



EFSA NELERİN EKONOMİK KAYNAĞA DÖNÜŞTÜRÜLMESİ: ŞAHMERAN ÖRNEĞİ

Using Legends as an Economic Resource: The Example of Shahmeran

Nagihan ÇETİN*

ÖZ

Kültür; birey ve toplum yaşantısında taşıdığı bütünleştirme, uyum sağlama, eğlendirme, eğitime gibi işlevleriyle birlikte ekonomik anlamda da değer taşır. Kültür endüstrisi ve kültür turizmi, kültürün ekonomik bir değere dönüştürülmesi esasına dayanır. Toplumlar, milletler veya devletler için kültürü bir değer olarak sunabilmek, rağbet edilen niteliklere uygun kültürel değer taşıyan materyaller üretebilmek önem arz eder. Bu çalışmanın konusu, Türk kültüründe çift başlı bir karakter olarak nitelendirilen Şahmeran'ın bir örgü tekniğiyle kültür ekonomisi, kültür endüstrisi, kültür turizmi bağlamında değerlendirilebilecek tasarımlarının ve bu figürlerin yer aldığı dekoratif ürünlerin yapılmasıdır. Çalışmanın giriş bölümünde kavramsal çerçeve çizilerek çalışmanın önemi, yöntemi ve kapsamı hakkında bilgi verilmiştir. Birinci bölümde kullanılan örgü tekniğinin özellikleri ve tercih sebepleri anlatılmış; ikinci bölüm ise yapılan tasarımlar ile ürünlerin niteliklerine, avantaj ve dezavantajlarına ayrılmıştır. Çalışma görsel malzemelerle desteklenerek sonuç bölümünde yapılan uygulamalara dayalı önerilerde bulunulmuştur. Bu çalışmada Şahmeran'ın hem kültürün sözel boyutunun görsele taşınması açısından hem de ucuz maliyet ve hafif malzeme kullanımını açıklarından kültür ekonomisi bağlamında değerlendirilmeye uygun bir ürün olduğu sonucuna varılmıştır.

Anahtar Sözcükler: efsane, Şahmeran, kültür ekonomisi, tasarım, turizm.

ABSTRACT

Culture; along with its functions such as integrating, adapting, entertaining and educating in individual and social life, it also carries economic value. The culture industry and cultural tourism are based on the conversion of culture into an economic value. It is important to present culture as a value for societies, nations or states, and to produce materials with cultural value in accordance with the popular qualifications. The subject of this study is the design of the hawk, which is described as a double-headed character in Turkish culture that can be evaluated in the context of cultural economy, culture industry, and cultural tourism with a knitting tech-

* Dr. Öğr. Üyesi. Antalya AKEV Üniversitesi, İnsani Bilimler Fakültesi, Türk Dili ve Edebiyatı Bölümü, Antalya/Türkiye. E-posta: nagihan.cetin@akev.edu.tr. ORCID: 0000-0001-5098-2573.

nique and decorative products with these figures. In the introduction part of the study; a conceptual framework was drawn and information was given about the importance, method and scope of the study. In the first chapter, the characteristics of the knitting technique used and the reasons for preference are explained; the second part is devoted to the features, advantages and disadvantages of the designs and products. The study was supported by visual materials and suggestions were made based on the applications made in the conclusion section. In this study, it was concluded that the Shahmeran is a suitable product to be evaluated in the context of cultural economy, both in terms of conveying the verbal dimension of culture to visuals and in terms of cheap cost and use of light materials.

Keywords: legend, Shahmeran, culture economy, design, tourism.

