

Sanatta Disiplinlerarası Yaklaşımlar

Editör:

Doç. Dr. Ayhan Özer



Published by

Özgür Yayın-Dağıtım Co. Ltd.

Certificate Number: 45503

📍 15 Temmuz Mah. 148136. Sk. No: 9 Şehitkamil/Gaziantep

☎ +90.850 260 09 97

📞 +90.532 289 82 15

🌐 www.ozguruyayinlari.com

✉ info@ozguruyayinlari.com

Sanatta Disiplinlerarası Yaklaşımlar

Interdisciplinary Approaches in Art

Editor: Doç. Dr. Ayhan Özer

Language: Turkish-English

Publication Date: 2023

Cover design by Mehmet Çakır

Cover design and image licensed under CC BY-NC 4.0

Print and digital versions typeset by Çizgi Medya Co. Ltd.

ISBN (PDF): 978-975-447-812-9

DOI: <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub311>



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International (CC BY-NC 4.0). To view a copy of this license, visit <https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>
This license allows for copying any part of the work for personal use, not commercial use, providing author attribution is clearly stated.

Suggested citation:

Özer, A. (ed) (2023). *Sanatta Disiplinlerarası Yaklaşımlar*. Özgür Publications.

DOI: <https://doi.org/10.58830/ozgur.pub311>. License: CC-BY-NC 4.0

The full text of this book has been peer-reviewed to ensure high academic standards. For full review policies, see <https://www.ozguruyayinlari.com/>



Ön Söz

Günümüzde sanat, sadece kendi içinde bir disiplin değil, aynı zamanda farklı bilim ve sanat dalları arasında köprüler, yeni bakış açıları ve anlam katmanları oluşturan, neredeyse tüm teknolojik ve sosyal ağların arayüzü haline gelmiştir. “Sanatta Disiplinlerarası Yaklaşımlar” adlı bu eser, sanatın sınırlarını zorlayarak, farklı disiplinler arasında etkileşimi keşfetmeye ve sanatın evrensel ve yeni boyutlarını açığa çıkarmayı amaçlamaktadır. Kitap, sanatın farklı disiplinlerle nasıl etkileşime girdiğini ve bu etkileşimin kültüre nasıl bir zenginlik kattığını incelemeyi amaçlamaktadır. “Sanatta Disiplinlerarası Yaklaşımlar”, sanatın sadece bir tek alanla sınırlı olmadığını aktaran bir rehber niteliğindedir.

Prafece

Günümüz dünyasında sanat, başlı başına bir disiplin olmaktan çıkıp; çeşitli bilim ve sanat dallarını birbirine bağlayan, köprüler oluşturan, yeni bakış açıları ve anlam katmanları oluşturan bir arayüze dönüşmüştür. “Sanatta Disiplinlerarası Yaklaşımlar” başlıklı kitap, farklı disiplinler arasındaki etkileşimi keşfetmeyi, sanatın sınırlarını zorlamayı, evrensel ve yeni boyutlarını ortaya çıkarmayı amaçlıyor. Kitap, sanatın farklı disiplinlerle nasıl etkileşime girdiğini ve bu etkileşimin kültürü nasıl zenginleştirdiğini incelemeyi amaçlıyor. “Sanatta Disiplinlerarası Yaklaşımlar” sanatın tek bir alanla sınırlı olmadığını vurgulayan bir rehber niteliğindedir.

İçindekiler

Ön Söz	iii
Prafece	iii

Bölüm 1

Dijital Sanatın Eleştirisi Üzerine Bir Tartışma	1
<i>Ayhan Özer</i>	

Bölüm 2

Etkileşimli Tasarım Bağlamında Online Karma Sergiler Üzerine İnceleme	21
<i>Özlem Kum</i>	

Bölüm 3

Popüler Oyun Kültürü Ekseninde Yetenek ve Hikaye Bağlamında Oyuncu Tercihleri	47
<i>S. Gökçen Dinçer</i>	
<i>Yasin Özarlan</i>	

Bölüm 4

Türk Şaman Giysilerinin Etkisinde Lif Sanatında Doku Uygulamaları	61
<i>Sedef Erkin</i>	
<i>Neslihan Yaşar</i>	

Bölüm 5

Konya/ İlgın İlçesi Belekler Köyü Gelin Başlıklarında Şamanizm İzleri	91
<i>Ayşegül Hamamcı</i>	

Dijital Sanatın Eleştirisi Üzerine Bir Tartışma

Ayhan Özer¹

Özet

Bu çalışma, sanatın dijitalleşmesinin gelecekteki sanat eleştirisine olan etkilerini incelemektedir. Dijital teknolojilerin hızla evrim geçirmesi, sanatın birçok yönünü etkilemiş ve sanatçıların yaratıcı süreçleri ile eserlerini sergileme biçimlerini temelden değiştirmiştir. Cep telefonları ve diğer mobil cihazların yaygın kullanımı, sanatın erişilebilirliğini artırmış ve izleyici etkileşimini güçlendirmiştir.

Dijital sanatın yükselmesi, geleceğin sanat eleştirisini dönüştüreceğini göstermektedir. Sanat eleştirmenleri, geleneksel sergilerin yanı sıra sanal galerilerde dolaşarak eserlere erişim sağlamak ve etkileşimli deneyimler üzerinden eserleri değerlendirmektedir. Dijital sanatın estetik değerleri ve anlamını anlamak için yeni yaklaşımlar gerekmektedir, bu da eleştirmenlerin eserlerin dijital platformlarda nasıl deneyimlendiği, teknolojiyle nasıl etkileşime geçildiği ve içeriklerin nasıl anlaşıldığı gibi unsurları ele almasını gerektirmektedir.

Aynı zamanda, dijital sanatın geleceği, sanatçılar ve eleştirmenler arasında yeni bir diyalogun gelişmesine olanak sağlamaktadır. Sanatçılar, dijital teknolojileri yaratıcı süreçlerine dahil ederek, eserlerini farklı mecralarda ve farklı şekillerde ifade etmektedirler. Bu da eleştirmenlere, farklı türde eserleri değerlendirme ve yorumlama fırsatı sunmaktadır. Eleştirmenlerin, dijital sanatın özgünlüğünü ve teknolojinin yaratıcılığa olan katkısını anlamaları, gelecekteki eleştiri yaklaşımlarını belirlemeleri açısından önemlidir.

1. Giriş

Sanat, birçok düşünür tarafından, zamanının özünü yansıtan bir ayna olarak tanımlanır. Tarih boyunca sanat; teknolojik ilerlemelerin, kültürel değişimlerin ve toplumsal dönüşümlerin etkileri ile karşılıklı dönüştürme ilişkisi içinde olmuştur. Günümüze gelindiğinde ise dijital çağ, sanatı bilindik

1 Doç. Dr, Gaziantep Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, ORCID: 0000-0002-0014-4608

sınırlarının ötesine taşıyarak sanatçılara benzersiz bir ifade özgürlüğü ve ürettiklerini hızlıca yayma fırsatı sunmaktadır. Sanatçılar, tuval ve fırça gibi geleneksel gereçlerin ötesine geçen dijital araçlar ve teknolojik aygıtlarla ve bu yeni dilin sunduklarıyla keşfe çıkmaktadırlar. Dijital çizim, 3D modelleme ve animasyon gibi teknikler, bir yandan sanat dünyasına çağdaş bir ifade biçimi getirirken, bir yandan da eserlerin doğasını temelden değiştirmektedir.

Sanat/zaman etkileşiminde olağanüstü bir kırılma yaratan dijital gelişmeler, aynı zamanda sanatın yayılma şeklini ve hızını da değiştirmektedir. Dünyanın herhangi bir yerinde üretilen eserler, dijital platformlarda sergilenerek geniş izleyici kitlelerine hızlıca ulaşabilmektedir. Sanatın sınırlarının, çevrimiçi galeriler ve sosyal medya aracılığıyla genişlemesi, “demokratik bir sanat ortamının” oluşumuna katkı sağlayabilmektedir. “Teknolojik gelişmeler insanlara dijital sanat yaratma olanaklarını açtığı gibi, sosyal medya ve diğer çevrimiçi platformlar da sanatın tadını çıkarmayı, paylaşmayı ve satın almayı daha erişilebilir hale getirdi” (Hiscox, 2017).

Dijital çağın etkileri, sanatın sınırlarını giderek genişletip, sanatçıları geleneksel kalıpların ötesine geçirecek yeni ifade biçimlerinin arayışına yönlendirmiştir. Bu durum, bizlere sanatın yalnızca geleneksel formlarla sınırlı olmadığını gösterirken, sanatçı-sanat eseri-izleyici ilişkisini de yeniden tanımlamaktadır. Sanatçılar; interaktif enstalasyonlar, sanal gerçeklik deneyimleri ve dijital uygulamalar gibi yeni alanlarda keşiflere çıkarak, eserlerin daha katmanlı ve izleyiciyle daha yoğun bir bağ kurmasına olanak tanımaktadır.

Sanatçılar; piksellerin, kodların ve sanal gerçekliğin dilini kullanarak yeni ve heyecan verici dünyaların kapılarını aralamaktalar. Eskiden galerilerde dolaşan eleştirmenler, şimdiyse sanal dünyalarda gezinip, dijital dünyanın “büyülü” atmosferinde sanatı izlemekteler. Son olarak, deneyimlediğimiz bu dijital sürecin, sanat eleştirisini de yeniden şekillendirme potansiyeli olduğunu belirtmek gerekir. Dijital sanat, soyut ve somut, gerçek ve sanal arasındaki sınırları belirsizleştirirken, sanat eleştirisine de yeni ve karmaşık sorular getirmektedir.

Dijital sanat teriminin ilk kullanımı 1980’lerin başında bilgisayar mühendislerinin öncü dijital sanatçı Harold Cohen tarafından kullanılan bir boyama programı geliştirmesiyle gerçekleşti. Bu, yere yerleştirilen kağıtlar üzerine büyük çizimler yapmak için tasarlanmış robotik bir makine olan AARON olarak bilinmeye başlandı. Yapay zekaya yönelik bu erken girişimden bu yana Cohen, teknoloji daha karmaşık hale geldikçe AARON programına ince ayar yapmaya devam etti (TATE, 2023).

Eleştirmenlerin, bundan böyle geleneksel malzemeler yerine, dijital teknolojilerin kullanıldığı eserleri değerlendirirken, teknik detayların yanı sıra dijital içerik ve etkileşim gibi yeni bağlamları göz önünde bulundurmamak zorunda olacakları aşikardır. Bu durum, sanatın anlamını ve yorumlanmasını bir yandan daha karmaşıklaştırırken bir yandan da daha zengin bir hale getirecek gibi görünmektedir. Geleceğin sanat eleştirisini oluşturmak için, bu dijital kırılmanın sanatın özüne etkilerini anlamak ve sanatın esas niteliklerini orta yere nasıl koruyabileceğimizi düşünmemiz gerekmektedir.

Bu araştırmanın amacı, dijital sanatın eleştirisinin temel unsurlarını incelemek ve geleceğin sanat eleştirisinde bu unsurların nasıl etkiler yarattığını-yaratacağını anlamaktır. Bu amaç doğrultusunda, dijital sanatın temel unsurları ve dijital dönüşümün getirdiği yenilikler tespit edilmeye çalışılmıştır. Ayrıca, sanatçıların dijital teknolojileri kullanımı, izleyici deneyimi ve etik boyutlar ele alınarak geleceğin sanat eleştirisinin nasıl şekillenmesi gerektiğine ilişkin öneriler sunulmaya çalışılmıştır. Bu çalışma, sanat eleştirmenlerine, sanatçılara ve izleyicilere dijital sanatın eleştirisinde daha derinlemesine anlayış ve yaklaşımlar sunarak gelecekteki sanat eleştirisinin kalitesini artırmalarına yardımcı olmayı amaçlamaktadır.

2. Dijitalleşme ve Sanatın Dönüşümü

2.1. İstatistiklerle Mobil Cihaz Kullanımı

Dijitalleşme ve mobil teknolojilerin hayatlarımıza etkileri her geçen gün daha da yoğunlaşmakta ve karmaşık bir hal almaya devam etmektedir. Her birimizin cebinde taşıdığı cep telefonları, bir zamanlar sadece galerilerde ve müzelerde görülebilen sanat eserlerine artık her an ve her yerden erişmeyi mümkün kılmaktadır. Bu dönüşüm, sadece sanatın fiziksel erişilebilirliğini artırmakla kalmamakta, aynı zamanda sanatın anlamını, deneyimini ve paylaşımını kökten değiştirmektedir. Sanatın dönüşümünü anlamak için, teknolojinin yükselişi kadar insan algısının ve iletişiminin de değiştiğini görmek gerekmektedir. Cep telefonları gibi dijital gereçlerdeki uygulamalar adeta birer dijital fırça gibi, sanat üretimine yeni bir anlam ve estetik boyut katmaktadır. Bu teknoloji, izleyicileri edilgen bir yapıdan çıkarıp, onları eserlerle ya da sanatçılarıyla etkileşime geçmeye ve hatta eserlerin yaratılmasına dâhil olmaya olanak sağlayarak bir anlamda etken birer figüre dönüştürmektedir. Sanat artık yalnızca sanatçının atölyesinde değil, her an yanımızda, sokakta, doğada, dijital bir dünyada da mevcudiyetini sürdürebilmektedir.

Dijitalleşme ve mobil teknolojilerin bu denli yaygınlaşması, sanatın toplumsal ve kültürel dokusu ve etkisini de da değiştirmektedir. Bu da

sanatın paylaşım ve etkileşim biçimini yeniden tanımlarken bazı soruları da beraberinde getirir: Sanat eserleri dijital ortamda nasıl deneyimlenir? Sanatın özgünlüğü nasıl korunur? Estetik değerler dijital dünyada nasıl şekillenir?

Sanatın esas olarak nasıl bir deneyim olduğunu ve nasıl bir iletişim aracı işlevi gördüğünü anlamak, dijitalleşme ve mobil teknolojilerin sanatın anlamını nasıl dönüştürdüğünü daha iyi kavramamıza yardımcı olacaktır. Sanatın toplumsal rolü ve estetik anlayışı, teknolojinin etkisiyle şekillenirken, bu değişimlerin sanatın temel anlamına nasıl katkıda bulunduğunu anlamak da mümkün olacaktır. Dijitalleşme ve mobil teknolojilerin sanatı, sadece teknolojinin ilerlemesiyle sonuçlanmayıp, aynı zamanda insanın anlam dünyasının da dönüşümü anlamına gelmektedir. Bu dönüşümü anlamak hem teknoloji hem de insanlığın estetik gelişimi perspektifinden önemli bir durumu içermektedir

2021 itibarıyla dünya genelinde yaklaşık 5,2 milyar tekil cep telefonu abonesi bulunmaktadır. Bu istatistik, cep telefonlarının modern dünyada ne kadar yaygın olduğunun güçlü bir göstergesidir. Bu cihazlar, neredeyse dünya nüfusunun %75'ini oluşturan insanlar arasında yaygın olarak kullanılmaktadır (Gitnus, 2023).

Ayrıca cep telefonları, küresel web trafiğinin %50.81'ini oluşturmaktadır. Bu durum, mobil cihazların hayatımızdaki artan önemini ve etkisini vurgular. Mobil cihazların web trafiğindeki bu büyük payı, mobil teknolojinin işletmeler tarafından nasıl değerlendirildiğini ve fırsatların nasıl kullanıldığını anlamak için önemlidir (Gitnus, 2023).

2019 yılında, ortalama bir akıllı telefon kullanıcısı günde 3 saat 15 dakika boyunca cep telefonunu kullanmıştır. Bu istatistik, mobil cihazların hayatımızdaki ne kadar büyük bir zaman dilimini kapladığını göstermektedir. Bu süre, iletişimden eğlenceye, çalışma ile ilgili görevlere kadar birçok aktiviteyi içermektedir (Gitnus, 2023).

Ortalama bir akıllı telefon kullanıcısı günde yaklaşık olarak ortalama 6 saat 58 dakika ekran başında vakit geçirmektedir. 2023 yılı itibarıyla, dünya genelinde kullanıcılar ortalama olarak günde 6 saat 58 dakika ekran süresi harcamaktadır. Bu rakam, 2013 yılından bu yana neredeyse 50 dakika artmıştır. ABD'deki ortalama ekran süresi ise 7 saat 4 dakikadır. ABD'deki ortalama ekran süresi, dünya genelindeki ortalama ekran süresine göre 7 dakika daha fazladır. Amerikalıların ortalama 3 saat 30 dakikasını mobil cihazlarda, 3 saat 34 dakikasını ise bilgisayar ekranlarında geçirdiği görülmektedir (Howarth, 2023).

