar ve difüzörler tarafından sağlanarak; birkaç ayna kullanarak resimleri tamamlamıştır (Strudwick, 2004, s.2) (Bkz. Görsel 3). Metinleri temsil ederken, hasarlı alanlar bir doku dolgusu ile gösterilir veya tek ağırlıklı ana hatlarla çevrelenmektedir.



Görsel 3: Pl. XX. Teknede Çekilerek Ölenler (Metropolitan Sanat Müzesi, TT100'den renkli faks).

Sanatçının çalışmalarının başarısının anahtarı, boya uygulama yöntemidir. Resmin birçok yönünü yeniden üretmenin en iyi yolunun, orijinal ressamla aynı renk dizisini kullanmak olduğunu bulmuştur. Böylece, vücut renginin kısmen görülebildiği beyaz bir cüppe giyen bir erkek figürünü boyarken, arka planı boyar, vücut için düz bir renk alanı uygular, cübbe için beyazın üzerine kırmızıyı çizerdi. Kahverengi taslak, kadim ressamın yaptığı gibi, daha fazla arka plan rengi uygulayarak figürü temizlemektedir. Ancak Nina bir sahnedeki hasarı taklit etmeye karar vermemiş, bunun yerine onu 'belirsiz yıkamalar' kullanarak kaydetmenin bir yolunu geliştirmiştir. Deliklerin dokusunu ve bileşimini gösteren, ancak resmin izleyicisini rahatsız etmeyen, orijinal duvardaki çatlaklar dikkatlice çizilmiş ve genellikle üç boyutlu görünmüştür (Strudwick, 2004, s. 3).



Görsel 4: Levha 157, Giriş, Sahne 14.

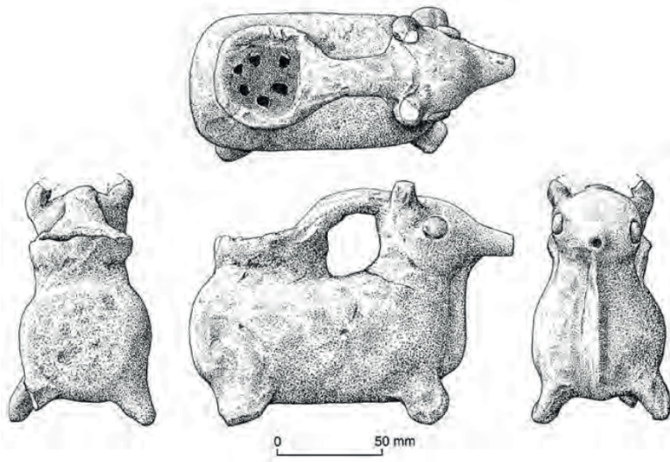
İlk olarak 19. yüzyılda keşfedilen Pay ve Raia'nın mezarı, 1994 ve 1998 yılları arasında EES/Leiden Ulusal Antik Eserler Müzesi ortaklığındaki kazı çalışmalarıyla ortaya çıkarılmış ve kayıt altına alınmıştır. Görsel 5'teki sahne Geoffrey T. Martin tarafından, bazı istisnalar dışında Marteen J. Raven tarafından kopyalanmıştır.



Görsel 5: Levha 25, Sahne 14, sol.

“Duvar resimlerinin tasvirlerinde belirtilen bazı detaylar ara sıra çizgi çizimlerde görünmemiştir. Bunun nedeni, keşifleri ile kayıt anı arasındaki

aralıkta resimlerin parçalarının kaçınılmaz olarak kaybolmasıdır. Hem renkli hem de siyah beyaz olarak tam bir fotoğraf kaydı ve açıklamalar her zaman bunlarla kontrol edilmiştir. Yazıtlar, ilk elden [Jacobus van Dijk] tarafından kopyalanmıştır” (Raven, 2005) (Bkz. Görsel 5). Kazıdaki betimlemelerin anlaşılabilir olması açısından Görsel 6’da görüldüğü üzere kazıdaki renk tonlarını kullanarak orijinalin yönünü ve tarzını taklit eden programdaki fırça darbeleriyle boyayarak hasarlı alanlarla birlikte detaylı bir illüstrasyon oluşturulmuştur. Geleneksel yöntemlerle çizilen arkeolojik illüstrasyonlar, gelenekselliği ön plana çıkaracak, arkeolojik illüstrasyonda dijital boyuta taşımak amaçlanmıştır.