Giriş

Görsel anlatımın sözel ya da yazınsal anlatımın önüne geçtiği 21. yüzyılda, görsel kültür de işlev ve üretim açılarından ön plana çıkmıştır. Özellikle kentleşmenin artmasıyla birlikte sayı ve sınırları bilinmez bir şekilde eğitim, iş, hobi gibi alanlarda aktifleşen bireyler okuma ya da dinlemeden öte görmeye yönelmekte; görüntü ve onun içerisinde barındırdığı imgeler başlıca aktarım aracı olma misyonu yüklenmektedir. Bu çağda “...tüm dünya ölçeğinde ‘görseller’ kültürlerin taşıyıcısı konumundadır. Özellikle baskın kültürlerin ürettikleri görseller tüm dünyaya çok daha hızlı yayılmakta ve diğer toplumların ‘görünen kültür’ unsurlarını büyük ölçüde etkisi altına almaktadır.” (Uyan Dur, 2015: 444).

Hoş vakit geçirme, mevcut gelenek ve ritüelleri onaylama, birey ve toplumun eğitimi, toplumsal sorunları çözme, kendini yaşadığı ortama hazırlama ve içerisinde bulunduğu ortama kimlik kazandırma gibi işlevler yüklenmiş olan kültürün ekonomik bir değer olarak görülmesi zaman zaman eleştirilere maruz kalsa da kaçınılmaz bir gerçekliktir ve bu gerçekliğe karşı bir duruş sergilemek yerine sürecin bilinçli bir parçası olabilmek çok daha değerlidir.

Kültür ekonomisi içinde değerlendirilen geleneksel maddi kültür örneklerinin pazarlanabilir hale getirilmesi ayrı bir tasarım ve uygulama alanı olarak karşımıza çıkmaktadır. Kültürü, bilim, teknoloji ve ekonomiyle bir araya getiren kavram “yaratıcılıktır”. Daha dün kadar birbirinden ayrı şekilde ele alınan “ekonomik yaratıcılık, teknolojik yaratıcılık ve artistik/kültürel yaratıcılık” olguları, yaratıcılık ekonomisi ya da endüstrisi/leri başlığı altında özerkliğini ilan etmiştir (Özdemir, 2009: 78).

Birçok ülke tarafından ekonomik sistemlerin kurgulanışında, kültürel değer taşıyan ürünlerin işlevsel olarak kullanılabilmesi fark edilmiş ve bu doğrultuda politikalar belirlenerek planlamalar yapılırken süreç içerisinde kültürün hangi özelliklerinin, hangi kültürel değer ve ürünlerin ön plana çıkarılmak istendiği; yapılan tercihlerin içerisinde bulunan zaman ve coğrafya için kabul edilebilirliği, hedef kitlenin kim olduğu ve tercihlerin hedef kitleye uygunluğu gibi birçok soru ve sorun ekseninde politikalar geliştirilerek sürecin yönetilmesi, istenen sonuçlara ulaşılmasında önem taşımaktadır. Toplumlara kimliğini kazandıran değerlerin geçmişten bugüne taşınarak kültürel belleklerini oluşturduğu (Beğiç, 2015: 111) ve kültürel değeri olan ürünlerin “turistik eşya olarak görülmeleri hem ekonomik bir meta olarak hem de yaratılmak istenen ülke imajını yansıtan bir ürün olarak değerlendirildikleri” (Gürçayır Teke, 2019: 137) düşüncelerinden hareketle Türkiye özelinde konuya bakıldığında 1970’li yıllardan itibaren Türk kültürünün çeşitli özelliklerine vurgu yapan, kültürü yansıtmaya özelliği taşıyan ve tüm bunlarla birlikte bir turistik anı eşyası olarak tasarlanarak kültür ekonomisi bağlamında işlevler yüklenen folklorik bebeklerin yapılmasına ağırlık verildiği, çeşitli kurum ve kuruluşlarca bu yöndeki girişimlerin desteklendiği görülmektedir. 1973 yılında Turizm ve Tanıtma Bakanlığı ve Türk El Sanatlarını Tanıtma Derneği tarafından organize edilen “Turistik Hatıra Bebek Yarışması”, 1986 yılında Milli Folklor Araştırma Dairesi (MİFAD) tarafından düzenlenen folklorik bebek yarışması, Millî Eğitim Bakanlığı ve Kız Teknik Öğretim Genel Müdürlüğünün düzenlediği iki folklorik kitre bebek yarışması, Olgunlaşma Enstitüleri tarafından 2009 yılının sonlarında gerçekleştirilen “Elif Bebek” Projesi bu kapsamdaki girişimlerden birkaçıdır (Gürçayır Teke, 2019: 135-139). Ayrıca bireysel çabalarla başlayıp sonrasında yaygınlık kazanmış folklorik bebek girişimleri de vardır: Ardahan Damal Bebekleri (Görsel 1 ve 2), Adıyaman Besi Bebekleri (Görsel 3), Bursa Keles Bebekleri (Görsel 4 ve 5), Soğanlı Bebekleri (Görsel 6) gibi.