Türkiye’de ortalama bir akıllı telefon kullanıcısı günde yaklaşık olarak 3 saat 15 dakika ekran süresi harcamaktadır. Aynı zamanda bireyler, günlük ortalama 58 kez telefonlarını kontrol etmektedirler. Bu istatistiklere göre, Türkiye’deki akıllı telefon kullanıcıları, günlük olarak ortalama 3 saat 15 dakika boyunca telefonlarını kullanmaktadırlar. Telefon kontrol etme alışkanlığı da oldukça yaygın olup, ekran süresinin yarısı son ekran kullanımından sonra 3 dakika içinde başlamaktadır. Türkiye’de akıllı telefon kullanımının saatlik dağılımına bakıldığında ise, günde ortalama 1 dakika 15 saniye süreyle telefonlara bakıldığı görülmektedir (Howarth, 2023).

Bununla birlikte, Türkiye’de akıllı telefon kullanımı hızla artmaktadır. 2022 yılı itibarıyla Türk halkının %75’ten fazlasının akıllı telefon sahibi olduğu ve 68.7 milyon mobil internet kullanıcısı olduğu görülmektedir. Aynı yıl içerisinde toplam indirme sayısı da artış göstererek 3.73 milyar olarak gerçekleşmiştir. Kullanıcılar, mobil uygulamalara ortalama olarak 44.4 milyar saat harcamaktadır. Mobil uygulama kullanımındaki bu artış, pandemi dönemiyle de ilişkilendirilmektedir. 2019 yılında ortalama 3.2 saat olan günlük mobil kullanım süresi, 2020 yılında 4.3 saate yükselmiş ve bu seviyede kalmıştır. Türkiye’deki mobil uygulama pazarının büyümesiyle birlikte, mobil uygulama reklam harcamalarının da artması beklenmektedir (Shrestha, 2023).

Mobil cihazlarda geçirilen zamanın %91’i uygulamalarda harcanmaktadır. Özellikle, akıllı telefon kullanıcıları günlük olarak ortalama 221 kez cep telefonlarını kontrol etmektedirler. Bu istatistik, insanların mobil cihazları günlük yaşamın ayrılmaz bir parçası olarak gördüğünü ve özellikle mobil uygulamaların etkili bir şekilde kullanıldığını göstermektedir (Markovic, 2023).

Mobil öğrenme (m-learning) gibi kavramlar, akıllı telefonların eğitim ve öğrenme süreçlerinde nasıl kullanılabileceğini göstermektedir. Modern öğrenenler, kısa sürelerde öğrenmek istiyor ve cep telefonları, onlara sürekli öğrenme ve gelişme fırsatları sunuyor. Özellikle akıllı telefonların uygulamaları, kullanıcıların eğitim materyallerine kolayca erişimini sağlayarak öğrenmeyi daha erişilebilir ve etkileşimli hale getirmektedir (Markovic, 2023).

Cep telefonları, iletişimden iş yapmaya kadar birçok alanda kullanılmaktadır. E-postaların kontrol edilmesi, toplantıların düzenlenmesi, dosya paylaşımları, takvim takibi gibi işlemler artık mobil cihazlar üzerinden gerçekleştirilmektedir. Bu da mobil cihazların iş dünyasındaki vazgeçilmez bir araç haline getirmiştir. Mobil cihazlar, eğlence ve medya tüketimini değiştirmiştir. Müzik, video, oyun gibi eğlence içeriklerine kolayca erişim

sağlarlar. Bu cihazlar, insanların boş zamanlarını değerlendirmesini ve bilgiye erişmesini kolaylaştırmaktadır.

Tüm bu veriler, cep telefonları ve mobil cihazları modern insanın yaşamında son derece önemli ve neredeyse vazgeçilemez bir role sahip olduğunu göstermektedir. Bu cihazlar hem iletişim hem de iş ve işlem yapma gibi temel kullanım alanlarının yanı sıra eğlence, öğrenme ve bilgiye erişim gibi diğer kullanım şekilleri ile de hayatı kolaylaştırıcı ve dönüştürücü bir etki yaratmaktadır.

2.1. Dijital Sanatın Etkileri

Teknolojik gelişmelerin dijital çağı getirmesi, sanatın anlamını ve biçimini yeniden şekillendirmiştir. Sanatçılar, dijital platformların sunmuş olduğu sınırsız imkanları kullanarak geleneksel kalıpları aşmış ve yaratıcılıklarını dijital mecralarda ifade etmeye başlamışlardır.

Sanat tarihçileri dijital sanatı sıklıkla iki kategoriye ayırır: nesne odaklı sanat eserleri ve süreç odaklı görseller. Birinci senaryoda, dijital teknolojiler bir amaca hizmet ediyor ve resim, fotoğraf, baskı, heykel gibi geleneksel nesnelerin yaratılmasında bir araç işlevi görüyor. İkinci durumda, teknoloji amacın kendisidir ve sanatçılar bu yeni ortamın özüne ilişkin olanakları keşfederler (Chatel, 2018).

Sanatın dijitalleşme süreci, sadece yaratım aşamasını değil, aynı zamanda eserlerin izleyiciyle etkileşimini ve sunumunu da dönüştürmüştür. Bu noktada, sanatçıların dijitalleşmeye yönelik yaklaşımları, eleştiri dünyasının ne şekilde etkileneceğini belirlemekte etkili olmaktadır. Sanatçıların bu dijital yolculuğu, geleceğin eleştiri perspektiflerini belirlerken, sanatçılar ve eleştirmenler arasında yeni bir diyalogun gelişmesine de olanak sağlamaktadır.

Akıllı telefonlar, tabletler, bilgisayarlar gibi cihazlar, sanatçıların eserlerini dijital ortamlarda oluşturmasına ve paylaşmasına imkan tanımıştır. İnternetin yaygınlaşması, sanatın sınırlarını genişletmiştir. Sanatçılar, eserlerini internet üzerinden hızla yayabilir ve küresel bir izleyici kitleleriyle iletişim kurabilirler. Örneğin, dijital resimler, çizimler veya dijital özgün eser ve uygulamalar, sanatçıların eserlerini dünya genelinde sergilemeleri için fırsatlar sunmaktadır. “Dijital resim 1990’larda ortaya çıktı ve sulu boya, yağlıboya ve impasto gibi geleneksel resim tekniklerini benimsiyor. Sanatçı bilgisayar, tablet veya stiletto kullanarak grafik tasarım geliştirirken, sürecin kendisi de geleneksel malzemelerle resim yapmaya benzer ve sonuçta tablo estetiği ortaya çıkar” (Chatel, 2018).

Dijitalleşme, sanatın daha geniş bir kitleye ulaşmasını sağlarken, sanat eserleri dijital platformlarda paylaşılırken, coğrafi sınırların ötesine geçebilmekte ve insanların farklı kültürlerden ve bölgelerden sanatı keşfetmelerine olanak tanımaktadır. “Sanat, sanatsal kültür, bilim ve teknolojik gelişmeler, insanların ve toplumun birikimlerinden yola çıkarak, insanların bilmedikleri yönlerini, kendi kültürünü, çok kültürlü yapıların farkına varmalarını sağlar. Tüm bunlar bireyin bireysel gelişim ve değişiminin oluşumuna ilk elden olumlu katkılar sağlayabilir” (Çokokumuş, 2012: 63).

Dijital teknolojiler, izleyicilerin sanat eserleriyle etkileşimini artırabilir. Sanatçılar, artırılmış gerçeklik veya sanal gerçeklik gibi teknolojileri kullanarak, izleyicileri eserin içine çeken etkileşimli deneyimler yaratma imkanına da sahip olmaktadır.

Dijitalleşme, sanatçılara farklı anlam katma yolları sunabilmektedir; ses, görüntü ve etkileşimin birleşimiyle ortaya çıkan dijital eserler, izleyicilere sanat eserini farklı okuma olanakları sunabilmekte ve farklı duygusal deneyimler yaşatabilmektedir. Dijital teknolojiler, sanatın geleneksel formlarını dönüştürebilir. Örneğin, geleneksel resim veya heykel sanatı, dijital platformlarda yeni ifade biçimleriyle buluşarak farklı estetik deneyimler sunabilir. Sonuç olarak, dijital çağın etkisi sanatın dönüşümü hızlandırmış, sanatçıların ifade biçimlerini değiştirmiş ve izleyicilerin sanatla etkileşimini derinleştirmiştir. Bu etki, sanatın sınırlarını genişletirken aynı zamanda geleceğin sanat eleştirisini şekillendirecek faktörlerden biri olmuştur.

Yapay zeka gibi dijital uygulamalar, sanatçılara sınırsız ve alışılmadık imkanlar sunarken, geleneksel biçimsellik ve anlamın ötesinde, dijital alanda eserler üretmeyi ve ifade etmeyi mümkün kılmaktadır. Dijitalleşme, sanatçılara sadece tuval veya kağıt üzerinde sınırlı kalmadan alternatif ifade etme biçimlerine dönük fırsatlar sunmaktadır. Örneğin, dijital resimleme program ve uygulamaları sayesinde sanatçılar, geleneksel medyumlardan farklı tekniklerle eserler oluşturabilmektedir. Sanat, kaçınılmaz son olarak dijital dünyaya uyum sağlamakta yeni ifade bir dili geliştirmektedir. Dijital sanatçılar, dijital enstalasyonlar, video sanatı, dijital kolajlar gibi formlarda eserler yaratarak izleyicilere farklı deneyimler sunabilirler. Dijital platformlar, sanatçılara daha özgür bir ifade alanı sunarken onların tabuları yıkmalarına ve daha cesur, deneysel eserler üretebilmelerine de imkan sağlayabilmektedir.

Dijital enstalasyonlar, 3 boyutlu yapıları nedeniyle heykellerle yakından ilişkili ancak izleyiciyle olan ilişkilerinde yeni bir tipoloji sunuyor. Çoğunlukla bu tür sanat eserleri etkileşimli olabilir; yani ziyaretçilerin girdilerine (örneğin vücut hareketleri, sesler, dokunma) yanıt verir. Alternatif olarak, bu sanat eserleri sürükleyici olabilir, izleyicilere yeni bir mekansal ortam sunabilir

veya çevrelerinin doğasını değiştirebilir. Sanal gerçeklik (VR) ve artırılmış gerçeklik (AR), bu tür deneyimi destekleyen teknolojilerin tipik örnekleridir (Chatel, 2018).

Sanatçıların, dijital tasarım araçlarını kullanarak farklı disiplinlerle iş birliği yapmaya başladığı örnekler artmaktadır. Örneğin, oyuncular, animasyon sanatçıları ve müzisyenler bir araya gelerek interaktif bir dijital enstalasyon oluşturabilmekte, dijital platformlar bu çeşitlilik içinde, sanatsal eğitimi daha erişilebilir hale getirebilmektedir. Online dersler, dijital araçların kullanımını öğretirken sanatçılara ve sanatçı adaylarına yaratıcılıklarını geliştirme fırsatı sunmaktadır.

Dijital teknolojinin sürekli gelişimi ve artan erişilebilirliği, sanat yapmanın önündeki engelleri yıkıyor. Yaratıcı araçlara daha fazla erişim ve sanat hakkında bilgi edinme sayesinde daha fazla insanın yaratıcılıklarını ortaya çıkarması mümkün oluyor. İnternet, dijital cihazlarla birleştiğinde, dünya çapında dijital sanatçıların (ister hobi ister profesyonel) sayısındaki bu artışın arkasındaki itici güçtür (Chatel, 2018).

Dijital sanatın diğer bir olanağı ise, izleyicilerle etkileşimi daha yakın ve kişisel hale getirerek pasif izleme deneyimini aşma girişimi barındırmasıdır. İzleyiciler, sadece eserleri gözlemlemekle kalmayıp, aynı zamanda etkileşime geçebilmekte ve eserin şekillenmesine aktif bir şekilde katkıda bulunabilmektedir. Örneğin, bir dokunmatik ekran aracılığıyla izleyiciler, bir dijital sanat eserine dokunarak, hareket ettirerek veya değiştirerek yeniden tasarlayıp, inşa edebilmektedir. Bazı dijital sanat eserleri, izleyicilere yaratıcı bir rol verirken, sanatçılar, izleyicileri eseri tamamlamaya veya yeniden şekillendirmeye davet ederek, sanat eserini kolektif bir çaba ve deneyim olarak sunabilmektedir.

Sanatçılar, izleyicilere sanal veya artırılmış gerçeklik gözlükleri aracılığıyla farklı dünyalara giriş yapma imkanı sunmaya başlamıştır. İzleyiciler, eserin içine adım atarak etkileşimli bir şekilde sanatı deneyimleyebilmektedir. İzleyiciler, sanatçılarla ve diğer izleyicilerle çevrimiçi platformlarda etkileşime geçerek eser hakkında görüşlerini paylaşabilmektedir. Sanat eserlerinin, izleyicinin hareketlerine veya sesine yanıt vererek, onunla özgün bir etkileşim oluşturabildiği, kişiselleştirilmiş deneyimler sunduğu bir dönemi de yaşamaktayız.

3. Dijital Dönüşümün Sürecinde Sanat Eleştirisi

Geleneksel sanat eleştirisi, dijital dönüşümün getirdiği değişimlere karşı yeniden konumlanma ve uyum sağlama sürecindedir. Dijital sanatın çeşitli biçimleri, izleyici deneyimi ve eserlerin dijital doğası, eleştiri yaklaşımlarını temelden etkilemekte, pek çok geleneksel yöntemi işlevsizleştirmektedir.

Eleştirmenlerin, bu dönüşümün getirdiği yeni dinamikleri anlamak ve yorumlamak için geleneksel eleştiri pratiğini yeniden gözden geçirmek ve adapte etmek zorunda olduklarını söylemek gerekir. Dijital sanatın farklı biçimleri, eserlerin yorumlanmasını zorlaştırmakta, eserlerin geçiciliği eleştiriyi yeniden tanımlamayı gerektirmektedir. Örneğin, yapay zeka destekli eserlerde algoritmaların rolü ve eserin içsel işleyişi eleştiri sürecini daha karmaşık hale getirmekte bu durum, eleştirmenler, teknolojinin eserdeki etkisini anlamak ve yorumlamak için teknik bilgiye sahip olmasını gereklidir.

İzleyici deneyimi, eleştirinin temel bileşenlerinden biri haline gelir. Dijital sanatın interaktif ve katılımcı doğası, izleyicinin deneyimini ve anlamını şekillendirirken, eleştiri de bu deneyimi ele almak zorundadır, bunun parametrelerinin nasıl değerlendirileceği bir sorun olarak karşımızdadır. Eleştirmenler, izleyici perspektifini anlayarak eserlerin etkileşimini ve deneyimini daha iyi açıklayabileceklerdir. Sanal gerçeklikle etkileşim, artırılmış gerçeklik deneyimleri ve dijital mecralar, eserleri farklı platformlarda deneyimlemeyi sağladığı oranda eleştiriyi de spesifik bir bağlama çekerler. Eleştirmenler, eserlerin bu farklı ortamlardaki etkisini anlamak için bu araçları kullanmayı öğrenmeli ve eleştiri yaklaşımlarını bu duruma adapte etmelidirler. Dijital sanatın çeşitliliği, sanatçıların, izleyicilerin ve teknoloji uzmanlarının görüşleri, eleştirinin daha kapsayıcı bir yaklaşımla yapılmasını gerektirmektedir. Eleştirmenler, bu çoklu perspektifleri sentezlemek ve eserin farklı boyutlarını ele almak zorundadır.

Dijital dönüşümün hızla ilerlediği bir çağda, eleştirmenler gelecekteki eleştirinin nasıl şekilleneceğine odaklanmalıdır. Dijital sanatın sürekli dönüşümü ya da gelişimi, eleştiri pratiğini de değiştirirken eleştirmenlerin de kendilerini sürekli güncellemelerini gerektirmektedir. Geleneksel sanat eleştirisi dijital dönüşüme ayak uydurmak ve yeni perspektiflerle genişlemek zorundadır. Dijital sanatın farklı biçimleri ve izleyici deneyimi, eleştiri pratiğini etkilerken eleştirmenlerin de eserleri bu yeni bağlamda yorumlama ve değerlendirme becerilerini geliştirmesi gerekmektedir. Dijital sanatın farklı biçimleri, geleneksel yorumlama yaklaşımlarını da değiştirmiştir. Yapay zeka destekli eserlerin yaratım süreci, algoritmaların ve veri setlerinin analizini gerektirirken, artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik eserleri izleyicinin fiziksel ve zihinsel etkileşimini içerir. Bu nedenle, eserlerin anlamını ve estetiğini değerlendirmek için yeni kriterler ve yaklaşımlar geliştirilmesi gerekebilir.

3.1. İnteraktif Eleştiri Yaklaşımları

Geleneksel sanatın izleyicilerle daha statik bir ilişki içinde olduğu düşünüldüğünde, interaktif sanat eserleri, izleyiciyi pasif bir gözlemci

olmaktan çıkararak eserle etkileşim kurma ve deneyimleme şansı sunar. Bu etkileşim, sanat eleştirisini hem izleyici hem de eleştirmen için daha dinamik ve derinlemesine bir deneyime dönüştürebilir. İnteraktif sanat eserleri, izleyicilerin eserin içine girmesini, hareket etmesini, dokunmasını veya sesle etkileşimde bulunmasını gerektirebilir. Bu tür etkileşimler, izleyicinin eseri sadece gözlemlemekle kalmayıp, doğrudan deneyimlemesini sağlayabilmektedir.