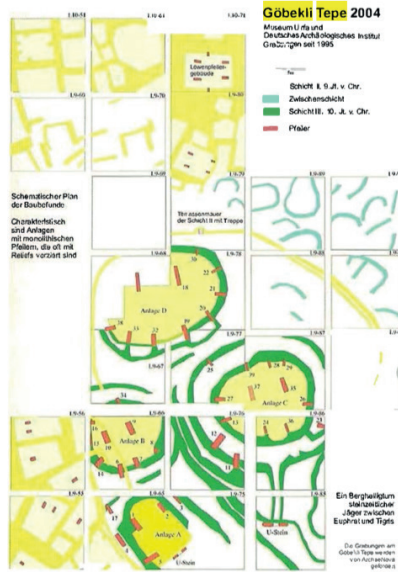
Görsel 6: Hayvan Figürlü Arkeolojik İllüstrasyon (Collett, 2012, s. 39).

Ürdün’den hayvan figürlü kap: Bu nesnenin karmaşık formunu göstermek için birden fazla cephe ve plan görünümü birleştirilmiştir. (Ann Searight/ Britanya Müzesi) (Collett, 2012, s. 39). Arkeolojik illüstrasyon çizimi uygulanarak, antik değeri olan bir nesnenin farklı açıları görselleştirilerek, nesneye karşı farklı bir bakış açısı izlenimi uyandırmaktadır. Bir müzede alan darlığından dolayı, arka yüzü görülemeyecek bir nesnenin farklı bakış açılarından görüş elde edilmiştir (Bkz. Görsel 6).

3. Göbeklitepe Kazıları ve Arkeolojik İllüstrasyon

Bütün illüstrasyon çeşitleri içinde insanın hayatta kalmasını, ilerlemesini, evrendeki yerini, varoluşuna dair sorularını ve ötesini araştıran bilimi açıklaması,

aktarması ve yayması özelliğiyle bilimsel illüstrasyonun diğer illüstrasyon türlerinden ayırdığı söylenebilir. Tıp, botanik, astronomi, biyoloji, kimya, arkeoloji, mühendislik, zooloji ve doğa bilimleri bilimsel illüstrasyonun yaygın kullanıldığı bilim alanlarının başında gelmektedir (Erarslan, 2024, s. 207). 1995 yılında Şanlıurfa Müze Müdürlüğü başkanlığında ve Alman Arkeoloji Enstitüsü'nden Arkeolog Harald Hauptmann'ın danışmanlığında yüzey araştırmaları yapılmış ve 1996 yılından 2006 yılına kadar Şanlıurfa Müze Müdürlüğü başkanlığında ve Alman Arkeoloji Enstitüsü'nden Arkeolog Klaus Schmidt danışmanlığında kazı çalışmaları sürdürülmüştür (Rızvanoğlu, 2008, s. 7).



Görsel 7: Kazı alanlarını gösteren genel plan (Schmidt, 2007, s.11).

Yaklaşık 12.000 yıl önce, Fırat ve Dicle Nehirleri arasında kalan bölgede, insanlık tarihinin en önemli değişimlerinden biri yaşanmaktaydı. İnsanoğlu, avcı-toplayıcı bir yaşam tarzından, yerleşik hayata, çiftçi-üretici düzene geçmek üzereydi. Binlerce yıl öncesinin avcı toplayıcılarının bu geçiş döneminde, sandığımız gibi mütevazı ve basit bir yaşam tarzıyla yetinmemiş olduklarının, aksine, görkemli bir evre yaşadıklarını, Göbeklitepe’de bize bıraktıkları izlerde görebiliyoruz. Göbeklitepe’nin etkileyici anıtsal buluntuları yetkin bir taş işçiliğini yansıtmakta, taş üzerine kabartma tekniğiyle yapılarak aktarılan motiflerin içerik zenginliği ise karmaşık bir düşünsel düzeye ulaşıldığını göstermektedir (Schmidt, 2007, s.11).