Gerek bireysel gerek kurumsal girişimlerle yapılan folklorik niteliğe sahip bebek tasarımları belirli bir yöreden ya da birkaç yöreden beğenilen, rağbet göreceği düşünülen giyim kuşam unsurlarıyla yapılan tasarımlardır. Örneğin Ardahan Damal Bebekleri, bir Türkmen köyü olan Damal’daki kadınların giyimlerinin minyatürize edilerek fabrikasyon bebeklere giydirilmesiyle oluşturulurken; Elif Bebek birkaç yöreden beğenilen unsurların birleştirilmesiyle tasarlanmıştır. Söz konusu projeler veya bireysel çabalarla yapılan bebeklerden bir kısmı malzemesinin pahalılığı, aksesuarların özel el becerileri istemesi, işçilikleri, ağırlıkları ya da yüksek fiyatları gibi birçok etken-

le seri üretime dönüştürülemediler. Bireysel çabalarla yapılan kimi tasarımlar ise kurslar aracılığı ile seri üretime dönüştürülmeye çalışılırken ya el işçiliği, kullanılan malzeme ve bunlara dayalı kalite gibi niteliklerinde kayba uğramışlar ya da yine el işçiliği, uzmanlık ve yüksek maliyetli malzemeler nedeniyle satın alınabilirlikleri azalmış ürünlere dönüşmüşlerdir. Türkiye’de yapılan folklorik bebekler içerisinde en bilineni olarak Soğanlı Bebekleri kabul edilebilir. Bu bilinirlikte söz konusu bebeklerin turizm potansiyeli oldukça yüksek olan Kapadokya ve çevresinde yapılarak satışa sunulması, kullanılan malzemenin ucuz olması, bebek yapımında el işçiliğinin sarma, bağlama, dikme ve çizme gibi temel becerilerle sınırlı olması ile tüm bunların neticesinde bebeklerin fiyatlarının diğer folklorik bebeklere oranla daha ucuz olması etkili olmuştur.



Görsel 1, 2, 3. Geleneksel Bebekler (Yazar Arşivi)



Görsel 4, 5, 6. Geleneksel Bebekler (Yazar Arşivi)

Bu çalışma kapsamında şimdiye kadar olan bölümde sözü edilen folklorik bebekler kültürün giyim kuşam yönüne yer veren ürünlerdir. Sadece Damal Bebeklerinde giyim kuşam üzerinden genç kız (Görsel 2) ve kadın (Görsel 1) ayırımına dikkat çekildiği görülmektedir. Bizce ister turistik anı amaçlı ister oyuncak isterse de biblo ya da süsleme amaçlı olarak tasarlan-sın folklorik bebekler bir kültürün giyim kuşam ürünlerinden çok daha fazlasını görünür kılma gücüne sahip olabilirler. Bu düşünce çerçevesinde bu çalışmada Türk kültüründe sözlü anlatılarda yer alan karakterlerin örgü tek-niği ile tasarımlarının yapılarak, ekonomik değer taşıyan ürünlere dönüştü-rülebileceğine ilişkin yapılmış olan uygulamalardan biri olan Şahmeran'a yer verilmiştir. Çalışmanın yöntemini literatür taraması ve içerik analizi so-nucu elde edilen veriler ile yapılan Şahmeran uygulamaları oluşturmaktadır.