Eleştirmenler, bu tür eserleri incelediklerinde, izleyicilerin deneyimlerini ve etkileşimlerini de hesaba katarak eserin etkisini ve anlamını daha kapsamlı bir şekilde değerlendirebilirler. İnteraktif sanat eserleri, izleyicilerin deneyimlerine ilişkin geri dönüt vermelerini de kolaylaştırabilmektedir. Bu da eleştiri süreçlerinin çeşitlenmesine ve derinleşmesine olanak sağlarken, izleyicilerin farklı etkileşim deneyimleri, eserin anlamının ve etkisinin farklı açılardan değerlendirmesine olanak tanıyabilir. “Ratnam, ‘belirli bir sanat eleştirmeninin bir sonraki mektubunu beklemek yerine daha fazla insanın Instagram akışlarını takip ettiğini’ kabul ediyor ancak şunu ekliyor: ‘Bu, sanat eleştirisini daha çeşitli hale getiriyor’” (Luke, 2020).

3.2. Katılımcı Eleştiri ve Çoklu Bakış Açısı

Sanatçılar, izleyiciler ve eleştirmenler arasında bir diyalog ve iş birliği alanının oluşturulması gerekmektedir. Bu yaklaşım, farklı perspektiflerin ve deneyimlerin eleştiriye nasıl katkı sağlayabileceğini anlamamızı sağlayacaktır. Gelecekteki eleştiri yaklaşımlarının, sanatçıların eserlerinin dijital ve anlamsal arka planını, yaratım süreçlerini ve amaçlarını daha yakından incelemeyi ve bu bilgileri eleştiriye dahil etmeyi gerektirecek gibi görünmektedir.

Geleceğin eleştiri yaklaşımları, eleştirmenlerin izleyicilerin deneyimlerini dikkate aldığı ve onlarla etkileşime geçtiği bir platform oluşturabilir. İzleyicilerin yorumları ve geri bildirimleri, eleştirmenlerin eserlerin genel etkisini ve anlamını daha iyi anlamasına yardımcı olabilir. Örneğin, bir sanat eserinin sergilendiği dijital platformda, izleyicilerin yorumlarını görmek ve eleştiriye dahil etmek, eserin genel algısını zenginleştirebilir. Sanatçıların, izleyicilerin ve eleştirmenlerin farklı deneyimleri, eserlerin anlamını daha geniş bir bağlamda değerlendirmemize yardımcı olabilir. Öte yandan bu türlü geniş katılımlı ve farklı disiplinlerden gelen insanların bir araya gelerek eserleri ele aldığı tartışma platformları, daha kapsamlı ve zengin bir eleştiri ortamı oluşturabilecektir. Ancak bu durumda henüz bir geçiş aşamasındadır.

Sanat haberciliğinin ve eleştirisinin tartışıldığı daha açık forumların etkileri karışık olabilir. Kennedy, internetin ‘okuyuculara (ve sanatçılara) eleştirmenlere cevap vermek, açıklama yapmak, savunmak, şikayet etmek ve

resmi karmaşıklığa için yeni yollar' sağlama gücünü takdir ediyor. Ancak Higgie diğer taraftan yakınıyor: 'Bir eleştirinin fikirleri nedeniyle kolayca saldırıya uğraması veya trollenmesi. Sağlıklı bir tartışma ve anlaşmazlık karışımının sansür olmadan gelişmesine izin verilmelidir' (Luke, 2020).

Geleceğin sanat eleştirisinin katılımcı bir yaklaşım benimsemesi ve farklı perspektifleri içermesi, geleceğin sanatının anlamını daha derinlemesine anlamamıza ve eleştiri süreçlerini daha etkin ve çeşitli hale getirmemize yardımcı olabilir.

3.3. Sanat Eserinin ve Eleştirisinin Dijital Çağa Uymasının Gerekliği

Sanatın bugün geldiği nokta, teknolojik ilerlemelerin etkisiyle hız kazanmış ve sanat, dijital dönüşümünün bir parçası hatta arayüzü haline gelmiştir. Geleneksel sanat formlarından dijital medya ve teknolojiye geçiş, sanatçıların yeni ifade biçimleri keşfetmelerine ve sınırları zorlamalarına olanak tanırken, eleştiriyi de yeniden ele almayı zorunlu kılar. Örneğin, geleneksel resimler ve heykellerin yanı sıra artık dijital medya sanatçılarının interaktif enstalasyonları, artırılmış gerçeklik deneyimleri ve sanal gerçeklik projeleri gibi çeşitli dijital eserler gibi yeni sanat biçimleri, izleyicilere farklı türden deneyimler sunarken ve izleyicilerin sanatla etkileşimini yeniden tanımlamaktadır. Eleştiri, bu farklı ve yenilikçi eserleri anlamak, yorumlamak ve değerlendirmek için geleneksel eleştiri yaklaşımlarını, günün gereksinimleri doğrultusunda yeniden düşünmelidir. Sanatın dijital dönüşümü aynı zamanda eserlerin erişilebilirliğini arttırması, sanat eserlerini internet üzerinden geniş bir kitleye ulaşabilir hale getirirken, eleştiriye, daha geniş bir katılım sağlamaya başlamış ve farklı coğrafyalardan, kültürlerden ve deneyimlerden gelen görüşlerinin eleştiri eylemine katılımını sağlamıştır.

Örneğin, bir dijital sanat eseri YouTube veya bir dijital sanat galerisi üzerinden milyonlarca izleyiciye ulaşabilmekte, böylece eleştiri çeşitliliği artmaktadır. Sanatın gelişimi ve dijital dönüşümü aynı zamanda sanat eserlerinin anlamını da değiştirmiştir. Eleştiri, bu yeni anlam biçimlerini tanımak ve yorumlamak için esnek yaklaşımlar geliştirmelidir. Örneğin, izleyicinin eserin içine girmesine ve onunla etkileşimde bulunmasına olanak sağlayan bir sanal gerçeklik deneyimi, eleştirinin, bu tür deneyimlerin eserin anlamına nasıl katkı sağladığını da dikkate almasını gerekli kılmaktadır. Geleneksel eleştiri yaklaşımlarının, artık dijital sanatın çeşitliliği, etkileşimi ve erişilebilirliği ile başa çıkmak için yetersiz kalabileceği ön görülebilir. Eleştiri, sanatın dönüşümüne uyum sağlayarak, yeni sanat biçimlerini anlamak, yorumlamak ve değerlendirmek için yeni yaklaşımlar geliştirmelidir. Bu

sayede eleştiri, sanatçılar, izleyiciler ve eleştirmenler arasında verimli bir diyalog ve iş birliği alanı oluşturabilir.

Ayrıca, yapay zeka destekli sanat eserleri de eleştiriye yeni bir boyut kazandıracığı, yapay zeka tarafından üretilen eserlerin anlamını ve yaratıcı sürecini anlamının, eleştirmenler için hem yeni bir zorluk hem de yeni fırsatlar sunduğu düşünülmektedir. Örneğin, yapay zeka tarafından oluşturulan bir resim veya müzik eseri, geleneksel olarak insan yaratıcılığının ürünü olarak görülen sanatın tanımını sorgulamamızı, her şeyi sil baştan ele almamızı gerektirecektir. Eleştirmenler, bu tür eserleri değerlendirirken yapay zeka ile insan yaratıcılığı arasındaki ilişkiyi ele almalı ve izleyicinin bu tür eserlere nasıl tepki verdiğini incelemelidirler.

Geleneksel sanata benzer şekilde, dijital sanat eserleri de sosyal, kültürel veya tarihsel konuları ele alabilmektedirler. Bu durumda, sosyal bilimlerden gelen uzmanların eseri ele alması, eserin derinlemesine anlaşılmasına katkı sağlayabilecektir. Sanat eserinin toplumsal mesajları, tarihsel referansları veya kültürel bağlamları, farklı disiplinlerin perspektiflerini bir araya getirerek daha geniş bir yorumlama alanı açabileceğini bilmek gerekir. Dijital sanatın karmaşık doğası ve farklı disiplinleri içermesi, eleştiri süreçlerini çoklu disiplinli yaklaşımlarla zenginleştirmeyi gerekli kılmaktadır.

Sanatın dijitalleşmesi, sanat piyasasını da etkilemiş ve bir yandan yeni fırsatlar sunarken, bir yandan da eleştiri süreçlerini manipüle etmeye imkan sağlamıştır. Dijitalleşen sanat pazarını ve sanat eserlerinin nasıl sunulduğunu ve satıldığını anlamak ve buna pozitif ve yansız bir katkı sağlamak da kuşkusuz sanat eleştirisinin görevleri arasında düşünülmelidir. Eleştirmenler, eserlerin dijital ortamda nasıl satıldığını, sanatçıların ve izleyicilerin bu süreçteki deneyimlerini ve eserlerin dijital formunun koleksiyonculuk anlayışını nasıl değiştirdiğini incelemeleri de gerekmektedir.

Dijitalleşen sanat pazarında, eserlere erişilebilirliğin artışının, sanatın demokratikleşmesine ne oranda bir katkı sağladığını ve sanatın geniş kitlelere nasıl ulaştığını değerlendirebilirler. Eleştiri süreçleri, dijitalleşen sanat pazarının nasıl işlediğini, arka planlardaki pazarlama stratejilerini anlamaya ve değerlendirmeye de odaklanmalıdır.

Teknolojiye bağlı olarak dijital sanat dünyasının, fiziksel topluluğun android ikizi gibi işlediğini hayal etmek cazip geliyor. Ancak durum böyle değil. Dijital sanat, izleyicilerin sanatı deneyimleme biçimini etkilediği gibi, sanat ticareti endüstrisinin nasıl gelişeceğine dair zorluklar ve fırsatlar da yaratıyor (Hiscox, 2017).

Online platformlar, dijital satışlar ve erişilebilirlik gibi konular eleştiri bağlamından incelendiğinde, sanat eserlerinin dijitalleşme sürecindeki rolü ve etkisi daha iyi anlaşılacaktır. Sanat eserleri, kültürel kimliklerin ve deneyimlerin ifade edilmesi amacıyla da çeşitli dijital platformlarda ortaya çıkmaktadırlar. Eleştirmenler, bu eserlerin farklı kültürler arasındaki etkileşimi nasıl yansıttığını ve kültürel diyalogları nasıl ele aldığını incelerken, izleyicilerin bu eserleri nasıl değerlendirdiğini de göz önünde bulundurmalıdırlar. Ayrıca, dijital sanatın politik etkilerinin ele alınması gereği de eleştiri süreçlerinde önemli bir yer almalıdır. Sanatçılar, dijital platformları politik görüşlerini ifade etmek veya siyasi değişim çağrısı yapmak için kullanabilirler. Eleştirmenler, bu eserlerin politik etkilerini, kamuoyunda nasıl algılandığını ve siyasi tartışmalara nasıl katkı sağladığını incelemelidirler. Bundandır ki, eleştiri süreçleri dijital sanatın toplumsal, kültürel ve politik etkilerini anlamak için geniş bir perspektife sahip olmalıdır. Sanatın bu alanlarda nasıl etki yarattığını ve toplumun genelinde nasıl bir etki bıraktığını değerlendirerek, dijital sanatın toplumsal dinamikler içindeki rolü daha iyi anlaşılabilir.

Eleştiri, dijital sanatın farklı estetik özelliklerini inceleyerek, onları, geleneksel estetik değerlerin dışında yeni bir bağlama oturtmalıdır. Dijital sanatın estetik özellikleri, geleneksel sanatın kullandığı malzemelerin ve tekniklerinden oldukça farklıdır. Örneğin, yapay zeka destekli sanat eserleri, karmaşık algoritmalar kullanarak benzersiz görsel kompozisyonlar oluşturabilmektedir. Bu noktada eleştirmenler, geleneksel estetik anlayışları ile dijital sanatın kendine özgü estetik değerlerini tanımlayamayacaklarının ayırdına varmalıdırlar.

Bir dijital sanat eserinde, renk geçişleri ve dokuların nasıl kullanıldığı, izleyiciye nasıl bir deneyim sunduğu eleştiriye konu olabilir. Aynı şekilde, artırılmış gerçeklik deneyiminde fiziksel ve dijital dünyaların etkileşimi nasıl bir estetik etki yaratıyor, bu da eleştiri süreçlerinde değerlendirilebilir. Dijital sanatın estetik değerleri, izleyicilerin duyuşsal deneyimini etkilerken, eleştirmenlerin de bu yeni estetik dilini anlaması ve yorumlaması gerekmektedir. Eleştiri, dijital estetiği değerlendirirken geleneksel estetik anlayışlarını sorgulayarak ve dijital sanatın özgün estetik özelliklerini keşfederek yeni bir değerlendirme perspektifi oluşturmalıdır.

Eleştiri, dijital sanatın geleceğini öngörerek, bu alanda nasıl bir yol izlemesi gerektiğini düşünmeli, eserleri hızla gelişen teknolojik bağlamda doğru kronolojik ve anlamsal bağlama oturtmalıdırlar. Gelecekte, dijital sanatın nasıl formlar kazanacağı ve biçimselliğinin vaatleri öngörülemez hale gelmiştir, ancak eleştirmenlerin bu konuda çıkarımlarda bulunması ve hazırlıklı

olması önemlidir. Örneğin, yapay zeka ve derin öğrenme teknolojileri, sanat eserlerinin yaratımında daha fazla kullanılabilir hale gelebilir. Eleştirmenler, bu teknolojilerin sanat eserlerine nasıl entegre edildiğini ve eserlerin hangi yönlere evrilebileceğini düşünerek geleceğe yönelik tahlillerde bulunabilirler.

Ayrıca, dijital sanatın geleceği, sanatçıların ve izleyicilerin etkileşimi, sanat eserlerinin erişilebilirliği ve sanatın toplumsal etkileri gibi faktörlerle de şekillenebilir. Eleştirmenler, bu alanlardaki gelişmeleri takip ederek, dijital sanatın gelecekte nasıl bir rol oynayabileceği konusunda öngörülerde bulunabilirler. Eleştiri, dijital sanatın geleceğini öngörerek, sanatın bu yeni dönüşümünde nasıl daha etkili bir şekilde rol alabileceğini düşünmelidir. Bu, sanatçıların ve izleyicilerin beklentilerini karşılamak ve dijital sanatın toplumsal ve kültürel önemini anlamak için önemlidir.

Eleştiri, sanat eğitimine dijital sanatın entegrasyonunu ve öğrencilere yönelik rehberliğinin olumlu ve olumsuz yönlerini düşünmelidir, çünkü dijital sanatın artan kapsamı ve önemi, sanat eğitiminin doğasını dönüştürmektedir. Sanat okulları ve eğitim kurumları, dijital sanatın öğrencilere nasıl öğretileceği, onların yaratıcılıklarını nasıl destekleyeceği ve eleştirel düşünme becerilerini nasıl geliştireceği konularında yeni yaklaşımlar geliştirmelidirler. Örneğin, dijital sanat eğitimi, geleneksel sanat becerileriyle birleştirilebilir. Öğrencilere dijital araçlarla nasıl çalışacaklarını ve bu araçları nasıl yaratıcı bir şekilde kullanacaklarını öğretilir. Bunun yanı sıra, öğrencilere dijital medyanın potansiyellerini ve sınırlamalarını anlatarak, onların estetik anlayışlarını genişletebilir.

Eleştiri, dijital sanat eserlerinin teknolojik bileşenlerini analiz ederek, bu bileşenlerin eserin anlamını ve etkisini nasıl şekillendirdiğini değerlendirmelidir. Ayrıca, eleştiri yöntemlerinin çok disiplinli bir yaklaşımla genişletilmesi gerekmektedir. Dijital sanat, farklı disiplinlerden gelen sanatçılar, tasarımcılar, programcılar ve diğer uzmanlar tarafından üretilebilir. Eleştiri, bu çok disiplinli yaklaşımları anlamak ve değerlendirmek için farklı uzmanlıklardan gelen bakış açlarına yer vermelidir. Eleştiri, geleneksel eleştiri yöntemlerini gözden geçirerek dijital sanatın gerektirdiği yeni yaklaşımları benimsemelidir. Bu, dijital sanatın farklı yönlerini daha iyi anlamak ve değerlendirmek için eleştiri süreçlerini çağımıza uygun hale getirecektir.

3.4. Sanat Eleştirisinin Dijital Gelişimine Uyum Sağlamamasının Olası Olumsuz Sonuçları

Eleştirmenlerin eserin dijital özelliklerini ve teknik detaylarını anlamadığı durumlarda dijital sanat eserlerinin yanlış anlaşılması söz konusu olabilmektedir. Bu tür yanlış anlamalar, eserin gerçek anlamını ve amacını

göz ardı etme riskini taşımaktadır. Örneğin, bir sanatçı artırılmış gerçeklik teknolojisi kullanarak bir eser tasarladığında, bu eser izleyicilere gerçek dünya ile dijital dünya arasında etkileşim kurma fırsatı sunmayı amaçlamaktadır. Ancak eleştirmenler, artırılmış gerçeklik konseptini anlamadan veya deneyimlemeden eseri yüzeysel bir şekilde eleştirebilmektedirler. Bir diğer örnek, yapay zeka destekli eserlerde görülebilir. Yapay zeka, eserlerin oluşturulmasında ve anlamlandırılmasında önemli bir rol oynarken, eleştirmenler, üretim esnasında sanatçının ya da bu teknolojinin eserdeki katkısını değerlendiremezlerse, eserin nasıl bir derinlik ve anlam taşıdığını ortaya çıkarmada yanılığa düşebilirler.