Görsel 8: D Yapısı'ndaki güney dikilitaşının doğudan görünüşü (Rızvanoğlu, 2008, s.15).

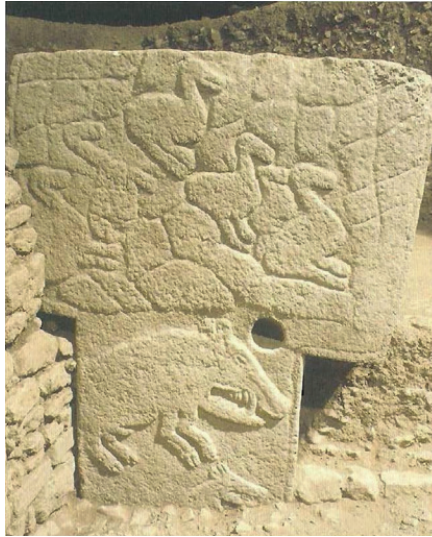
Göbeklitepe'deki ("T" şeklindeki dikili taşlar) üzerinde bulunan kabartmalı yabani hayvan ve bitki figürleri dünyada heykeltıraşlık ve plastik sanatlarının ilk örneği olarak kabul edilmektedir. Yani günümüz resim sanatının taşa kazınarak yapıldığı en eski resimler Göbeklitepe' de yapılan resimlerdir (Rızvanoğlu, 2008, s. 15).

Göbeklitepe'deki T biçimli dikilitaşların üzerindeki kollar, eller ve kemerler gibi alçak kabartmalar, bunların stilize insan tasvirleri olduğunu ima etmektedir. Bu dikilitaşlarda ayrıca geometrik şekiller ya da farklı semboller olabildiği gibi, çoğunlukla yabani hayvanların betimleri yer almaktadır. Dikilitaşlar üzerindeki oymaların bir hikâyenin unsurları olması muhtemel ancak bu hikâyeyi çözebilmek çok zordur. Bilinen olarak, dikilitaşlarda görülen hayvanların, bölgede avcı toplayıcı insanlarla birlikte var olan, akrep, yılan, aslan, tilki, leopar, yabandomuzu gibi çok sayıda yabani hayvanı içermektedir (Ertuğrul, 2024, s. 153).



Görsel 10: A yapısındaki 1 numaralı dikilitaş (Schmidt, 2007, s.177).

Dikilitaş 1'in ön yüzünde şeritler arasında çok sayıda yılan kabartması görülmektedir. İlginç olanı ise, yukarı doğru kıvrılarak ilerleyen yılanın sadece Dikilitaş 1'de tespit edilmiş olmasıdır. Dikilitaşın yüksekliği 3,15 m'yi bulmaktadır (Schmidt, 2007, s. 176). Yılanlardan meydana gelen ağ, onun hemen altında ise dört ayaklı bir hayvan, büyük olasılıkla bir koç kabartması görülmektedir (Schmidt, 2007, s. 177) (Bkz. Görsel 10).



Görsel 11: C Yapısı'ndaki Dikilitaş 12 (Schmidt, 2003, s.188).

C Yapısı'ndaki Dikilitaş 12' nin sağ yüzeyinin tümü kabartmalarla doludur. Dikilitaşın başında ise büyük olasılıkla, parmaklık desenli bir ağıın önünde duran kuşlar betimlenmiştir; onun altında ise erkek yaban domuzu ve bir tilki görülmektedir. Tilki kabartması, daha sonra buraya eklenen kabartmanın büyük bölümünü kapattığı için sadece boyun kısmına kadar açığa çıkartılmıştır (Schmidt, 2003, s. 188) (Bkz. Görsel 11).