Çalışmanın evrenini oluşturan sözlü anlatı geleneği kültürün sözel ola-rak aktarılan, her aktarımda tekrar varoluşunu sürdüren ve kendisinden bek-lenilen işlevleri yerine getirdiği ya da yeni işlevler kazandığı sürece var olan kısmını oluştururken masal, fıkra, destan ve efsaneler bu alanın başlıca ürünleridir. Bu anlatı türlerinden yerel bir ürün olan efsaneler, ortaya çıkışla-rında yer alan mitolojik, tarihî, dinî ya da fantastik kökeni, değiştirip dönüş-türüp çeşitlendirmektedir (Bonney vd., 2000: 911-912). Örneklem olarak belirlenen Şahmeran, Türk kültüründe sözlü anlatı geleneği içerisinde yer alan bir efsanenin adı ve kahramanıdır. Kelime “yılanların padişahı” anla-mına gelmekte ve sözlüklerde insan başlı, insan gibi konuşan, zebercetten bir taht üzerinde oturan efsanevî masal kahramanı yılan olarak tanımlan-maktadır (URL-1). Karakterin bir tarafı insan başı bir tarafı yılan başı şeklin-dedir. Özellikle Mersin, Tarsus, Mardin civarında Şahmeran'ın merkezde ol-duğu ve onun Camsab/Padişah ya da Lokman Hekim gibi karakterlerle ya-şadığı olaylara yer veren birçok efsane anlatılmaktadır. Örnek olması açı-sından bu efsanelerden bir tanesinin özetine dipnotta yer verilmiştir.¹

¹ Camsab yoksul bir ailenin oğlu olup evinin geçimini odunculuk yaparak sağlamaktadır. Bir gün arkadaşlarıyla birlikte ormanda içi bal dolu bir kuyu bulan Camsab, balı çıkarması için arkadaşları tarafından kuyuya indirilir, balın çıkartılması sona erince de kuyuda bırakılır. Kuyu-nun içinde yardım beklerken bir ışık sızıntısı görür, ışığın geldiği yeri açarak büyük bir bahçeye çıkar. Burada bir tahtta oturan üst tarafı insan alt tarafı yılan şeklinde olan ve bir insan gibi konuşan Şahmeran ile karşılaşır. Yılanların şahı olup yer altında diğer yılanlarla birlikte yaşa-yan Şahmeran, Camsab'a korkmamasını ve bir süre kendilerinin misafiri olacağını söyler. Bura-da çok iyi ağırlanan Camsab, aradan yıllar geçtikten sonra sıkılmaya ve ailesini özlemeye başlayınca evine dönmek için izin ister. Şahmeran ise ölümünün bir insan elinden olacağını, eğer kendisini bırakırsa yerinin insanoğlu tarafından hemen bulunabileceğini söyleyerek Cam-

Şahmeran'ın kültürel bir öge olarak ekonomik bir değere dönüştürülmesinde cam altı boyama, bakır işlemeciliği ve heykel gibi görsel yönü ağır olan ürünler ön plandadır. Kültür ekonomisi kapsamında, hem bireyin kendisi için anı olarak satın alması hem de hediyelik olarak temin etmesi adına söz konusu ürünlerde kullanılan hammaddenin maliyeti ve işçilik fiyatlarına yansıdığına bu ürünlerin tercih edilebilirliği oldukça azalmaktadır. Ayrıca havayolu taşımacılığını tercih eden yurtdışındaki insanlar için bahse konu cam, bakır ve heykel ürünler, kullanılan malzemelerin ağırlığı yanı sıra cam ve heykelin kırılma riskinden dolayı cazip olmayabilmektedir.