Dijital sanat eserlerinde interaktif özellikler de yanlış anlamalara yol açabilir. Bir eser, izleyicilerin etkileşime geçmesine ve hatta eserin sonucunu etkilemesine izin verebilir. Eğer eleştirmenler bu interaktif özellikleri göz ardı ederlerse, eserin tamamlayıcı bir bileşenini gözden kaçırmış olacaklardır. Eleştirmenlerin dijital sanat eserlerini yalnızca geleneksel sanat eserleri çerçevesinde değerlendirmeleri, eserin derinliğini ve potansiyelini görmelerini engellerken, dijital sanatın farklı teknikleri ve özellikleri hakkında anlayış kazanmadan yapılan eleştiriler, sanatın doğru bir şekilde yorumlanmasını engelleyebilir ve eserin değerinin anlaşılmasını zorlaştırabilir.

Değerlendirmelerin eksik kalması, eleştirmenlerin dijital sanat eserlerinin farklı özelliklerini ve etkileşimli yapısını tam anlamıyla kavramadığı durumlarda ortaya çıkabilmektedir. Geleneksel sanatta kullanılan değerlendirme kriterleri, dijital sanat eserlerinin yenilikçi ve farklı niteliklerini kapsamayabilir. Bu durum, eserin potansiyelinin ve anlamının tam olarak anlaşılmasına yol açabilir. İzleyicilerin doğru yönlendirilmemesi, eleştirmenlerin dijital sanat eserlerinin etkileşimli doğasını ve izleyicilerin aktif katılımını dikkate almaması sonucunu doğurabilir. Dijital sanat eserleri genellikle izleyicileri etkileşime çağırarak ve deneyimi şekillendirmek için tasarlanmaktadır. Eğer eleştirmenler bu etkileşimleri göz ardı ederlerse, izleyiciler eseri yüzeysel olarak anlayabilirler ve eserin derinlemesine anlamını kaçırabilirler.

Eleştirmenlerin dijital sanat eserlerini anlama ve değerlendirmeye ilişkin oluşabilecek kimi eksiklikleri, sanatçılara doğru geribildirimlerin sunulmasını engellerken, yanıltıcı sonuçlar da doğurabileceklerdir. Dijital sanat, geleneksel sanata kıyasla farklı bir anlayış ve teknik gerektirebilmektedir. Eğer eleştirmenler dijital sanatın bu özel gereksinimlerini anlamaz veya göz ardı ederlerse, sanatçılar eserlerini izlemek, geliştirmek ve yenilikçi yaklaşımları deneyimlemekte konusunda yeterince etkin olmayabilirler. Örneğin, bir sanatçı yapay zeka teknolojisi kullanarak çeşitli resimleri, etkileşimli üretmiş olabilir. Ancak eleştirmenler bu teknolojinin potansiyelini

ve eserin izleyici deneyimine etkisini anlamadan yüzeysel bir inceleme yaparlarsa, sanatçı eserini daha da geliştirmek veya yeni projeler denemeye karşı isteğini kaybedebilir. Eleştiri, sanatçıların eserlerine dair geribildirim olarak ve farklı perspektifleri göz önünde bulundurarak geliştirebilmelerine katkı sağlar. Öyleyse, bu geribildirim eksik kalır veya yanlış anlaşılmalara yol açarsa, sanatçıların yaratıcılıkları ve motivasyonları bu durumdan olumsuz etkilenebilir.

Eleştiri niteliğinin düşmesi, eleştirmenlerin dijital sanatın karmaşıklığına gerektiği gibi yanıt vermesini güçleştirebilir. Dijital sanat, teknolojik özellikleri, etkileşimleri ve farklı platformlarda sunulma şekilleri gibi pek çok karmaşık unsur içermektedir. Bu nedenle, eleştiri süreçlerinin de daha sofistike ve detaylı olması gerekmektedir. Eğer eleştirmenler dijital sanatın karmaşık yapısını anlamaz veya göz ardı ederlerse, eleştiriler yüzeysel ve eksik kalabilecektir. Bu durumda, sanat eserinin derinlemesine analizi ve anlamlandırılması sağlanamayacaktır. Eleştirmenlerin ele aldıkları dijital sanat eserinin karmaşıklığına uygun bir yaklaşım geliştirmeleri ve detaylı bir şekilde analiz etmeleri önemlidir. Aksi halde, eleştirinin yeterli kapsayıcılığa ve niteliğe ulaşamaması kaçınılmaz olacak ve sanat eserlerinin gerçek potansiyeli yeterince değerlendirilemeyecektir.

Sonuç olarak, sanat eleştirisinin dijital sanatın gelişimine uyum sağlamaması, eserlerin değerini anlamak, sanatçıları desteklemek ve izleyicilere rehberlik etmek açısından olumsuz sonuçlar doğurabilir. Bu nedenle eleştiri, dijital sanatın yeniliklerini anlamak ve değerlendirmek için kendini sürekli olarak iyileştirmeli ve yenilemelidir.

3.5. Dijital Sanat Eleştirisinin Taşınması Gereken Özellikler

Eleştiri, dijital sanatın geleneksel sanattan farklılaşan özelliklerini, örneğin etkileşim, dinamizm, katılım gibi, özellikleri derinlemesine kavramalıdır. Bu özellikler, eserin değerlendirmesinde öne çıkarılmalı ve eserin nasıl bir dijital deneyim sunacağını anlamada önemli bir rol oynamalıdır. Eleştiri, eserin üretiminde kullanılan dijital teknikleri ve kullanılan araçları ayrıntılı bir şekilde analiz etmeli ve bu tekniklerin eserin oluşturulmasındaki etkisini anlamalı ve anlatmalıdır.

Eleştiri, eserin dijital platformda nasıl sunulduğunu değerlendirmeli. Kullanılan görsel ve işitsel öğeler, interaktif bileşenler ve kullanıcı deneyimi eleştirinin odak noktaları olmalıdır. Ayrıca, eleştiri, eserin izleyiciyle etkileşimini ve izleyicilerin esere nasıl katkı sağlayabileceğini açıkça çıkarmalıdır. Eleştiri, eserin içerdiği temaları ve mesajları anlamalı ve bu temaların dijital sunumla ne denli iletildiğini değerlendirmelidir. Bunu

yaparken, eserin toplumsal ve kültürel bağlamdaki rolünü değerlendirmeli ve eserin hangi toplumsal veya kültürel meselelere yanıt verdiği veya etki ettiği incelenmeli, okuruna aktarmalıdır.

Eleştirmenin bakış açısının, eleştiri sürecinin anlaşılmasına yardımcı olacağı düşüncesinden hareketle, eleştiri, hangi teorileri ve yaklaşımları temel aldığı ve nasıl bir yöntem izlediğini açıklamalıdır. Yine eleştirmen, eserin dijital sanatın geleceğine nasıl katkı sağlayabileceğini ve gelecekteki etkileşimleri nasıl şekillendirebileceğini düşünerek hareket etmelidir. Eleştiri, eserin ortaya çıkardığı yeni dijital estetik özelliklerini anlamalı ve bu özelliklerin eserin özüne ve biçimine nasıl yansıtıldığını değerlendirmelidir.

Eleştiri, eserin izleyicilerin deneyimini nasıl şekillendirdiğini ve izleyicilerin eleştiriye nasıl katkı sağlayabileceği üzerine düşünsel mesai harcamalıdır. Eleştiri, eserin sanat eğitime nasıl katkı sağlayabileceğini düşünmeli ve öğrencilere nasıl rehberlik edebileceğini değerlendirmelidir. Eleştiri, teknolojik gelişmeleri takip ederek dijital sanatın yeniliklerine uyum sağlamalıdır.

Sonuç

Bu çalışmada, sanatın dijitalleşmesinin geleceğin sanat eleştirisine olası etkileri incelenmeye çalışılmıştır. Dijital teknolojilerin hızla dönüşüm geçirmesi, sanatın her yönden etkilemiş ve sanatçıların yaratıcı süreçlerini, eserlerini sergileme biçimlerini kökten değiştirmiştir. İnsanların günlük yaşamında cep telefonlarının ve diğer mobil cihazların oynadığı büyük rol, sanatın erişilebilirliğini ve izleyici etkileşimini daha da artırmıştır. Dijital sanat, geleneksel kalıpları aşarak, yeni anlam ve estetik deneyimleri sunarak sanatın sınırlarını genişletmiştir.

Dijital sanatın yükselişi, geleceğin sanat eleştirisini de dönüştüreceği anlaşılmaktadır. Sanat eleştirmenleri, geleneksel sergilerin yanı sıra sanal galerilerde dolaşarak eserlere erişim sağlamakta, etkileşimli deneyimler üzerinden eserleri değerlendirmektedir. Dijital sanatın estetik değerlerini ve iletilerini anlamak için yeni yaklaşımlar gerekmektedir. Sanat eleştirmenlerinin, eserlerin dijital platformlarda nasıl deneyimlendiği, teknolojiyle nasıl etkileşime geçildiği ve içeriklerin nasıl anlaşıldığı gibi unsurları ele alması gerekmektedir.

Aynı zamanda, dijital sanatın gelişimi, sanatçılar ve eleştirmenler arasında yeni bir diyalogun gelişmesine olanak sağlamaktadır. Sanatçılar, dijital teknolojileri yaratıcı süreçlerine dahil ederek, eserlerini farklı mecralarda ve farklı şekillerde ifade etmektedirler. Bu da eleştirmenlere, farklı türde eserleri değerlendirme ve yorumlama fırsatı sunmaktadır. Eleştirmenlerin, dijital

sanatın özgünlüğünü ve teknolojinin yaratıcılığa olan katkısını anlamaları, gelecekteki eleştiri yaklaşımlarını belirlemeleri açısından önemlidir.

Sonuç olarak, dijital sanatın yükselişi, geleceğin sanat eleştirisini şekillendiren önemli bir faktördür. Sanatın dijitalleşmesi, sanatçıların ve eleştirmenlerin geleneksel kalıpları aşmalarını ve yeni anlam dünyalarını keşfetmelerini sağlamaktadır. Teknolojinin getirdiği yenilikler, sanatın estetik değerlerini ve izleyici deneyimini derinleştirirken, aynı zamanda eleştiri yaklaşımlarını da dönüştürmektedir. Geleceğin sanat eleştirisi, sanatın dijital geleceğini anlayan, teknolojiyle etkileşim kuran ve yeni anlam biçimlerini değerlendiren yaklaşımlarla şekillenecektir.

Kaynaklar

- Chatel. M. (2018). Scope of the New Media. <https://medium.com/danae/what-is-digital-art-definition-and-scope-of-the-new-media-f645058cfd78> adresinden 12 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.
- Çokokumuş. (2012). Dijital Ortamda Kültür ve Sanat. International Journal of New Trends in Arts, Sports & Science Education - 2012, volume 1, issue 3.
- Gitnus. (2023). Must-Know Mobile Phone Use Statistics. <https://blog.gitnux.com/mobile-phone-use-statistics/> adresinden 15 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.
- Hiscox. (2017). A Deep Look at Digital Art and Social Media. <https://www.artworkarchive.com/blog/a-deep-look-at-digital-art-and-social-media> adresinden 12 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.
- Howarth. J. (2023). Alarming Average Screen Time Statistics (2023). <https://explodingtopics.com/blog/smartphone-usage-stats> adresinden 15 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.
- Luke, B. (2020). The Art Newspaper at 30: how has art criticism changed in the digital age? <https://www.theartnewspaper.com/2020/10/30/the-art-newspaper-at-30-how-has-art-criticism-changed-in-the-digital-age> adresinden 14 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.
- Markovic. I. (2023). Six Statistics That Highlight the Power of Mobile Learning. <https://www.edume.com/blog/mobile-learning-statistics> adresinden 15 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.
- Shrestha. P. (2023). Turkey in three charts: Installs, sessions, and retention rates. <https://www.adjust.com/blog/the-state-of-mobile-apps-in-turkey-2023/> adresinden 15 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.
- Tate. (2023). Digital Art. <https://www.tate.org.uk/art/art-terms/d/digital-art> adresinden 20 Ekim 2023 tarihinde alınmıştır.

Etkileşimli Tasarım Bağlamında Online Karma Sergiler Üzerine İnceleme¹

Özlem Kum²

Özet

Geçmişten günümüze gelişerek değişen dijital teknolojilere entegre olarak iletişim kavramı web ortamında görselleşmeye evrilmiştir. Özellikle pandemi sürecinde bireysel veya toplu katılım gerektiren etkinlikler sekteye uğramış ve sanatsal etkinlikler ihtiyaca binaen online sergiye dönüşerek fiziki mekandan bağımsız farklı bir sanat ortamı sunmuştur. Sergi etkinliklerinin bu gelişmelere istinaden fiziki mekandan çıkıp sanal uzam olarak çeşitlenmesi etkileşimli tasarım kavramının önemini gündeme getirmektedir. Online sergilerin bir sergileme biçimi olarak alan oluşturması kullanıcıya hızlı veri akışı sağlayarak etkinlik erişimine işlevsellik kazandırmıştır. Bu araştırmanın amacı, güzel sanatlar alanında online olarak düzenlenen sergilerin görsel içerik ve bilgileri etkileşimli tasarım bağlamında çözümlenmesidir. Elde edilen veriler tablolar oluşturularak değerlendirmeye alınmış ve online sergilerin eserleri ele alınan konu, içerik olarak nasıl izleyiciye aktardığının tespiti farklı bakış açıları üzerinden yapılmıştır. Araştırma nitel araştırma yöntemlerinden betimsel tarama modelindedir, konuya ilişkin literatür taramasının yanı sıra doküman incelemesi ve gözlem yoluyla inceleme yapılmıştır.

Etkileşimli tasarım bağlamında araştırmaya istinaden ele alınan online karma sergiler incelendiğinde hepsinin konu/teknik serbest, jpg formatında ve 300 dpi çözünürlükte, sergi bilgi formu ve eser katılım formu ile başvuru aldığı sonucuna ulaşılmıştır. S2, S3, S4 etkinliği eserleri web sayfası formatında sergilerken S1 etkinliği üç boyutlu mekansal alanda eserlere yer vermiştir. S1 ve S3 etkinliği katılım ücreti talep etmektedir ve maksimum eser katılım sayısı en yüksek S1 etkinliğindedir. Web sayfasındaki dil seçeneği incelendiğinde S1 ve S2 etkinliğinde Türkçe/İngilizce seçenekleri mevcuttur. Sergi katılım

- 1 Yazarın “Müzelerde Sergilenen Tarihi Eserlerin Üç Boyutlu Röleve Çalışmalarının Etkileşimli Ortamdaki Sunumu (Arastalı Bedesten-Tokat Müzesi)” isimli sanatta yeterlik tezinden üretilmiştir.
- 2 Dr. Öğr. Üyesi, Tokat Gaziosmanpaşa Üniversitesi, ozlemkum@outlook.de, Orcid: 0000-0002-6567-7974

belgesi, katılımcı listesi tüm etkinliklerde veriliyor iken katalog sadece S1 etkinliğinde verilmemiştir. Sanatçı biyografisine S1 ve S2 etkinliğinde yer verilmemiştir. Eser künyelerinde eser yapım yılı ve eser boyutu bilgisi sadece S1 etkinliğinde eksik bırakılmıştır. Yazı fontları incelendiğinde tasarımlarda serifsiz font tercihleri göze çarpmakta sadece S3 etkinliğinde manuscript font tercih edildiği görülmektedir. S1 etkinliğinde katılımcı listesinde kullanılan fontların puntosu olması gerekenden büyüktür. S2, S3, S4 etkinliği eserleri sergiye ait bir tasarım şablonu içerine yerleştirmiştir. Etkinlik kataloglarında genel olarak kare format kullanılmış ve sayfa düzeni, sayfa boşlukları, zemin rengi genel olarak sorunsuzdur. Renk tercihleri incelendiğinde sınırlı bir renk kullanımının olduğu gözlemlenmiştir.

Bu araştırma ile online karma sergilerin içerikleri incelenmiş ve karşılaştırmalar yapılarak farkları ortaya konmuştur. Elde edilen bulguların literature katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

Giriş

Sergiler, belirli bir konsept kapsamında hazırlanan toplumsal görgü kültürü ve bilinç oluşturmada önemli görsel bilgilendirme misyonu olan bir etkinliktir. Sergi, sanatçı veya tasarımcıların eserlerini gerek göstermek gerekse ticari amaçlarla kitlelere ulaştırma amacı ile oluşturulan düzendir.