4. Yöntem

Günümüz içerik yayın platformlarının yetenekleri, çok yüksek kaliteli dijital resim ve dijital illüstrasyon içeriği tüketimine yol açacak ve daha da önemlisi, dijital resim ve dijital illüstrasyonun yalnızca kendi aralarında değil, dijital görüntüleme, dijital ses, dijital video ve i3D gibi diğer yeni medya türleriyle de birleştirilmesine olanak sağlayacaktır. Bu, dijital resim çalışmalarıyla “daha önce hiç yaşanmamış” kullanıcı arayüzü tasarımları ve muhteşem kullanıcı deneyimleri yaratılabileceği anlamına gelir (Jackson, 2016, s. 208). Jackson'ın (2016) belirttiği dijital medyanın birleştirici gücü referans alınarak; arkeolojik verilerin bazıları, bilimsel illüstrasyon disiplini çerçevesinde yeniden kurgulanmıştır.

5. Bulgular

İlk arkeolojik çizimler günümüze göre daha az geleneksel ve daha “sanatsal” olarak çizilmiş ve estetiğe daha fazla vurgu yapılmıştır. Günümüzdeki bu gelenekselliğin amacı arkeolojik kazıların çizimlerinde özünü, farklılığını kaybetmemesidir. Günümüzde arkeolojik çizimlerde görülen nesne, çizim ne olursa olsun canlı bir şekilde nasıl görünüyorsa o şekilde illüstrasyon şeklinde aktarılmıştır. Buradaki amaç ise illüstrasyonun gerçekte görünen kazılardan farklı olmamasıdır.

Örneğin; 43 Numaralı Dikili Taş' ta kuşun Göbeklitepe taş sütunlarındaki yerlerinden hareketle, burada bu kuş-varlığının eline ışık topu taşıması, onun tanrısal özellikler taşıdığı veya tanrılar dünyasıyla bağlantılı olduğunu göstermektedir. Bu tür tasvirleri vurgulamak adına ve öne çıkarmak için bilimsel illüstrasyon çizilmektedir. Bilimsel illüstrasyon, bilimle sanatın bir araya getiren bir alandır. Bu alan bilgileri görsellikle zenginleştirmek oldukça verimlidir ve bu alanı kullanmak oldukça önemlidir. Çeşitli bilimsel alanlardan illüstratörler, bilimsel illüstrasyon çizimleriyle bu alanı zenginleştirmişlerdir.

Paleontoloji, kazılardan, Tarih öncesi kültürlerin kalıntılarının günümüz avcı ve toplayıcı kabileleri tarafından üretilen etnografik malzemelere, eski yazıtlardan insan biyocoğrafya çalışmalarına değin eski kültür varlıklarına dayanan bir inceleme alanıdır. Tarih öncesi dönemin gelecek nesillere

aktarılmasında tarihi bir kaynak niteliği taşıması sebebiyle önemli bir yeri bulunmaktadır (Türkmen, 2021, s.10).

5.1. Göbeklitepe Kazılarının Anlaşılır Olması Açısından Dijital İllüstrasyon Uygulaması

Grafik tablet- bilgisayar programlarında çizim yapmak için, kalem ve tablet fareye göre daha kolay ve rahat olabilir. Wacom (www.wacom.de) çok iyi ürünler üretmektedir. Aşağıda Huion gibi daha ekonomik markalar da mevcuttur (Collett, 2017, s.9).



Görsel 12: Grafik Çizim Tableti (Collett, 2017, s. 9).

Dikilitaş 33'ün karın yüzünde, gelen yılanların kafalarıyla dikey bir resim dizisi oluşturarak iki taraftaki geniş yüzeyleri çerçevelediği sahne soluk kesicidir. Hayvanlar ve soyut motifler taş üzerine oyulmuş ve dikey bir düzende sıralanmıştır. Dikilitaş 33'ün iç tarafını yukardan aşağıya doğru incelediğimizde; pek çok dikilitaşta olduğu gibi T başın ön yüzü boş, gövde yüzeyinde ise, kenardan devam eden şeritler görülmektedir. Orta alan ise derinleştirilmiş ve böylece kenarlardaki çıkıntılardan dikey devam eden şeritler elde edilmiştir (Schmidt, 2007, s. 159). Bölümdeki arkeolojik illüstrasyon çizimler, İpad Pro Tablet ile Procreate programında çizilmiştir.