Bu çalışmada Şahmeran figürleri, ip ve elyaf gibi cam ve metale göre hem daha ucuz hem de daha hafif malzemeler kullanılarak yapılmıştır ve bu ürünlerin kırılma riski bulunmamaktadır. Figürler tablo, biblo, oyuncak, anahtarlık, çanta süsü ve araba süsü gibi birçok kullanım alanına dönük olarak değerlendirilebilmektedir. Yapılan ürünlerin hammaddesi diğer ürünlerin hammaddelerine göre daha ucuz olduğu için de makul fiyatlara satılabilirken bu ürünler, el işçiliği olmaları nedeniyle de değerlidir.

Amigurumi Hakkında Genel Bilgiler

“Amigurumi” kelimesi Japoncadır ve kelimeyi oluşturan “ami” “örülmüş”, ve “nuigurimi” ise “doldurulmuş oyuncak” anlamlarına gelmektedir. Kelime, Türkçeye “örgüden yapılmış dolgu oyuncak” şeklinde çevrilebilmektedir. Her ne kadar amigurumi Japon kökenli olarak bilinse de bu tekniğin Japonya'dan önce Çin'de olduğuna dair görüşler ve 1600 ile 1800'lerin sonlarında Hollanda'da da bilindiğine dair bilgiler vardır. İlk güncel amigurumi örnekleri 1970'li yılların başlarında Japonya'da normal insanların ve

sab'ın gitmesine izin vermek istemez. Ancak ısrarlara dayanamaz ve yerini kimseye söylemesi şartıyla Camsab'ı evine gönderir. Bu sırada Tarsus padişahı, önemli bir hastalığa yakalanır. Dönemin tanınmış hekimleri hastalığa bir türlü çare bulamazlar, fakat büyü işleriyle de ilgilenen vezir, padişahın hastalığının Şahmeran'ın etinin yenilmesiyle geçeceğini söyler. Bunun üzerine Şahmeran'ın yerini bilene büyük vaatlerde bulunulur, ancak kimse ortaya çıkmaz. Vezir, Şahmeran'ı gören kişinin sırtının yılan derisi gibi pul pul olduğunu padişaha söyleyince herkesin hamama gelerek yıkanması emri verilir. Camsab, Şahmeran'a söz verdiği için hamama gitmez, fakat bir süre sonra sadece kendisinin yıkanmaya gitmediği anlaşılınca hamama gitmek zorunda bırakılır. Camsab'ın sırtının yılan derisi gibi olduğu görülünce, kendisinden zorla Şahmeran'ın yeri öğrenilir. Vezir, Camsab'ın gösterdiği kuyunun başında büyü sözler söyleyerek Şahmeran'ı ortaya çıkartır. Şahmeran kaderini bildiği için karşı koymaz ve Camsab'a ölümden sonra etini kaynatarak ilk suyu vezire, ikincisini padişaha içirmesini, üçüncüsünü de kendisinin içmesini tembihler. Şahmeran, hamama götürülerek burada öldürülür ve eti kaynatılır. Vezir ilk suyu Camsab'ın içmesini ister. Camsab, Şahmeran'ın dediklerini yaparak ilk suyu vezire verir. Vezir, bunu içer içmez ölür. İkinci suyu içen padişah iyileşir, üçüncüsünü içen Camsab ise akli ve zekâsı daha da güçlenip padişaha baş vezir olur (Çıblak, 2007: 188-189).

objelerin küçük versiyonları şeklinde görülmüştür. Bunlar aynı zamanda animelerin de ilk örneklerini oluşturmaktadır. İki binlere gelindiğinde Amerika Birleşik Devletleri'nde yaygınlaşan amigurumi zamanla dünyanın farklı ülkelerine de yayılmıştır (URL-2). Amiguruminin Türkiye'de yapılmaya başlaması iki binli yılların başlarına denk gelir. Amigurumide kullanılan malzemeler pamuklu ipler, tığ, vidalı gözler, iğne, iplik ve elyaftır. Teknik olarak tığla yapılan örgülerde en temel tekniklerden biri olarak kabul edilen sık iğne tekniği kullanılmaktadır. Başlangıçta çoğunlukla hazır tarifler kullanırken zamanla doğaçlama olarak da ürünler yapılabilmektedir (Çetin, 2018: 113). El işçiliği, organik ve çamaşır makinesinde yıkanabilir ürünler olmaları yanı sıra bu ürünlerin ebatları ve işçilik kalitesi de fiyatlarının belirlenmesinde önemli etkenlerdir.