Sergi oluşturulma amacına göre çeşitlenmektedir; birden çok sanatçının eserlerini kapsayanlar toplu/kolektif sergi olarak nitelendirilirken sadece bir sanatçının yaşamı boyunca yaptığı eserleri ele alıyorsa retrospektif sergi olarak tanımlanmaktadır (Turani, 2004: 126). Sergileme ise teşhir etme, göstermedir. Bir başka tanımlamayla sergileme, görsel sunum sistemlerinin önemli aktörlerinden olan en etkili yöntemlerdendir. Güncel teknolojik gelişmelerin getirdiği son noktada sergilerinin giderek daha fazla etkileşimli olduğu gözlemlenmektedir. Özellikle pandemi dönemi ve sonrası süreçte eser sergilemelerinde bu yeni sergileme yaklaşımlarında artış olduğu görülmektedir. Daha hızlı ve çok maliyet gerektirmeyen bu yeni görsel anlatım düzenlemeleri, iletişim verimini artıran yeni deneyimleri meydana getirmektedir.

Dijitalleşmenin hâkim olduğu bir çağda, sanatsal üretimlerin paylaşımı, yayılımı, arşivlenmesi de kolaylaşmıştır (Tanyel, 2021:58). Analog teknolojilerin dijital teknolojilerle yer değiştirmesi teknoloji -sanat birlikteliğini kuvvetli hale getirmiştir. Dijital teknolojilerin sanatsal çalışmalar ile kavramsal alt yapının daha iyi ortaya konulmasına katkı sağladığı söylenebilir (Bastaban & Kayserili, 2022:179). “Bilgisayarla üretilen imgelerin kabul görmesi ve yaygınlaşması, film, fotoğraf ve televizyonun öykünmecî kapasitelerinden kökten farklı, imal edilmiş görsel “alanlarla” her zaman her yerde karşılaşacağımızın habercisidir” (Beyhan, 2018:19).

1. Kavramsal Çerçeve

1.1. Online Sergiler

Online sergi, internet ağı vasıtasıyla fiziki mekandan bağımsız olarak erişilebilen, sanal ortamda varlık gösterip izlenime sunulmuş dijital ortam sergisi olarak tanımlanmaktadır (Tarlakazan, 2021:233). Online sergiler teknolojik imkanlara entegre olarak geleneksel sergi ortamlarından farklı olarak dijital mecrada varlık gösteren sanatsal etkinliklerdir. Medya kanallarının evrensel anlamda daha çok izleyiciye ulaşma imkanı sağlaması online sergilerin değerini artırmıştır.

Tıngır & İlden'e göre, günümüz teknoloji imkanlarının gelişmesi sanat alanında da yenilikleri beraberinde getirmiş ve sergileme tekniklerine olumlu katkı sağlayarak daha geniş izleyici kitlesine ulaşımın önünü açmıştır (Tıngır & İlden, 2021:16). Online sergiler, özellikle COVID-19 gibi küresel salgın durumlarında fiziki sanat mekanlarının kapalı olduğu süreçlerde izleyiciye ulaşma bağlamında önem arz etmektedir. Aydoğan'a göre, pandemi sürecindeki online sergiler teknolojik olarak gerçekliğe en yakın deneyimi veren sanal uygulamalardır (Aydoğan, 2021:159). Tarlakazan, salgın sürecinin teknoloji kullanımıyla oluşturulan sanal ortam ve uygulamalar sayesinde online sergilerin hazırlanarak izleyici kitle ile buluşmasına yol açtığına değinmektedir. Sanatsal ortamdaki bu teknolojik evrim ile yeni bir dünya düzeni gelişerek yeni sanat ortamlarına dair yaklaşımlar ve bakış açıları gelişmiştir (Tarlakazan, 2021:229). Sergileme ortamlarında değişikliğe gidilmesi izleyici ve eser arasında etkileşime de temas etmektedir. Aypek-Arslan ve Kurtoglu'na göre, dijitalleşmenin yandınamazlığı sayesinde sanatsal **üretimlerin** sergilenmesi ve arşivlenmesi kolaylaşarak farklı bölgedeki eser sahiplerinin **ürettikleri** eserleri tek tıkla izlemeye olanağı doğmuştur (Aypek-Arslan & Kurtoglu, 2022:580).

1.2. Tasarımda Etkileşim Faktörü

Tdk'ye göre etkileşim, "birbirini karşılıklı olarak etkileme işi" olarak tanımlanmaktadır (TDK, t.y). Çetinkanat'a göre etkileşim, "Kaynağın iletisini alıcıdan gelen tepkiye dayanarak değiştirebildiği ve yeni bir iletiyi karşılıklı olarak oluşturduğu çift yönlü iletişim sürecidir" (Çetinkanat, 1996, s. 223). Sergilenen eserlerin izleyici ile bağ kurması teknoloji destekli iletişim ve etkileşim birlikteliği ile sağlanmaktadır. Sergi etkinlikleri bu kapsamda geniş kitleler ile iletişim bağı kurup teknolojik gelişimleri yakalamışlardır.

Etkileşimli ortamdaki sergiler, teknoloji odaklı bir mecrada izleyiciye ulaştırılmak istenen bilgileri aktararak, gelen verilerin analizini yapan

izleyiciden geri bildirim oluşturulması sonucu bilgi alışverişinin yapıldığı pratik bir uygulamadır (Karaman, 2022:49). Tasarımda etkileşime faktörü sunulan içeriğe veya fonksiyona kolay ulaşımı sağlayarak akılda kalıcılığı desteklemektedir. Bilgi aktarım sürecinde oluşturulan akış, tasarımın sadeliği ve anlaşılabilirliği ile paraleldir.

Araştırmanın Amacı

Bu araştırmada, güzel sanatlar alanında online olarak düzenlenen sergilerde, görsel içerik ve bilgilerin etkileşimli tasarım bağlamında çözümlemeleri tablolar halinde değerlendirmeye alınmış ve yorumlanmıştır. Etkileşimli tasarım bağlamında oluşturulan online sergilerde konu, yerleştirilme şekli, içerik ve verilere yönelik farklı bakış açıları üzerinden açıklanmıştır.

Araştırmanın Yöntemi

Araştırma, nitel araştırma yöntemiyle doküman incelemesi, gözlem yoluyla gerçekleşmiştir ve “betimsel tarama” modelindedir. Betimsel tarama modelinde araştırmaya konu olan birey ya da nesne, herhangi bir şekilde değiştirme, etkileme çabası gösterilmeden, kendi koşulları içinde ve var olan durum olduğu gibi belirtilerek betimleme yapılmaktadır (Karasar, 2009). Doküman incelemesi, araştırılması hedeflenen olgu veya olgular hakkında bilgi içeren yazılı materyallerin analizini kapsar (Yıldırım&Şimşek, 2018:189). Seçilen online sergi örnekleri rastgele (random) seçilmiş olup içerik niteliği ve konuya uygunluk olarak Türkiye’de düzenlenmiş uluslararası ve ulusal sergilerden oluşmaktadır. Sergi isimleri etik uygunluk açısından S1, S2, S3, S4... gibi sıralı kodlanarak bulgular kısmında ayrıntılı tablolar halinde verilmiştir. Online sergilerin zamanı önemli bir unsurdur; özellikle pandemi sonrası yoğun online sergilerin olduğu görülmektedir. Etkileşimli tasarım bağlamında online sergiler ile ilgili görsel içerikler tablolaştırılmış ve karşılaştırmalı olarak yorumlanmıştır.

1.3. Online Sergilerde Görsel Tasarım Olgusu

Online sergilemelerin yapıldığı mecralarda sergilenecek görsellerin tasarlanma ve oluşturulma aşamalarında görsel tasarım disiplininin yararlanılmaktadır.

Grafik tasarımın oluşma ve gelişme sürecinde ihtiyaç duyulan kaynakların evrensel bağlamda internette yer alması yeni nesil tasarımlarda yaratıcı düşünceyi etkilemektedir. Online platformda yapılan görsel içerik paylaşımları vasıtasıyla yeni tasarımların oluşum evresinde sanatsal bakış açılarıyla etkileşim kurulmaktadır (Vural, 2017:447). Günümüzde teknolojinin gelişmesi ile değişen fiziki ortamdaki sergileme düzeni, web ortamında online sergi kavramı olarak izleyici karşısına çıkmaktadır.

Görsel tasarım çözümlenmeleri ile hazırlanan online sergiler izleyici sergi deneyimi sırasında web sitesinin arayüz tasarımında işlevsellik sorunu olmadan süreci tamamlamalı, eserlerin sergilenmesi, görsellerin biçim ve boyutları veya çözünürlüğü ile ilgili sorunlarla karşılaşmamalıdır. İçeriğe erişim sırasında dizüstü bilgisayar veya cep telefonu gibi farklı cihazlarda eserlerin görüntülenme durumu boyut, format ve çözünürlük gibi değişken faktörler düşünülerek arayüzlerin tasarım aşamasında göz önünde bulundurulmalıdır. Görsel kullanımı, sergi tasarımında önemli rol oynamaktadır.

Görsel tasarım düşünce ve etkileşim fikirleri birlikte uyumlu olarak tasarlandığında işlevselliğe kavuşmaktadır (Karaman, 2022:80). İnternette, bilgileri doğru bir içerik düzenlemesi ve etkili bir arayüz tasarımı ile izleyiciye sunarken sistemli ve anlaşılır olmaya dikkat edilmelidir. Web sitelerindeki yazı, renk, görüntü kullanımı gibi öğelere içeriği görsel olarak düzenlerken dikkat edilmelidir. Arayüz tasarımının sadeliği, renk kullanımı, sayfa düzeni, kullanılan tipografilerin okunaklılığı ve konseptte uygunluğu, görsellerin sayfada yerleşimi, tasarımın işlevselliği kullanıcı deneyimini keyifli hale getiren önemli faktörlerdir.

Sayfa düzeninde içeriğe kolay erişim amaçtır. Görsellerin tutarlı bir sıralıdüzen yapıda olması, tipografi ve görsellerin tasarım disiplinde hiyerarşik yapıda sayfa düzenine yerleştirilmesi karmaşayı önleyerek anlaşılabilirliği kolaylaştırmaktadır. Web sayfasında kullanılan her bir öğe diğer öğelerin algılanma durumuna etki eder. Gereğinden fazla öğe kullanmak sayfada görsel karmaşa yaratmaktadır (Uyan, 2008:185). Tipografi seçimi tasarımda oldukça önemli diğer bir parametredir. Yazı karakterinin seçimi, sayısı, serifli, serifsiz, bold ya da italik olması, büyük/küçük harf olması, bloklama biçimi, harf ve zemin rengi, zemin dokusu, satır uzunluğu ve boşluklar, tipografik düzenlemenin temel sorunlarıdır (Pektaş, 2001:72). Web sayfasında tercih edilen yazı karakterleri ve sayısı, puntosu veya font uyumuna bu bağlamda dikkat etmek gereklidir. Renk, izleyiciye aktardığı psikolojik etki ve içerdiği anlam kapsamında bilinçli kullanılması gereken bir öğedir. İçerik ile bütünlük sağlamalı ve tasarımın genelinde tutarlı olmalıdır. “Renk, sayfa tasarımında, süsleyici bir eleman olarak değil, tamamlayıcı ve mesajı vurgulayıcı bir grafik tasarım elemanı olarak kullanılmalıdır” (Uyan, 2008:185).

1.4. Online Karma Sergi Örneklerinde Etkileşimli Tasarım Çözümlenmeleri

Bu bölümde online sergilerle ilgili içerik verileri gözlem yapılarak tablolar halinde verilmiştir. S1online sergisinin içerik ile ilgili verileri aşağıda bulunan tablodaki gibidir.

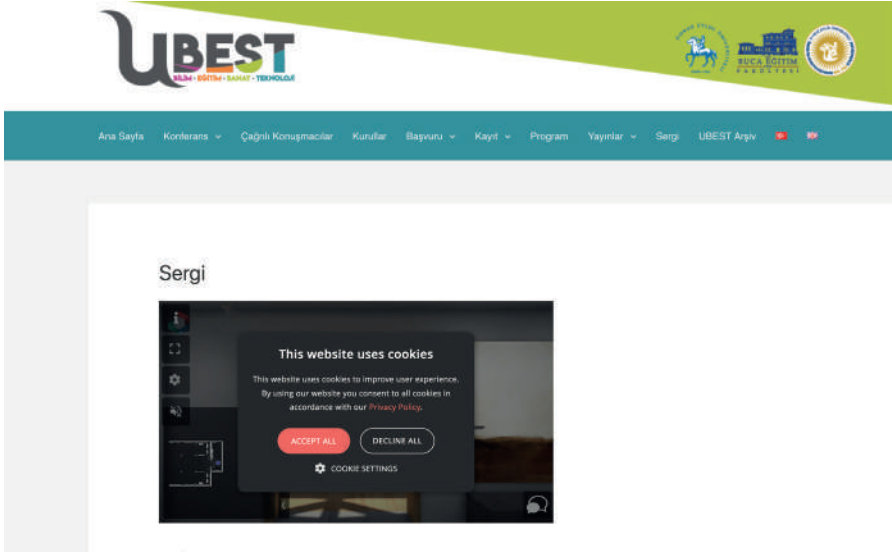
1.4.1. S1 Online Sergi

Tablo 1: Etkinlik Künyesi

Etkinlik İsmi	III. Uluslararası Bilim, Eğitim, Sanat ve Teknoloji Sempozyumu
Etkinlik Tarihi	23-25 Eylül 2022
Etkinlik Yeri	Dokuz Eylül Üniversitesi Buca Eğitim Fakültesi
Ulusal/Uluslararası	Uluslararası
Sanat Disiplinleri	Tüm sanat disiplinlerine (resim, fotoğraf, grafik tasarım, illüstrasyon, suluboya, minyatür, tezhip, hat, dokuma/tekstil, seramik/ çini , vb.) açıktır.
Konu ve Teknik	Serbest
Online Sergi Dil Seçeneği	Türkçe/İngilizce
Eser Görsel Çözünürlük	300 dpi
Eser Format	JPG
Sanatçı Özgeçmişi	İstenmekte
Sergi Başvuru Formu	İstenmekte
Maksimum Eser Katılım Sayısı	2
Katılım Ücreti	Var
Sergi Katılım Belgesi	Verilmekte
Katalog	Verilmemekte
Jürili/Jürisiz	Jürisiz

Tablo 2: Kurul Bilgisi

KURUL	KİŞİ SAYISI
Düzenleme Kurulu Başkanı	1 Kişi
Düzenleme Kurulu	9 Kişi
Bilim Kurulu	220 Kişi



Görsel 1. S1 Online Sergi Arayüz

Etkinlik ismi sadece “Sergi” yazılarak belirtilmiş olup etkinliğin tam ismi katılımcı listesi başlığında yer almaktadır. Online serginin arayüz tasarımı incelendiğinde, sol kısımda üç boyutlu mekansal bir alanda eser gösterimlerinin hazırlandığı sanal sergiyi rahat gezmek için bilgilendirme, ekranı tamamen büyütme, görüntü kalite seçenekleri, sergi geziminde müziğin eşlik edip etmeyeceği, harita yönlendirmesi ve sağ alt kısımda diğer ziyaretçiler ile iletişim kurmak için hazırlanmış sohbet butonu göze çarpmaktadır.

“Tutorial” sekmesinde kamerayı hareket ettirmek için mouse’a tıklayıp görüntünün döndürülmesi, hareket etmek için WSAD klavye tuşlarını kullanılması veya alanın işaretlenip tıklanması, etkileşimde bulunmak için herhangi bir sanat eserinin üzerine tıklanması gerektiği, sergi içinde gezinmek için ekranın sol alt tarafındaki haritayı açmaya yönelik bilgilendirme, küratör tarafından yapılan anlatımda ilerlemek için tur oynatıcısının kullanılması, diğer ziyaretçilere ile iletişim kurmak için sağ alt taraftaki sohbet butonunun açılması gibi metinsel açıklamalara yer verilmiştir (Görsel 1). İzleyicinin online olarak ilerlemesi gereken yol haritası, serginin ana fikrini ve deneyim adımlarını deyatlı olarak aktarmaktadır.