Görsel 13: Klaus Schmidt, Göbeklitepe 33 Numaralı Dikili Taş (Schmidt, 2007, s. 213).

Dikilitaş 33'ün ön yüzünde dikey olarak, aralarında örümcek ve yılan bulunan hayvanlar ve işaretler yer almaktadır (Schmidt, 2007, s. 213). Makalede uygulama olarak; Göbeklitepe dikilitaşlarının belli bir kısmı için Görsel 13'te görülen taslak çizimleri ayrıntılı bir şekilde dijital illüstrasyona dönüştürülecektir.



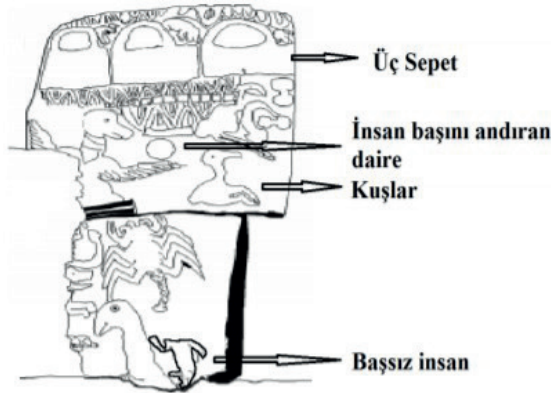
Görsel 14: Süeda Şatır Toruk, Göbeklitepe, 33 Numaralı Dikili Taş Taslak Çizimi

Görsel 14'te görüldüğü gibi fotoğraftaki nesneleri belli edecek şekilde taslak halindeki çizimi uygulanmıştır.



Görsel 15: Süeda Şatır Toruk, Göbeklitepe, 33 Numaralı Dikili Taş Dijital İllüstrasyon Çizimi

Makaledeki uygulamada kazıdaki dikilitaşların anlaşılabilir olması açısından, Görsel 13'teki dikilitaş fotoğrafındaki renk tonları kullanılarak orijinale yakın düzeyde bir dijital illüstrasyon Görsel 15'teki gibi çizilmiştir. Dijital illüstrasyon çizilirken dikkat edilmesi gereken en büyük kısım taşdaki gölgelerin vurgulanmış olmasıdır. Örneğin bu dikilitaşın fotoğrafı açık renktedir. Fotoğraf üzerinden çizildiğinden dolayı renk oynaması yapılmamıştır. Fakat vurgulanması gereken kısımları daha koyu veya açık renk yapmak gerekmiştir.



Görsel 16: Fırat Düzgüner, Göbeklitepe, Şekil-7: 43 Numaralı Dikili Taş,

Dikilitaş resimlerini mümkün olduğunca aslına sadık kalacak şekilde illüstrasyon uygulaması yapılması amaçlanmıştır.



Görsel 17: Şekil-7: Kuğu takımıyıldızının üzerine yerleştirilmiş Göbeklitepe'nin Akbaba Dikilitaşı, 43 Numaralı Dikili Taş.

2006 kazı sezonu sırasında bulunan, D Yapısı'na ait 43 numaralı dikilitaşın akrebi gerçekten Scorpius takım yıldızını temsil ediyorsa, dolayısıyla da ekliptikle Samanyolu'ndaki Büyük Yarık'ın kesiştiği yerin sembolüye, o zaman bu dikilitaşın üst kısmındaki eklemli kanatlı ve palyaço ayaklı akbaba bu kozmik tabloyu tamamlar. Akbabanın kanatları, başı, boynu ve bedeni tanındıktır, çünkü Kuğu takımıyıldızının silüetini mükemmel bir şekilde oluştururlar; akbabanın başı Deneb'in konumundadır, açık kanatları da gökyüzündeki karşılığının 11.500 yıl önceki görünümüne denktir (Görsel 17). İlk olarak Rus Ermeni (Slavon) Üniversitesinden Profesör Vachagan Vahradyan tarafından saptanan bu benzerlik, oldukça ilginçtir ve bir rastlantı olması zordur (Collins, 2014, s. 145).