Farklı Teknik ve Malzemelerle Şahmeran Tasarımları

Şahmeran, bir tarafı insan bir tarafı yılanbaşı şeklinde, çoğunlukla Türk kültürü içerisinde efsanelerde yer bulmuş bir karakterdir ve bu karaktere ait giyim kuşam ve süslemeye ilişkin ayrıntılı bilgilere sahip olunamaması karaktere ilişkin tasarımlarda büyük bir esneklik sağlamıştır. Sözlü anlatıdan görsel kültür ürünlerine dönüşürken Şahmeran kadın olarak ele alınmış ve özellikle camaltı boyama tekniğiyle yapılan tablolarla (Görsel 7) birçok renkte Şahmeran görselleri tasarlanmıştır.

Bu tablolarla Şahmeran'ın aksesuarı olarak kolye, küpe ve taçlar kullanılmıştır. Benzeri bir durum Şahmeran heykelleri ile birlikte (Görsel 8, 9) dokuma ürünü cüzdan (Görsel 10), şal gibi ürünlerde de görülmektedir. Şahmeran figürünün kullanıldığı çoğunlukla Mardin yöresi bakır işlemlerinde (Görsel 11) beyaz ve sarı bakır renkler yer alırken aksesuarlarda yine kolye, küpe ve taç motiflerine yer verilmektedir.



Görsel 7, 8, 9. Şahmeran Figürleri (URL-3, URL-4, URL-5).



Görsel 10, 11. Şahmeran Figürleri (URL-6, URL-7).

Bu çalışmada ise amigurumi ile yapılmış Şahmeran figürlerine yer verilmiştir.² Amiguruminin tercih edilmesinin sebepleri şunlardır: 1. Teknik son yıllarda dünya ile birlikte Türkiye’de de modadır. 2. Uygulanması kolaydır. 3. Maliyeti düşüktür. 4. Kadın, erkek ve çocuk herkes tarafından yapılabilir. 5. Yapılan ürünler el işçiliği olduğu için ekonomik anlamda değerlidir. 6. Temelde ip ve elyaf kullanıldığı için ürünler hafiftir ve özellikle havayolu taşımacılığı kullananlar için ideal ağırlıktadırlar. 7. Kırılma tehlikeleri yoktur. 8. Kişisel tercihlere göre uyarlanabilir. 9. Öznel tasarımların yapılmasına elverişlidir. 10. Kullanılan malzemeler anti bakteriyeldir. 11. Yapılan ürünler yıkanabilir.

Çalışma kapsamında Şahmeran figürü 10 ve 20 cm olarak iki farklı boyutta tasarlanmıştır.



Görsel 12. Şahmeran Figürü (Yazar Arşivi)

Şahmeran’ın yapımında yüz ve boyunda yavruağzı, gövde kısımlarında mavi, sarı, yeşil, kırmızı, turuncu, mor gibi birçok renk; saç renginde siyah,

² Bu çalışmada yer verilen Şahmeran tasarımları Nagihan Çetin tarafından yapılmış, bir kısmına Türk Patent Enstitüsü’nden tasarım tescil belgesi alınmış “Türk’çe Bebekler” serisinin parçalarıdır.

göz rengi olarak ise mavi, yeřil ile siyah renkler tercih edilmiřtir (Görsel 13). řahmeranların süslemelerinde inci, boncuk ve pullardan yapılan kolye, küpe ve taçlara yer verilmiřtir (Görsel 14).