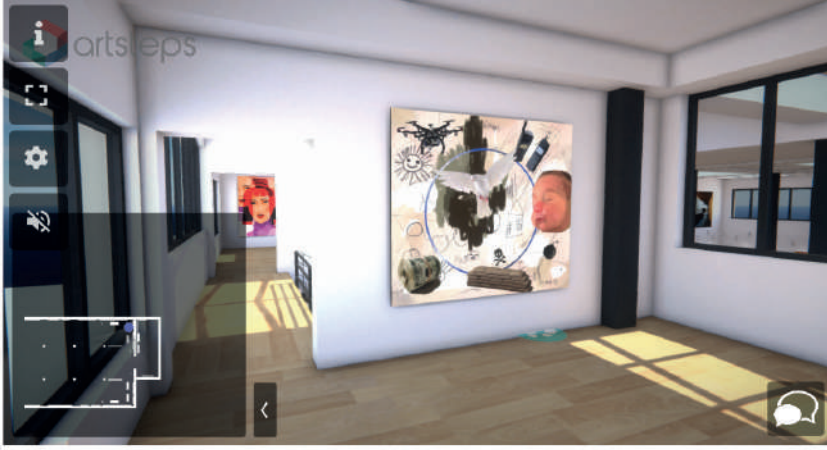
Sergi Katılımcıları

ESER NO	"III. ULUSLARARASI BİLİM, EĞİTİM, SANAT ve TEKNOLOJİ SEMPOZYUMU SERGİSİ" SANATÇI LİSTESİ
1.	Arzu AYTEKİN "İsimsiz"
2.	Aslı ÇAMURCU "İkimiz"
3.	Bahar SOĞUKKUYU "İsimsiz" (1)
4.	Bahar SOĞUKKUYU "İsimsiz" (2)
5.	Başak DANACI POLAT "Şahitlik"
6.	Başak GÜLÜM "Ağ"
7.	Belgin BORAN ŞENOCAK "İsimsiz"
8.	Birgül ÖZÇELİKÇİ TAŞÖREN "Doymuluk"
9.	Cansu ÇELEBİ EROL "Art Alan 8"
10.	Çınla ŞEKER "Günce"
11.	Duygu KOCA "Gölge/Shadow"
12.	Ebru CORSİNİ "Yeniden"

Görsel 2. S1 Sergi Katılımcı Listesi

44 sergi katılımcısının yer aldığı katılımcı listesinin tamamı mause'un aşağı yukarı hareketi ile tam sayfa görülebilmektedir. Sayfa bütünlüğünün bölündüğü listede, başvuruda sanatçı özgeçmişine, sergi başvuru formunda eser künyesi istenmesine rağmen katılımcıların bilgilerine, uluslararası etkinlik kapsamında ülke bilgilerine ve eserlerin künyesine yer verilmemiştir. Sergi katılımcı listesi, etkinlik ismi, etkinlik tarihi, etkinliği düzenleyen kurum/kuruluşlar, küratör, kurullar gibi bilgileri içeren tasarımsal bir üslup/konsept içerisinde hazırlanmamıştır.

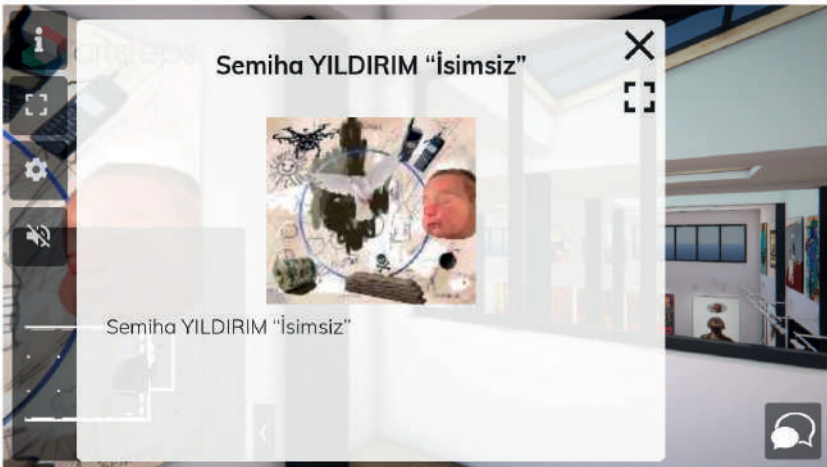
Sergi



Görsel 3. S1 Online Sergi

Harita yönlendirmesi ve mouse hareketi ile etkileşimli gezilebilen sergide harita yönlendirmesi amaca kısmen hizmet etmeyen bir kullanıcı deneyimi sağlamaktadır. Mouse ile yönlendirme mekan içerisinde gezinmeyi kısmen zorlaştırmaktadır.

Sergi



Görsel 4. S1 Sanatçı-Eser Künyesi

Arayüz tasarımında ekran büyütme seçeneğine yer verilmesi kullanıcı deneyimi açısından olumlu bir etki bırakmaktadır. Eser bilgisi alınmak istendiğinde künyesi yetersiz kalmaktadır. Eser ebatı, yapım yılı, ülke bilgisi, eser tekniği, sanatçı özgeçmişi gibi bilgiler başvuruda istenmesine rağmen künyede yer almamaktadır. 2019, 2021 tarihlerinde sempozyuma ait bildiri özet ve tam metin kitapçıkları arşivde yer alırken sempozyum kapsamında yapılan online sergi için katalog hazırlanmamış ve yayınlanmamıştır.

S1 etkinliği web arayüzünde sade bir tasarım anlayışı ile üç boyutlu mekansal alanda online sergi uygulaması yapmıştır. Üç boyutlu mekansal alanda, eserlere ulaşım konusunda mouse kullanımının etkinliği ve 360° sınırsız hareket seçeneği sayfada gezinmeyi kısmen zorlaştırmaktadır. Boyutlu mekan içinde eserler arası gezinmenin izleyici deneyimi açısından kısmi zorluk oluşturduğu söylenebilir. Gerçeklik algısının boyut ile pekiştirilmesi online sergi gezinimini keyifli hale getirmekte fakat katılımcı listesinin web sayfasındaki yerleşimi ve kullanılan yazı karakterlerinin puntosu incelendiğinde büyüklüğü sebebi ile sorun oluşturduğu söylenebilir. Tipografinin siyah, zemin renginin beyaz olarak kullanılması algılanırlılığı kolaylaştırmaktadır. Serifsiz yazı karakterlerinin kullanıldığı katılımcı listesinde sanatçı isimleri bold yazılarak vurgulanmıştır.

1.4.2. S2 Online Sergi

Bu bölümde S2 online sergi ile ilgili içeriğe yer verilmiştir.

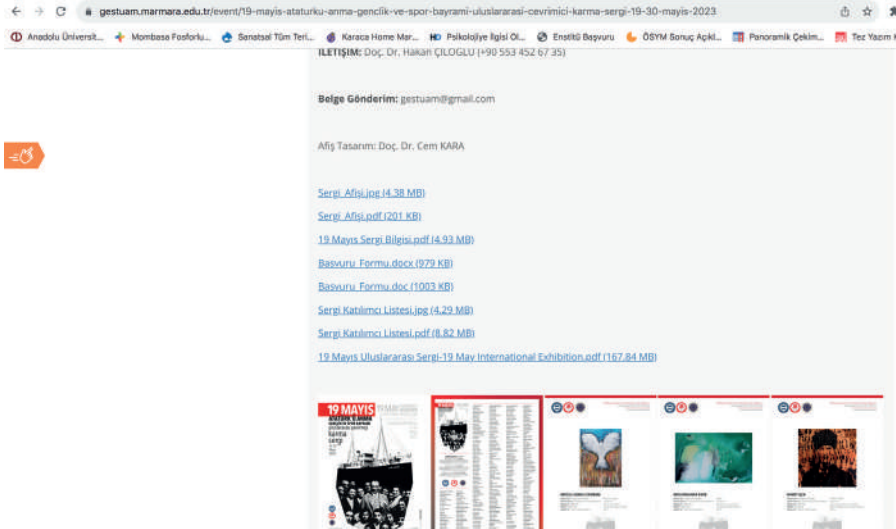
Tablo 3: Etkinlik Künyesi

Etkinlik İsmi	19 Mayıs Atatürk'ü Anma, Gençlik ve Spor Bayramı Uluslararası Çevrimiçi Karma Sergi, 19 – 30 Mayıs 2023
Etkinlik Tarihi	19 – 30 Mayıs 2023
Etkinlik Yeri	Marmara Üniversitesi Geleneksel El Sanatları ve Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi (GESTUAM), Süleyman Demirel Üniversitesi Tekstil ve El Sanatları Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi (TESAUM) ve Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Uygulama ve Araştırma Merkezi (SATPARK) tarafından düzenlenmektedir.
Ulusal/Uluslararası	Uluslararası
Sanat Disiplinleri	Görsel Sanatlar Alanı (grafik, resim, seramik, heykel, fotoğraf, tekstil, moda tasarımı, geleneksel Türk sanatları vb.)

Konu ve Teknik	Serbest
Eser Boyutu	Serbest
Online Sergi Dil Seçeneği	Türkçe/İngilizce
Eser Görsel Çözünürlük	300 dpi
Eser Format	JPG
Sanatçı Özgeçmişi	İstenmekte
Sergi Başvuru Formu	İstenmekte
Maksimum Eser Katılım Sayısı	1
Katılım Ücreti	Yok
Sergi Katılım Belgesi	Verilmekte
Katalog	Pdf formatında Verilmekte.
Jüri/Jüri/siz	Sergi düzenleme kurulu tarafından uygun görülen eserler sergilenmektedir.

Tablo 4. Kurul Bilgisi

KURUL	KİŞİ SAYISI
Küratör	3 Kişi
Düzenleme Kurulu	11 Kişi



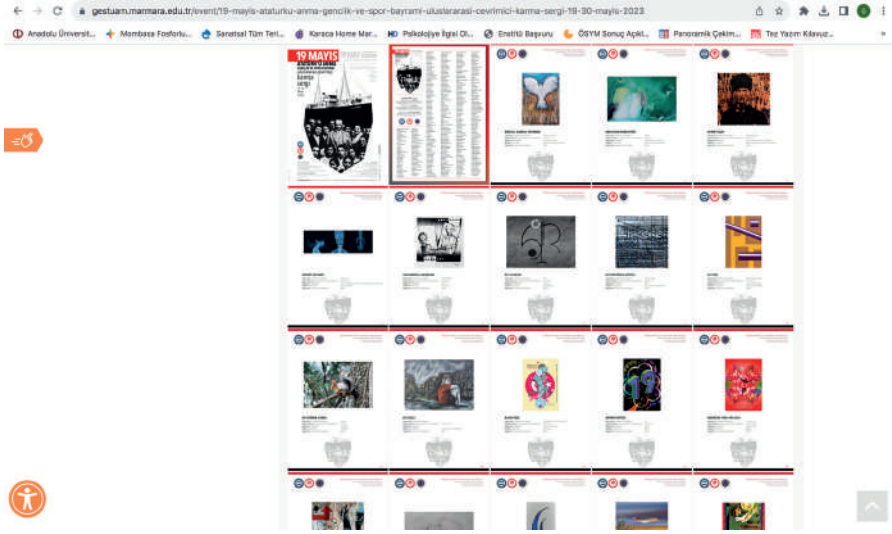
Görsel 5. S2 Online Sergi Arayüzü

Online serginin arayüz tasarımı incelendiğinde, üç boyutlu mekansal alan yerine web arayüzü olarak sıralama şeklinde eserlere ve sergi ile alakalı indirme linklerine yer vermiştir. Sergi afişi, sergi bilgisi, başvuru formu, sergi katılımcı listesi jpg ve pdf dosya formatları ile servis edilirken katalog tasarımı sadece pdf formatında yayınlanmıştır.



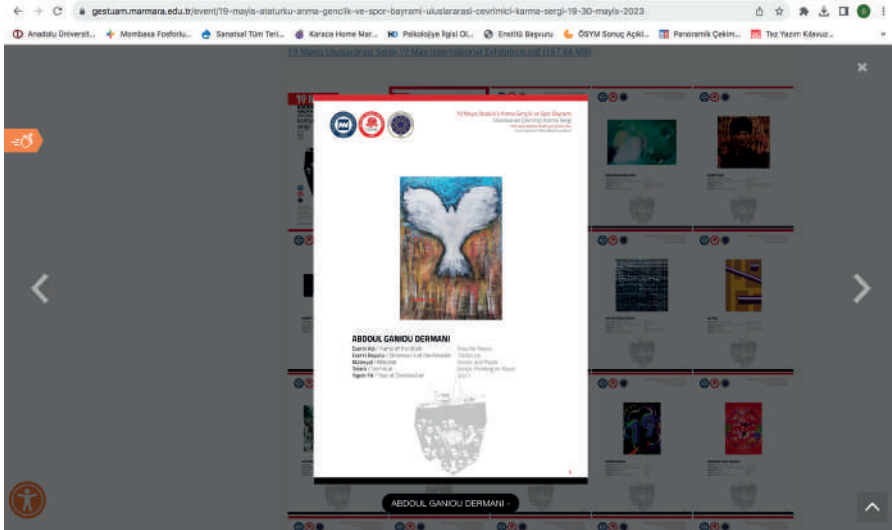
Görsel 6. S2 Sergi Katılımcı Listesi

230 kişinin katılım sağladığı S2 online sergisi incelendiğinde, listede katılımcı isimlerine alfabetik sıralama olarak yer verilmiştir. Sergi afişi, küratörler, düzenleyen kurum/kuruluşlar ve katılımcılar tasarımı bir disiplin içerisinde tek sayfa olarak kurgulanmıştır.



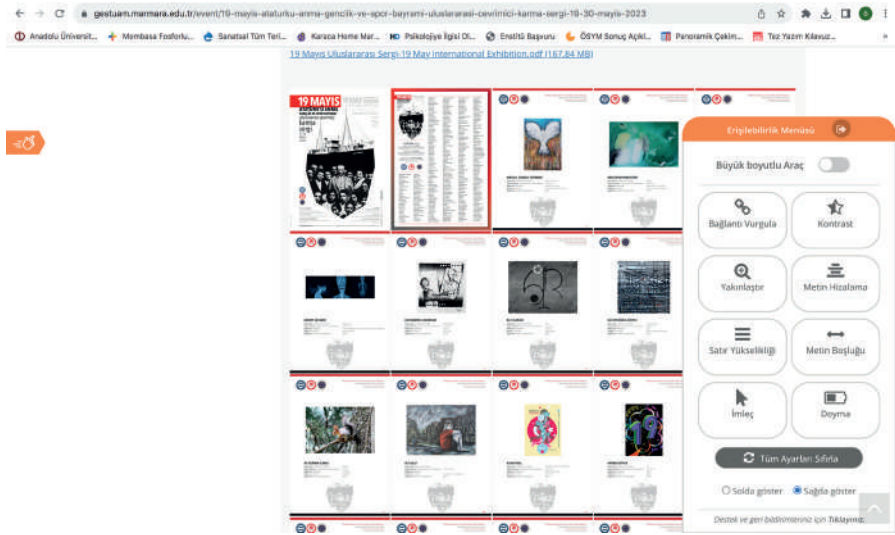
Görsel 7. S2 Online Serghi

Eser büyütme fonksiyonunun kullanımına sunulduğu web sayfasında, sergi deneyiminde arayüze eklenmiş müzik uygulaması bulunmamaktadır. Sergi adı, düzenleyen kurum/ kuruluş bilgileri, eser künyesi tasarımsal bir disiplinle kurgulanmıştır.



Görsel 8. S2 Sanatçı-Eser Künyesi

Eserin arayüzde ayrı sayfa olarak arka planlıdan ayrılması ile oluşturulan öncelik, algıyı yönlendirerek eser künyesini detaylı inceleme imkanı sağlamaktadır. Sayfa tasarımında yer alan ileri-geri yön butonları ile diğer eserlere sistematik erişim mümkündür. Künyede sanatçı adı, eserin adı, eserin boyutu, materyal, teknik, yapım yılı bilgilerini yer verilmiştir.



Görsel 9. S2 Online Sergi Erişilebilirlik Menüsü

Bağlantı vurgula, contrast, yakınlaştır, metin hizalama, satır yüksekliği, metin boşluğu, imleç, doyma gibi ayarların yapılabildiği erişilebilirlik menüsü kullanıcı için konulmuştur.

S2 etkinliği web sayfasındaki eser görsellerini tutarlı ve sıralı düzen yapıda izleyiciye aktarmıştır. Serifsiz olarak kullanılan yazı karakterlerinde bold olarak yapılan vurgular tipografik düzenlemede tasarımsal karmaşayı **önlemiştir**. Tipografi kullanımındaki siyah ve mavi renk **çeşitlemesi** alansal ayrımlara imkan tanımış ve tasarıma hareket kazandırmıştır. Sergiye dair belgeler link olarak indirilebilir formattadır. Sergiye ait bir tasarım **şablonu** içerisine yerleştirilen tüm eserler bütünlük hissi oluşturmaktadır ve eserlerin tipografik düzenlemeleri, zemin rengi seçimi, sayfa boşlukları tasarım disiplinine uygundur.