Görsel 18: Süeda Şatır Toruk, Kuğu takımyıldızının üzerine yerleştirilmiş Göbeklitepe'nin Akbaba Dikilitaşı, 43 Numaralı Dikili Taş Taslak Çizimi

Görsel 18' de görüldüğü gibi fotoğraftaki nesneleri belli edecek şekilde taslak halindeki çizimi uygulanmıştır. Karmaşıklığa yer vermemek için, dikilitaşın karmaşık yapısından arındırılarak çizilmiştir.



Görsel 19: Süeda Şatır Toruk, Kuşu takımyıldızının üzerine yerleştirilmiş, Göbeklitepe'nin Akbaba Dikilitaşı, 43 Numaralı Dikili Taş Dijital İllüstrasyon Çizimi

Görsel 19'daki dijital illüstrasyon çizimi uygulanırken; öncelikle koyu olan bölgeler belirginleştirilmiştir, sonrasında ise aydınlık olan kısımlar çizilerek vurgulanması gereken kısımlara öncelik verilmiştir. Son olarak da taşın arka plan rengi tamamlanmıştır. 33 Numaralı Dikili Taş ve 43 Numaralı Dikili Taş'a baktığımızda bulundukları açılarda fotoğrafları çekildiğinde bulunan ışıktan dolayı farklı renklerde çizilmiştir. Taşlar da biçim olarak farklıdır fakat bu taşların eşsiz olduğunu öne çıkarmıştır.

Uygulamada, 33 Numaralı Dikili Taş ve 43 Numaralı Dikili Taş için kullanılan araç gereçler olarak öncelikle taslak için brush tekniği ile dijital çizim uygulanmıştır. Arkeolojik illüstrasyon çizimi için de brush materyali ile dijital çizim uygulanmıştır.

Arkeolojik illüstrasyon, zengin bir uygulama ve ilke geleneğine sahiptir. Bunlardan bazıları artık gerekli veya uygun değildir; bazıları disiplinin ilerlemesine ve evrimine engel teşkil etmektedir; bazıları ise büyük ölçüde kullanılmamış ve keşfedilmemiş durumdadır. Arkeolojik illüstrasyona yeni bir yaklaşım, arkeolojik illüstrasyonun şu anda ne olduğu ve neye sahip olduğu konusunda kapsamlı bir incelemeyi içermeli, aynı zamanda yeni yönleri ve uygulama ve teori yollarını araştırmalıdır. Geçmişteki uygulamalara hiç atıfta

bulunmadan yeni teknikleri benimsemek yeterli değildir (Hodder, 2017, s.143-144).

Sonuç

Bu bölümde, bilimsel illüstrasyon alanlarının öneminden bahsedilerek, arkeolojik illüstrasyon örnekleri incelenmiş olup, Göbeklitepe'nin dikilitaşlarının iki örneği ile dijital bilimsel illüstrasyon çizim uygulaması taslak çizimlerle birlikte tamamlanmıştır. Göbeklitepe'deki arkeolojik illüstrasyon kazı çalışmaları sonucunda ortaya çıkan kazıların detaylı bir şekilde anlaşılır olması için çizilmiştir. Anlaşılır olabilmesi açısından detaylandırılmış ve fotoğrafta ortaya çıkmayan detaylar vurgulanmıştır.

Gerçek anlamda bilimsel bir illüstrasyon, zihnin bir bilim dalındaki bir kavramı veya yasayı kavramasını sağlamak için, önüne farklı bir bilim dalındaki bir kavramı veya yasayı koyarak ve zihni, iki bilim dalındaki karşılık gelen fikirlerde ortak olan matematiksel biçimi kavramaya yönlendirerek, gerçek olayların fiziksel doğası arasındaki farkı şimdilik hesaba katmadan yapılan bir yöntemdir. Böyle bir örneklemenin doğruluğu, karşılaştırılan iki fikir sisteminin gerçekten aynı matematiksel sınıfa ait olup olmadığına bağlıdır. Bu koşul yerine getirildiğinde, illüstrasyon sadece bilimi keyifli ve kolay bir şekilde öğretmek için uygun olmakla kalmaz, aynı zamanda iki fikir sistemi arasındaki biçimsel benzerliğin tanınması, her bir sistemi ayrı ayrı inceleyerek elde edilebilecek olandan daha derin bir bilgiye yol açar (Maxwell, 2016, s. 219). Bilimsel illüstrasyon, keşfedilecek bir bilimi ortaya çıkarabilen bir görsel anlatım aracıdır. Bu anlatım aracı çeşitli teknik ve yöntemlerle üretilerek, farklı bir görsel açı sunmaktadır.