Görsel 13, 14. řahmeran Figürleri (Yazar Arřivi)

Yapılan řahmeranlar tablo, biblo, anahtarlık, broř, araba süsü, çanta süsü ve oyuncak olarak deęerlendirilmiřtir (Görsel 15). Özellikle tablo olarak kullanılan figürlerde zeminde etamin, kanaviçe, keçe gibi el sanatları ürünleriyle birlikte ambalajlar, kutular gibi ileri dönüřüm malzemeleri tercih edilmiřtir (Görsel 16, 17).



Görsel 15, 16. řahmeran Figürleri (Yazar Arřivi)



Görsel 17. Şahmeran Figürü (Yazar Arşivi)

Sonuç

Görülenin işitilenin önüne geçtiği 21. yüzyılda kültür ekonomisinin bir aracı olan nesneleştirme, sadece maddi kültür unsurlarına dayalı olarak gerçekleşmez. Anlatı ile birlikte anlatılanın nesneleştirilmesi de ekonomik değer taşır. Çalışmanın giriş bölümünde yer verilen, özellikle turistik anı eşyası olarak değerlendirilen folklorik bebeklerin kültürün maddi yönüne vurgu yapan, yöresel ya da birkaç yörenin giyim kuşam ürünlerinden tercih edilen unsurların birleştirilmesiyle oluşturulmuş bebekler oldukları görülmüştür. Bu durum kimi zaman yöresel bebek adıyla da adlandırılan folklorik bebeğin sadece giyim kuşam ve süslenme bağlamında düşünülmesi biçimindeki eksik bir bakış açısının sonucudur. Folklorik bebekler sadece giyim kuşama merkeze almak durumunda değildir; kültürün sözel boyutu ya da değerleri de folklorik bebeklerle yansıtılabilir. Bu tercih, hem folklorik bebeklerin çok yönlü olarak kültür temsilcisi biçiminde değerlendirilmesini hem de bu bebeklere yüklenen işlev ve anlamlarla onların daha rağbet edilen ürünler olmalarını sağlayabilir.

Folklorik bebeklerin yaygınlaşmasında veya yaygınlaşmamasında malzeme fiyatları, el işçiliği, deformasyon, ağırlık ve düşük/yüksek fiyatlandırılmalar gibi çeşitli etkenlerin belirleyici oldukları görülmektedir. Malzeme, özgünlük, işçilik ve zaman unsurları fiyata dönüştürüldüğünde bebeklerin alınabilirliğinin dolayısıyla yaygınlığının azaldığı gerçekliğinden hareketle daha ucuz malzemeden, daha kısa sürede, isteyen herkesin yapabileceği folklorik bebekler hem üretimi arttıracak hem de pazarlamayı kolaylaştıracaktır. Rusya'nın matruşkalari, Japonya'nın kokeshi bebekleri ve Türkiye'nin Soğanlı Bebekleri bu kapsamdadır.

Bu çalışmada yer verilen Türk kültüründe hem sözlü anlatı geleneğinin bir unsuru hem de zihinsel tasarımların somutlaştırılarak maddi kültüre yansımalarının bir örneği olan Şahmeran; hem kültürün sözel boyutunun görsele taşınması açısından hem de ucuz maliyet, kısa zaman, isteyen herkesin yapabilirliği ve hafif malzeme kullanımı açılarından kültür ekonomisi bağlamında değerlendirilmeye uygun bir üründür. Hediye/ekonomik bir ürün olarak kullanılması için yapılan Şahmeran tasarımlarının bir üretim ve satış ağı çerçevesinde geliştirilmesi ile bilhassa maaş karşılığı bir işte çalışmayan kadınların ekonomik gelir elde etmelerine dönük bir çalışmanın yapılabilmesi mümkündür. Ayrıca benzeri çalışmalarla hem Türk kültürünün sözel boyutunun görünür kılınması sağlanabilir hem de kültür politikaları noktasında ön plana çıkarılması istenen kültürel değerlere dönük ulusal ve uluslararası çalışmaların yolu açılabilir.