1.4.3. S3 Online Sergi

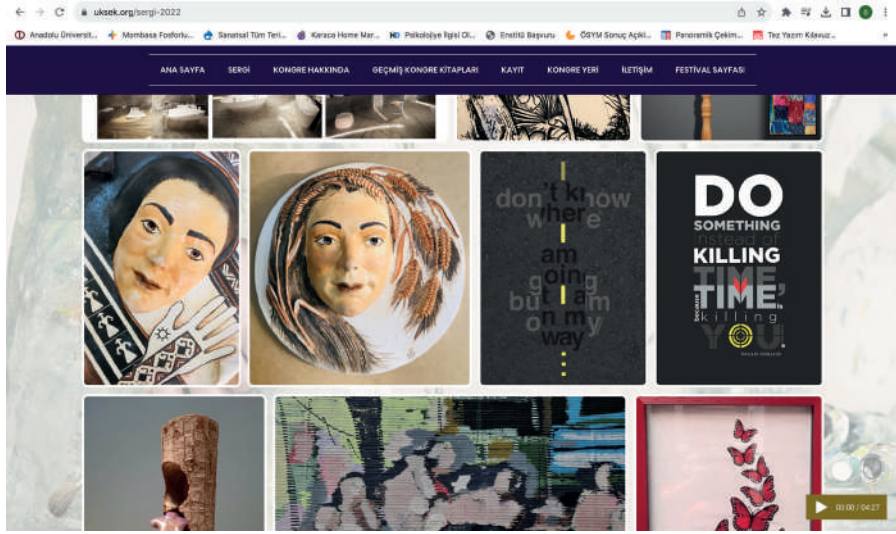
Bu bölümde S3 online sergi ile ilgili içeriğe yer verilmiştir.

Tablo 5. Etkinlik Künyesi

Etkinlik İsmi	6.Uluslararası Kültür Sanat ve Edebiyat Kongresi Sergisi
Etkinlik Tarihi	11-12 Ekim 2023- Bakü, Azerbaycan
Etkinlik Yeri	Azerbaycan Devlet Pedagoji Üniversitesi
Ulusal/Uluslararası	Uluslararası
Sanat Disiplinleri	Online sergi tüm sanat disiplinleri katılımına açıktır. Resim, Baskı, Fotoğraf, Seramik, Çini, Geleneksel Türk Sanatları (Halı-Kilim, Tezhip, Hat, Minyatür ve Tekstil vb)
Konu ve Teknik	Serbest
Eser Boyutu	Serbest
Online Sergi Dil Seçeneği	Türkçe
Eser Görsel Çözünürlük	300 dpi
Eser Format	JPG
Sanatçı Özgeçmişi	İstenmekte
Sergi Katılım Formu	İstenmekte
Maksimum Eser Katılım Sayısı	1
Katılım Ücreti	Var
Sergi Katılım Belgesi	Verilmekte
Katalog	E-Katalog

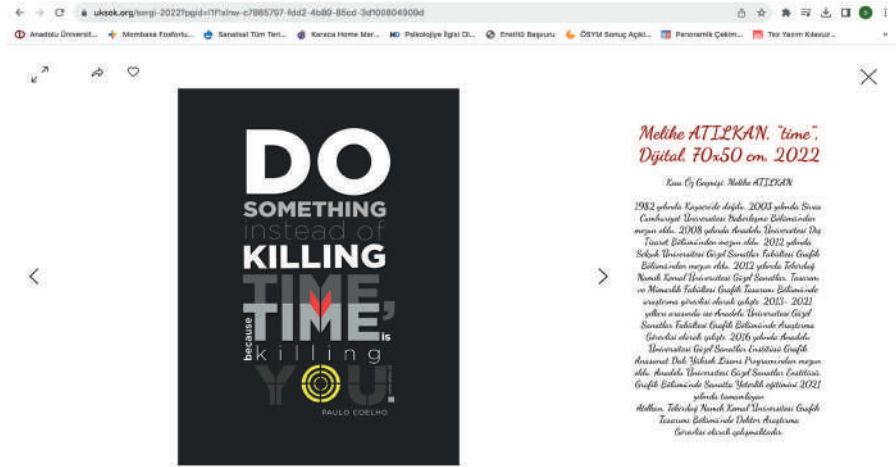
Tablo 6. Kurul Bilgisi

KURUL	KİŞİ SAYISI
Düzenleme Kurulu	22 Kişi
Bilim ve Danışma Kurulu	32 Kişi



Görsel 10. S3 Online Sergi Arayüzü

Online serginin arayüz tasarımı incelendiğinde, üç boyutlu mekansal alan yerine web arayüzünde sıralama şeklinde eserlere yer vermiştir. Eser bilgilerine ulaşmak için ilgili eserin üzerine tıklayarak bilgi edinilmektedir. Web sayfasının sağ alt kısmına sergi deneyimi sırasında dinlenmek üzere müzik seçeneği konmuştur. 56 katılımcının yer aldığı etkinlikte web sayfa düzeni eser boyutuna göre değişiklik göstermekte ve eserler mause ile sayfayı aşağı-yukarı kaydırarak incelenebilmektedir.



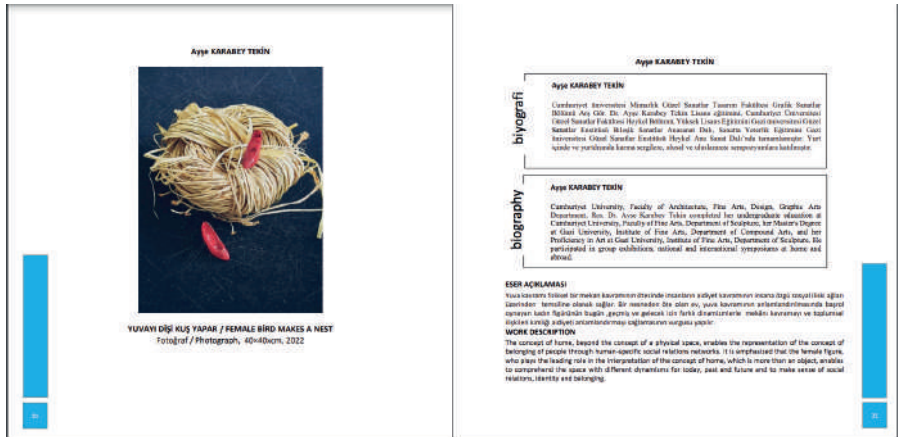
Görsel 11. S3 Sanatçı-Eser Kişiyesi

Web arayüzünde sistematik sıralanan eserlerin üstüne tıklandığında büyütme opsiyonu ile sanatçı adı, eser adı, tekniği, eser boyutu, yapım yılı ve sanatçı özgeçmişi bilgilerini ulaşılabilmektedir.



Görsel 12. S3 Geçmiş Kongre Kitapları

Web sitesinde “geçmiş kongre kitapları” butonu ile daha önce yapılan etkinliğin sergi kataloğuna ulaşılmaktadır. Sitedeki “Sergi” sekmesinde “Karma Sergi 2022” olarak verilen linkte güncel etkinliğe ait eserler var iken “Geçmiş Kongre Kitapları” sekmesinde sergilenen çalışmaların kataloğu henüz etkinliğin süresi bitmediği için mevcut değildir. Önceki yıllarda pdf formatında hazırlanan sergi kataloğu incelendiğinde sanatçılar, içindekiler, sanatçı eser ve eser künyeleri, sanatçı bilgilerine yer verildiği görülmektedir.



Görsel 13. S3 Sanatçı-Eser Künyesi

Kare formda tercih edilen sayfa düzeninde tasarımsal üslupla kurgulanan eser künyesi ve sanatçı biyografisi estetik biçimde aktarılmaktadır. Türkçe-İngilizce olarak yer verilen biyografiler ve künyeler yatay formda tipografik düzenleme ile sayfa boşluklarının dengeli kullanımına katkı sağlamıştır.

S3 etkinliği web sayfasında eser boyutlarının birbirine olan uygunluğunu **ölçüt** olarak sayfada bütünlük oluşturacak **şekilde** düzenleme yapmıştır. Sergi web sayfasında serifsiz yazı fontu, eser inceleme sayfalarında manuscript font kullanımı söz konusudur. “Beğen”, “Gönder” seçenekleri ile sergideki eserin sosyal mecralarda paylaşımına izin vermektedir. Sayfa boşluklarının doğru kurgulandığı tasarımda zemin rengi beyaz tercih edilmiştir ve kullanılan tipografi siyah renktedir.

1.4.4. S4 Online Sergi

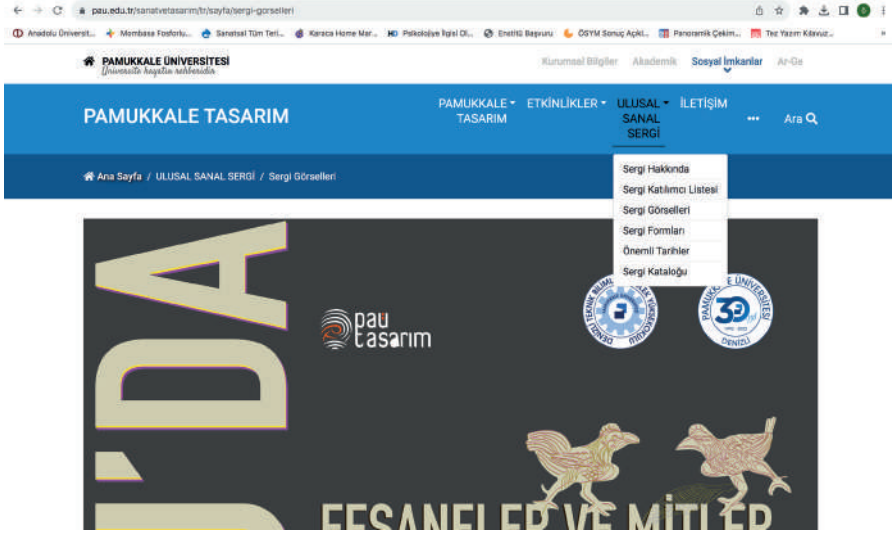
Bu bölümde S4 online sergi ile ilgili içeriğe yer verilmiştir.

Tablo 7. Etkinlik Künyesi

Etkinlik İsmi	T.C Pamukkale Üniversitesi Denizli Teknik Bilimler Meslek Yüksekokulu PAÜ Tasarım Jürili Ulusal Karma Sanal Sergi
Etkinlik Tarihi	13.06.2022- 10.07.2022
Etkinlik Yeri	Pamukkale Üniversitesi Denizli Teknik Bilimler MYO Tasarım Bölümü
Ulusal/Uluslararası	Ulusal
Sanat Disiplinleri	Sergiye katılımda alan sınırlandırması bulunmamaktadır. Sanat ve tasarım alanı içerisinde (Grafik Tasarım, Tekstil ve Moda Tasarımı, Resim, Plastik Sanatlar, Fotoğraf, Geleneksel Türk El Sanatları, Endüstriyel Tasarım, İç Mekân Tasarımı, vb.)
Konu ve Teknik	Serbest
Eser Boyutu	Serbest
Online Sergi Dil Seçeneği	Türkçe
Eser Görsel Çözünürlük	300 dpi
Eser Format	JPG
Katılımcı Bilgi Formu	İstenmekte
Eser Katılım Formu	İstenmekte
Maksimum Eser Katılım Sayısı	1
Katılım Ücreti	Yok
Sergi Katılım Belgesi	Verilmekte (e-katılım belgesi)
Katalog	E-Katalog
Jürili/Jürisiz	Jürili (‘Sergi Değerlendirme Jürisi’ tarafından sanal ortamda kör hakemlik yöntemi ile değerlendirilmiştir.)

Tablo 8. Kurul Bilgisi

KURUL	KİŞİ SAYISI
Düzenleme Kurulu Başkanı	2 Kişi
Düzenleme Kurulu	9 Kişi
Danışma Kurulu	3 Kişi
Jüri Kurulu	26 Kişi



Görsel 14. S4 Online Sergi Arayüz

Online sergi arayüz tasarımı incelendiğinde, eserlerin doğrudan sergilendiği bir arayüz mevcut değildir. Etkinliğin bağlı bulunduğu kurumun web sitesinde sergiye dair bilgiler, katılımcı listesi, sergi görselleri, sergi formları, önemli tarihlere ait bilgiler ve sergi kataloğu link olarak verilmiştir.



Görsel 15. S4 Sergi Katılımcı Lİstesi

117 katılımcının olduğu sanal sergi için tasarım disiplini içinde katılımcı listesi tasarlanmıştır. Dikey sayfa düzeni içinde etkinlik adı, düzenleyen kurum/kuruluşlar, katılımcılar ve vektörel görsellere yer verilmiştir.



Görsel 16. S4 Sergi Katalođu

Kare sayfa düzeni ile katalog içerisinde kurullara ait bilgilere, katılımcılara, içindekiler şablonuna ve eserlere yer verilmiştir.



Görsel 17. S4 Sanatçı-Eser Künyesi

Tasarımsal bir üslup ile kurgulanan sayfa düzeninde sanatçı biyografisine ve eser künyesine sadece Türkçe olarak yer verilmiştir.

S4 etkinliğinde sergideki eserlere ulaşım sağlanamamakta, sadece katılımcı listesi jpg formatta izleyiciye sunulmaktadır. Serifsiz yazı fontlarının tercih edildiği tasarımda zemin rengi beyaz, tipografi rengi siyah kullanılmıştır. Tipografik olarak dört blok **şeklinde** kurgulanan sayfa düzeninde katılımcı bilgilerine yer verilmiş ve sayfa kenarlarında oluşan boşluklar vektörel görseller ile bütünlük oluşturacak **şekilde** düzenlenmiştir. Kare formatta tasarlanan sergi katalogunda sayfa düzeni bir sayfada sanatçı biyografisi diğer sayfada eser ve künyesi olarak iki sayfa **şeklinde** oluşturulmuştur.

4. Sonuç

Bu bölümde araştırmadan elde edilen bulgulara ve online sergilerin içerik bağlamında karşılaştırılmasına yer verilmiştir.

Bulgular **ışığında** S1 etkinliği **üç** boyutlu mekansal alanda online sergi uygulaması yaparak eserleri izleyiciye aktarmıştır. Uluslararası platformda jürisiz olarak eser kabulü yapan etkinlik, konu/teknik, eser boyutuna dair bir kısıt getirmeyerek tüm sanat disiplinlerinden eserleri kabul etmiştir. 300 dpi, jpg formatında istenilen eser görsellerine ek olarak sergi katılım formu ve sanatçı bilgi formu talep edilmiştir. Maksimum 2 eser ile sınırlandırılan etkinlik başvurusunda **ücret** talebi söz konusudur (**Şekil 1**). Online

serginin web sitesi deneyimi değerlendirildiğinde, uluslararası platformda düzenlenmesine istinaden Türkçe/İngilizce dil seçeneğinin olması izleyici için pozitif bir etki oluşturduğu düşünülebilir. Bu artı durumun yanı sıra eser künyesinin sadece Türkçe olarak yayınlanması, eser yapım yılı, eser boyutu, sanatçı biyografisinin olmaması gibi eksiklikler söz konusudur (Görsel 4). Katılımcı listesinin bir tasarım disiplini içinde değil web sayfası formatında yayınlanması ve sergi kataloğunun verilmemesi gibi etkenler etkinliğe gölge düşüren diğer dezavantajlar olarak sıralanabilir (Görsel 2). Katılımcılar için sergi afişi, katılımcı listesi, katılım belgesi, katalog gibi etkinlik belgelerinin indirilebilir formatta izleyiciye sunulmaması da diğer bir dezavantajdır.

S2 etkinliği, web sayfasında sıralı formatta online sergi gerçekleştirilerek eserleri izleyiciye sunmuştur. Uluslararası platformda düzenlenen etkinlikte sergi düzenleme kurulu tarafından seçilen eserlerin konu/teknik, eser boyutu serbest bırakılmıştır. Jpg formatında 300 dpi **çözünürlük**teki eserler, sanatçı bilgi formu ve eser katılım formu ile talep edilmiştir. Ücretsiz olarak katılım sağlanan etkinlikte maksimum eser katılım sayısı 1 olarak belirtilmiştir. Online serginin web sitesi deneyimi değerlendirildiğinde, Türkçe/İngilizce dil seçeneklerinin olması, eser künyesinde de iki dil olarak bilgiye yer verildiği görülmektedir. Eser künyesinde eser yapım yılı, eser boyutu bilgisine ulaşılabilir iken sanatçı biyografisine yer verilmemiştir. Tasarım disiplini içerisinde hazırlanan katılım belgesi, katılımcı listesi ve katalog jpg ve pdf dosya formatlarında link aracılığı ile indirilebilir durumdadır (**Şekil 3**).

S3 etkinliği tüm sanat disiplinlerinden konu/teknik ve eser boyutunun serbest olduğu eserleri 300 dpi, jpg formatında sanatçı bilgi formu ve eser katılım formu ile birlikte kabul etmektedir. Uluslararası ve jürisiz olarak düzenlenen etkinlikte katılım **ücreti** talebi söz konusudur. Eserler web sayfası formatında sergilenmekte ve web sitesi dil seçeneği sadece Türkçe'dir. Maksimum eser katılım sayısı 1 olarak sınırlandırılmıştır ve sanatçı biyografisi, eser künyesi eser yapım yılı, eser boyutu gibi bilgilere Türkçe olarak yer verilmiştir. Sergi katılım belgesi verilen etkinliğin katılımcısı listesi sadece e-katalog içinde yer almaktadır (**Şekil 5**).