Çeşitli kaynaklarla birlikte arkeolojik çizimler ve tarzlar incelenmiştir. İncelenen sonuçlar doğrultusunda arkeolojik çizimlerin fotoğrafta görülmeyen detayları ile arkeolojik kazının bulunduğu yere gidemeyen ziyaretçiler için anlaşılır bir görsel zenginlik haline gelmiştir. Bu görsel zenginlikle birlikte arkeolojik illüstrasyonla ilgili bilgi sahibi olabilme ve arkeolojik alanları, farklı bir açıdan gösterebilme haline gelmiştir. Bu görsel anlatı gücü, ilgili literatürler ve örnekler doğrultusunda gösterilmeli ve paylaşılmalıdır.

Kaynakça

- Ambrose, G. ve Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri*. Literatür Yayınları: İstanbul.
- Banning, E. B. (2005). *The Archaeologist's Laboratory The Analysis of Archaeological Data*. Switzerland: Springer.
- Bulduk Türkmen, B. (2021). Bilim ile Sanatın İş Birliği Üzerine Bilimsel İllüstrasyon: Leonardo Da Vinci İncelemeleri. *Art-e Sanat Dergisi* , vol.14 , no.28, ss. 981-1011.
- Collett, L. (2017). *ClfA Professional Practice Paper: Introduction to Drawing Archaeological Pottery*.
- Collins, A. (2014). *Göbeklitepe: Tanrıların Doğuşu*. İstanbul : Alfa Basım Yayım Dağıtım San. ve Tic. Ltd. Şti.
- Düzgüner, F. (2016). *Göbeklitepe*. www.hermetics.org/pdf/gobeklitepe.pdf, s. 36-43.
- Erarslan, B. A. (2024). *Bilimsel ve Teknik İllüstrasyon Özelinde Görsel İletişim Tasarımı*. Afyonkarahisar: Yaz Yayınları.
- Ertuğrul, E. (2024). *Arkeofili, Arkeoloji Meraklısının El Kitabı*. İstanbul: Mundi Yayınları.
- Jones, A. (2001). *Drawn from Memory: The Archaeology of Aesthetics and the Aesthetics of Archaeology in Earlier Bronze Age Britain and the Present*. World Archaeology, vol. 33, no. 2, s. 334–356. Jstor, www.jstor.org/stable/827906. Erişim Tarihi: 17 Mayıs 2021.
- Hodder, I. (2017). *Towards Reflexive Method in Archaeology: The Example at Çatalhöyük*. Birleşik Krallık: British Institute at Ankara.
- Hodges, E. R.S. (1989). Scientific Illustartion: A Working Relationship Between The Scientist and Artist. *BioScience, Volume 39*, Issue 2, February 1989, Ss. 104-111. <https://doi.org/10.2307/1310910>.
- Hodges, E. R.S. (2003). *The Guild Handbook of Scientific Illustration*. Birleşik Krallık: Wiley.
- Jackson, W. (2016). *Digital Painting Techniques: Using Corel Painter*. Amerika Birleşik Devletleri: Apress.
- Mardi Bayar, Ö. (2021). *Grafik Tasarım Rehberi*. Türkiye:Kodlab Yayıncılık.
- Maxwell, J. C. (1890). *The Scientific Papers*. Birleşik Krallık: Dover.
- Özçelik, C. (2020). *Göbeklitepe Öteki Dünyaya Açılan Kapının Şifreleri*. İstanbul: Kalkedon Yayınları.
- Raven, M. J. (2006). *The Tomb of Pay and Raia at Saqqara (Excavation Memoirs) Hardcover*. National Museum of Antiquities Leiden/ Egypt Exploration Society.