Kaynakça

- Begiç, Nurgül H. (2015). “Kadın Girişimciliğinde Alternatif Bir Üretim: Geleneksel Giysili Keles Yöresi Yapma Bebekleri”. *İdil*, 4(16): 107-124.
- Bonnefoy, Yves vd. (2000). *Antik Dünya ve Geleneksel Toplumlarda Dinler ve Mitolojiler Sözlüğü, C.II*. Haz. Levent Yılmaz, Ankara: Dost Kitabevi.
- Çetin, Nağihan (2018), “Kültür Aktarım Aracı Olarak Amigurumi: Türk, Rus ve Japon Kültüründen Örneklerle”. *Motif Vakfı Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu (Çanakale, 8-10 Kasım 2018)*. İstanbul: Motif Vakfı Yayınları, 112-116.
- Çıblak, Nilgün (2007). “Tarsus Kültürünün Tanıtımında Şahmeran Efsanelerinin Önemi”. *Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 16(1): 185-196.
- Gürçayır Teke, Selcan (2019). “Folklorik Bebeklerin Temsil Gücü: Elif Bebek Projesi Örneği”. *Milli Folklor*, 123: 134-149.
- Özdemir, Nebi (2009), “Kültür Ekonomisi ve Endüstrileri ile Kültürel Miras Yönetimi İlişkisi”. *Milli Folklor*, 84: 73-86.
- URL-1: “Şahmeran”. Kubbealti Lugatı. <http://lugatim.com/s/%C5%9Fahmeran> (Erişim: 03.04.2021).
- URL-2: “Japon Kokeshi Bebekleri ve Yapımı”. <http://japonsinemasi.com/japon-kokeshi-bebekleri-ve-yapimi/> (Erişim: 02.11.2018).
- URL-3: <https://tr.pinterest.com/arguntokatli/107-camalti-under-glass-art/> (Erişim: 25.01.2021).

URL-4: <https://www.zet.com/urun/sahmeran-3-278926> (Erişim: 25.01.2021).

URL-5: http://www.turkiyedegez.com/1362-sahmeran_heykeli-hakkinda-bilgi.html (Erişim: 25.01.2021).

URL-6: <https://www.dunyaturizm.com.tr/tr/toptan-dokuma-cuzdan-sahmeran/13089> (Erişim: 25.01.2021).

URL-7: <https://tr.pinterest.com/pin/346917977519387166/> (Erişim: 25.01.2021).

Uyan Dur, Banu İnanç (2015). “Türk Görsel İletişim Tasarımı ve Kültürel Değerlerle Bağları”. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 8(37): 443-453.

“COPE-Dergi Editörleri İçin Davranış Kuralları ve En İyi Uygulama İlkeleri” çerçevesinde aşağıdaki beyanlara yer verilmiştir:

Yazarın Notu: Makalede görselleri kullanılan sanatsal ürünler (Görsel 1, 2, 3, 4, 5, 6, 12, 13, 14, 15, 16, 17) yazar tarafından üretilmiştir. Bu ürünlerin bir kısmı Türk Patent Enstitüsü’nden tasarım tescil belgesi alınmış “Türk’çe Bebekler” serisinin parçalarıdır.

Etik Kurul Belgesi: Bu çalışma için etik kurul belgesi gerekmemektedir.

Çıkar Çatışması Beyanı: Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazarın potansiyel bir çıkar çatışması yoktur.

The following statements are made in the framework of “COPE-Code of Conduct and Best Practices Guidelines for Journal Editors”:

Author’s Note: *The artistic products whose images are used in the article (Image 1, 2, 3, 4, 5, 6, 12, 13, 14, 15, 16, 17) were produced by the author. Some of these products are parts of the “Turkish Dolls” series, which received a design registration certificate from the Turkish Patent Institute.*

Ethics Committee Approval: *Ethics committee approval is not required for this study.*

Declaration of Conflicting Interests: *The author has no potential conflict of interest regarding research, authorship or publication of this article.*