- Schmidt, K. (2007). *Taş Çağı Avcılarının Gizemli Kutsal Alanı Göbeklitepe En Eski Tapınağı Yapanlar*. Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Simmons, L. (t.y.). *The Art of Scientific Illustration: Mastering Techniques and Accuracy in Drawing*. E-kitap. Marcelo Marins Rodrigues.
- Strudwick, N. (2004). "Nina M. Davies: A Biographical Sketch." *The Journal of Egyptian Archaeology*, vol. 90, s. 193–210.
- Editör: Kırdar ve diğerleri. Kırdar, Yalçın ve Uysal, Saime ve diğerleri. (2024). 3. Uluslararası Medya ve Toplum Sempozyumu-Tam Metinler. Holistence Publications.
- Rızvanoğlu, M. S. (2008). *Göbeklitepe: 12. 000 Yıllık Dünya'nın En Eski Tapınağı*. T.c. Şanlıurfa Valiliği İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü Yayınları: 35.
- Wood, P. ve McDonnell, P. (1994). *Scientific Illustration: A Guide to Biological, Zoological, and Medical Rendering Techniques, Design, Printing and Display*. Birleşik Krallık: Wiley.

Görsel Kaynakça

- Görsel 1: Banning, E. B. (2005). *The Archaeologist's Laboratory The Analysis of Archaeological Data*. Switzerland: Springer.
- Görsel 2: Erişim Tarihi: 23.03.2021- (<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/557623>).
- Görsel 3: Erişim Tarihi: 20.03.2021, (<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/557624>).
- Görsel 4: Erişim Tarihi: 21.05.2021, (<https://www.digital-epigraphy.com/tag/saqqara>).
- Görsel 5: Erişim Tarihi: 30.05.2021. (<https://www.digital-epigraphy.com/visual-documentations/saqqara-tomb-of-pay-and-raia-painted-wall-scene>).
- Görsel 6: Collett, L. (2017). *ClfA Professional Practice Paper: Introduction to Drawing Archaeological Pottery*.
- Görsel 7: Schmidt, K. (2007). *Taş Çağı Avcılarının Gizemli Kutsal Alanı Göbeklitepe En Eski Tapınağı Yapanlar*. Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Görsel 8: Rızvanoğlu, M. S. (2008). *Göbeklitepe: 12. 000 Yıllık Dünya'nın En Eski Tapınağı*. T.c. Şanlıurfa Valiliği İl Kültür ve Turizm Müdürlüğü Yayınları: 35.
- Görsel 9: Collins, A. (2014). *Göbeklitepe: Tanrıların Doğuşu*. İstanbul : Alfa Basım Yayım Dağıtım San. ve Tic. Ltd. Şti.
- Görsel 10: Schmidt, K. (2007). *Taş Çağı Avcılarının Gizemli Kutsal Alanı Göbeklitepe En Eski Tapınağı Yapanlar*. Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Görsel 11: Schmidt, K. (2007). *Taş Çağı Avcılarının Gizemli Kutsal Alanı Göbeklitepe En Eski Tapınağı Yapanlar*. Arkeoloji ve Sanat Yayınları.

- Görsel 12: Collett, L. (2017). *ClfA Professional Practice Paper: Introduction to Drawing Archaeological Pottery*.
- Görsel 13: Schmidt, K. (2007). *Taş Çağı Avcılarının Gizemli Kutsal Alanı Göbeklitepe En Eski Tapınağı Yapanlar*. Arkeoloji ve Sanat Yayınları.
- Görsel 14: Yazarın Kişisel Arşivi.
- Görsel 15: Yazarın Kişisel Arşivi.
- Görsel 16: Erişim Tarihi: 30 Ocak 2026, (www.hermetics.org/pdf/gobeklitepe.pdf, s. 36-43).
- Görsel 17: Erişim Tarihi: 20. 05. 2021, (<https://unesco.org.tr/Home/Page/3007?slug=G%C3%B6bekli-Tepe>).
- Görsel 18: Yazarın Kişisel Arşivi.
- Görsel 19: Yazarın Kişisel Arşivi.