S4 etkinliği web sayfasında sıralı formatta online sergi gerçekleştirmiştir. Ulusal, jürili olan etkinlikte eser kabulü 300 dpi **çözünürlük**te ve jpg formatındadır. Konu/teknik ve eser boyunun serbest olduğu katılım sanat ve tasarım alanındaki disiplinlere açıktır. Sanatçı bilgi formu ve eser katılım formunun talep edilmesinin yanı sıra maksimum eser katılım sayısı 1 olarak sınırlandırılmıştır. **Ücretsiz** olarak eser gönderimi yapılan etkinliğin web site deneyimi incelendiğinde dil seçeneğinin sadece Türkçe olduğu, sanatçı biyografisinin ve künyede eser yapım yılı ile eser boyutuna yer verildiği

görülmektedir. Katılımcı listesi tasarım disiplini içerisinde tasarlanmış ve eserler e-katalog olarak katılımcılara sunulmuştur (**Şekil 7**).

Araştırma kapsamında ele alınan 4 online sergiye en **çok** 230 kişi ile S2, 117 kişi ile S4, 56 kişi ile S3 ve 44 kişi ile S1 etkinliğine katılım sağlanmıştır. Online sergi deneyimi sırasında web sitesinde erişilebilirlik menüsü sadece S2 etkinliğinde mevcuttur. Sohbet menüsü sadece S1 etkinliğinde, sergi gezinimi sırasında müzik seçeneği sadece S3 etkinliğinde, belgelerin link olarak indirilebilmesi ise sadece S2 etkinliğinde vardır. Eserlerin online platformda sergilenmesi incelendiğinde sadece S1 etkinliği **üç** boyutlu mekansal alanı tercih etmiş diğer etkinliklerin tercihi web sayfasında sıralı format olmuştur. Ele alınan 4 online sergi konu/teknik, eser boyutu, eser formatı ve görsel **çözünürlüğü** taleplerinde tutarlıdır (**Şekil 9**). Araştırma kapsamında ele alınan online karma sergiler font kullanımı olarak incelendiğinde sadece S3 etkinliği manuscript font tercih etmiştir. Tüm etkinliklerde renk kullanımları sınırlıdır. S1 etkinliğinde, katılımcı listesindeki tipografide punto fazla büyük kullanılmış ve etkinliğe uygun tasarım şablonu tasarlanmamıştır. Sayfa düzenleri incelendiğinde, S2 etkinliğinde renk kullanımı ile, S4 etkinliğinde tipografi kullanımı ile alansal bölünmeler yapılarak düzenlemelere gidildiği görülmektedir.

Teknolojinin ve sanatsal bir faaliyetin entegrasyonunun uygunluğu kullanıcı deneyimi açısından **önemlidir**. Etkinliğin istenildiği zaman tekrar gezilebilmesi, istenilen zaman diliminde gezilebilmesi gibi etkenler online sergileri daha tercih edilebilir hale getirmektedir. Bu sebeple online sergilerin etkileşimli tasarım bağlamında ele alınarak artı ve eksi yönlerinin belirlenmesi **önemlidir**. Bulgular **ışığında** online sergilerin tipografi ve renk seçimini etkinliğe uygun yapması, web sayfası düzenlerine **önem** vermesi, web sayfası boşluklarını doğru kullanması, etkinlik isimlerine web sayfasında gerekli tasarım alanlarında yer vermesi, belgelerin link olarak indirilmesine imkan tanınması ve sergi bitiminde eserlerin süresiz gösteriminin yapılması gerekliliğinin **önem** arz ettiği söylenebilir. Bu araştırma ile online sergilerin içerik analizi yapılarak artı ve eksi yönleri belirlenmiştir. Bu araştırmanın bundan sonra düzenlenmesi planlanan online sergiler açısından alana katkı sağlaması amaçlanmıştır.

Kaynakça

- Aydođan, D. (2021). Pandemi Sürecinde Sanat Sergileri. Communication and Technology Congress – CTC 2021 (April 12th-14th, 2021 – Turkey, Istanbul), İstanbul Aydın Üniversitesi. <https://doi.org/10.17932/CTC.2021/ctc21.018> s: 159-166
- Aypek-Arslan, A. & Kurtođlu, S. (2022). Pandemi Döneminde Sanat Ortamlarının Dönüşümü. **The Turkish Online Journal of Design Art and Communication**, 12 (3), 577-586.
- Bastaban, Ü. & Kayserili, M. E., (2022). Sanat ve Teknoloji Kavramlarının Küreselleşen Sistemlerle Entegrasyonu: Online Sergiler. *Kuramsal Sanat Okumaları* (176-189), Ankara: Detay Yayıncılık
- Beyhan, H. C. (2018). Technology and art. Journal Of Arts, 1 (1), 13–22. <https://doi.org/10.31566/arts.2018145135>
- Çetinkanat, Canan. (1996). **İnsan İlişkilerinde İletişim. Çağdaş Eğitim Dergisi**, 21/223, s. 18-20.
- Karaman, U. (2022). Sergi tasarımının dijitale doğru evrimleşen görsel öğeleri ve deneyimi. İstanbul: Işık Üniversitesi Lisansüstü Eğitim Enstitüsü.
- Karasar, N. (2009). Bilimsel araştırma yöntemi: Kavramlar, ilkeler, teknikler. Ankara: Nobel Yayınları.
- Pektaş, H. (2001) “İnternette Görsel Kirlenme”. Tübitak Bilim ve Teknik Dergisi - 400.
- Tanyel, B. Ç. (2021). Pandeminin Gölgesinde Sanat- Sanatçı- **İzleyici**. Yedi, (25) , 51-67. <https://doi.org/10.17484/yedi.741909>
- Tarlakazan, B. E. (2021). Çevrim İçi Sergilerin Sanat Eğitimindeki Yeri. Medeniyet Sanat Dergisi, 7 (2), 227-242 . Doi: 10.46641/medeniyetsanat.1026639 <https://doi.org/10.46641/medeniyetsanat.1026639>
- Tarlakazan, B. E. (2021). **Çevrim İçi** Sergilerin Sanat Eğitimindeki Yeri. Medeniyet Sanat Dergisi, 7 (2), 227-242 . <https://doi.org/10.46641/medeniyetsanat.1026639>
- Tıngır, M. & İlden, S. (2021). Ev Müzeciliğinden Çevrimiçi Sergilere . Akademik Sanat, (12), 12-22. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/akademiksanat/issue/62192/772853> <https://doi.org/10.34189/asd.2021.12.002>
- Turani, A. (2004). Sanat Terimleri Sözlüğü. 10. Baskı, İstanbul: Remzi Kitabevi.
- Uyan, B. İ. (2008). İnternet Portallarının Grafik Tasarım Açısından İncelenmesi . Sanat ve Tasarım Dergisi, 1(2),<https://dergipark.org.tr/tr/pub/sanatvetasarim/issue/20665/220452>
- Vural, S. (2017). Sosyal Medyanın Grafik Tasarım Sürecine Yaratıcı Katkısı, II. Uluslararası Sosyal Bilimler Sempozyumu, 18-19-20 Mayıs 2017 Alanya.
- Yıldırım, A. & Şimşek, H. (2018). Sosyal Bilimlerde Araştırma Yöntemleri. Ankara: Seçkin Yayınevi. 11.baskı

İnternet Kaynakları

<https://deubefevents.com/ubest/sergi/>

<https://gestuam.marmara.edu.tr/event/19-mayis-aturku-anma-genclik-ve-spor-bayrami-uluslararası-cevrimici-karma-sergi-19-30-mayis-2023>

<https://www.uksek.org/sergi-2022>

<https://www.pau.edu.tr/sanatvetasarim/tr/sayfa/sergi-gorselleri>

Türk Dil Kurumu. (t.y). Etkileşim. İçinde *Güncel Türkçe* Sözlük. Erişim tarihi: Eylül 20, 2023, <https://sozluk.gov.tr/>

Popüler Oyun Kültürü Ekseninde Yetenek ve Hikaye Bağlamında Oyuncu Tercihleri¹

S. Gökçen Dinçer²

Yasin Özarıslan³

Özet

Oyun tasarım süreçlerine katkı sağlayacağı öngörülen bu çalışma, yetenek ve hikaye bağlamında oyuncu tercihlerini ortaya koymayı amaçlamaktadır. Bu çalışma tasarım estetiği, oyun hikayesi ve karakter yetenekleri konularında oyuncu görüşlerini sunmaktadır. PvP'nin (Player versus player) ve RPG'nin (Role Playing Games) çoğunlukla tercih edilen oyun türleri olduğu ve oyuncuların oyunları tercih sebeplerinin estetik, rekabet, hız ve hikaye olduğu bilgileri elde edilmiştir. Karakterler ve yetenekler açısından oyunun hikayesinin kesinlikle oyuncuyla bağ kurması gerektiği saptanmıştır. Bu bilgiler ışığında çalışma oyun tasarım süreçlerine fayda sağlayan bilgiler ortaya koymaktadır.

Giriş

Dijital oyunlar hızlı bir şekilde sayısallaşan dünyada kültürün bir parçası haline gelmiştir. Fiziksel bir alanla sınırlı olmayan dijital oyunlar, konsol, el cihazı, akıllı telefon, giyilebilir cihaz, internet tarayıcısı ya da bilgisayar gibi elektronik bir ortam aracılığıyla kontrol ya da manipüle edilebilen bir oyun biçimidir. Oyun makinalarının portatif hale gelerek bilgisayarların, hatta cebimize koyduğumuz telefonların içine taşınması; oyun kollarının (joystick) tuşlara, tuşların, dokunmatik ekranlara, 8-bit'in hiperrealist görsellere dönüşmesi bir insanın çocukluğundan yetişkinliğine kadar ki zaman dilimine sığacak kadar hızla gerçekleşmiştir.

- 1 Bu çalışma S.Gökçen, Dinçer'in Prof. Dr. Yasin ÖZARSLAN danışmanlığında yürüttüğü "The Role of Character Design on Players' Avatar Preferences Within Digital Games" başlıklı Sanatta Yeterlik Tezi esas alınarak hazırlanmıştır.
- 2 Araştırma Görevlisi, Yaşar Üniversitesi Çizgi Film ve Animasyon Bölümü, gokcen.dincer@yasar.edu.tr, 0000-0003-1247-234X.
- 3 Prof. Dr., Yaşar Üniversitesi, Yeni Medya ve İletişim Bölümü, yasin.ozarlan@yasar.edu.tr, 0000-0003-0831-6985.

Tek ekranlı oyunların, kaydırmalı platform oyunlarına, ardından da Wolfenstein 3D (1992) ve DOOM (1993) gibi platform oyunlarının üç boyutlu ortamlara dönüşmesi dijital oyun tarihinde insan makine etkileşimi açısından önemli bir adımdır. *Machinima* ile oluşturulan bu üç boyutlu evrenler (Picard, 2006) sonrasında farklı isimler altında çoğalmış farklı evrenler ortaya çıkmaya başlamıştır. Üç boyut ile birlikte inandırıcılık yükselmiş ve oyun deneyimi güçlenmiştir. FPS (First-Person Shooter) bakış açısının gelişmesiyle birlikte oyuncu, kendini oyunun içinde hissetmeye başlamıştır. Bu his yüksek oyun deneyimi sağlamış ve dijital oyunları çocuk oyuncuğ olmanın ötesine taşımıştır.

Dijital çağ, bir dizi yeni kavram ve teknolojiyi beraberinde getirmiştir. Akıllı telefonlar, giyilebilir teknolojiler, yapay zeka uygulamaları, ayna dünyalar, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, sanal alışveriş mekanları, sanal ekonomiler, NFT (Non Fungible Token), Blokzincir (Blockchain), dijital kimlik, oyunlaştırma, kendi kendine öğrenme (Self-learning), dijital diploma, üç boyutlu görselleştirme platformları, üç boyutlu yazıcılar, gerçek zamanlı avatarlar ve daha birçok kavram ve ürün ortaya çıkmıştır.

Sosyal medya platformlarında bizi temsil eden avatar fotoğraflarımızın üç boyuta dönüşerek gerçek ve eş zamanlı olarak bizi sanal dünyada temsil ettiği bir yüzyıldayız. Tıpkı kişisel mobil telefonların yaygınlaşması gibi her bireyin dijitalde bir temsili olma gereksinimi söz konusudur. Ludic Century (Zimmerman, 2013) olarak adlandırılan bu dönemde avatar oluşturmak için birçok dijital uygulama üretilmiştir. Örneğin, Metahuman ile birlikte foto-gerçekçi karakterleri tasarlamak kolaylaşmıştır. Hareket yakalama (Motion Capture-MoCap) ekipmanları sayesinde vücut hareketleri kolayca dijitalde aktarılmaya başlanmıştır. Sanal gerçeklik gözlükleri, eldivenleri ve kıyafetleri aracılığıyla ise siber dünyayı duyumsamak mümkün hale gelmiştir. Son zamanlarda ise bu konularda yapay zeka uygulamaları geliştirilmiş ve sanal dünyaları deneyimlemeye ilişkin daha hızlı ve ulaşılabilir imkanlar doğmuştur.

Büyük markalar oyun platformlarında sanal dükkanlar açmaya başlamıştır. Dijital para, fiziksel paranın değerini katlamıştır. Sanal konserlerde milyonlarca insan bir araya gelmiştir. Sanal bir ortam olan Omniverse’te sanal fabrikalarda, sanal üretim simülasyonları yapılarak sistemler optimize edilmeye başlanmıştır. Tüm bu gelişmeleri kapsayan sanal ortamlarda etik konusu, tartışmalar yaratmış ve çözüm Güney Kore Hükümeti tarafından metaverse ittifakı kurularak bulunmuştur. Globalde ise etik konusu çözülmesi gereken önemli konulardan birisi haline gelmiştir.

Yeni gelişmeler ışığında kültürlerin oyun teknolojileri çerçevesinde şekillenmesi kaçınılmaz olmuştur. Bu gelişmelerin altında yatan sebebin, mekandan ve zamandan bağımsız dijital ikamemiz aracılığıyla dijital ortamın sunduğu ayrıcalıkları deneyimleme isteğimizin olduğunu söyleyebiliriz. Bireysel kişiliklerimizin önem kazandığı bilgi çağında sunulan dijital araçlar bu deneyimi sağlamaktadır. Böylelikle bir üst kimlik oluşturma çabası içerisinde sanal ikamemiz yeni avatarımız önem kazanmaktadır.

Dijital oyunlar, bir avatarın kontrol edilmesini deneyimlediğimiz başlıca sanal ortamlardan biridir. Sanal kampüsler, sanal müzeler, konserler ve her türlü sanal mekanlar avatarlarımızın bir araya geldiği ortamlardır. Dijital oyunlar aracılığıyla bu sanal ortamlar çeşitli biçimlerde ve sistemlerde yıllardır geliştirilmektedir. Çünkü bu tür üç boyutlu sanal platformlar, oyun motorları sayesinde yapılmaktadır. Bu nedenle tıpkı dijital okur-yazarlık gibi oyun becerilerinin de geleceğin dünyasında sosyal ve mesleki alanlarımızı tanımlayacak öneme sahip olacağı öngörülmektedir.

Popüler Oyun Kültürü

Dijital oyunların bugünkü popülaritesini kavrayabilmek için oyunun kökenindeki davranış yapısının ve oyunun esas anlamının sorgulanması gerekmektedir. Kültür olarak oyunun doğasını ve anlamını açıklayan Huizinga'ya ait Homo Ludens (Playing man/Oynayan insan) eserinde (2014, s.16-17) oyun, insanlıktan önce zamanlardan beri hayvanların öğrenme biçimi ve hayatı anlama çabası olarak ifade edilmektedir. Sadece insanlara özgü 'akla' dayandırma yapılamayacağından oyun irrasyoneldir ve bu sebeple de oyun kavramının kültürden bile eski olduğu söylenebilir.

Huizinga oyunun tanımını, oyunların ototelik⁴⁵ doğasını bilişsel araçlarla açıklayarak şu şekilde yapmaktadır;

Oyun, özgürce razı olunan, ama tamamen emredici kurallara uygun olarak belirli zaman ve mekân sınırları içinde gerçekleştirilen, bizatihi bir amaca sahip olan, bir gerilim ve sevinç duygusu ile "alışılmış hayattan "başka türlü olmak" bilincinin eşlik ettiği, iradi bir eylem veya faaliyettir (2014, s.150).

4 Orijinali (autotelic) İngilizceden doğrudan çevrilen 'ototelik' bir sanat eserinin veya faaliyetin kendi amacı için var olması anlamına gelmektedir. Cambridge Dictionary, *Meaning of autotelic in English* <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/autotelic?q=%E2%80%98autotelic%E2%80%99>, 4 Ekim 2023 tarihinde erişildi.

5 Eylemden kaynaklanabilecek harici ödüller ne olursa olsun, kendi başına ödüllendirici aktivite (Auto=self=öz, telos=goal=amaç). Eylemin kendisini yapmanın eylemin amacı olduğu durumlar (Csikszentmihalyi ve Nakamura, 2011, s.195).

Diğer bir taraftan oyun bilimi (Ludoloji) kavramına büyük katkı sağlayan oyun tasarımcısı Juul (2005) oyunun değişken ve ölçülebilir olduğunu ifade etmektedir. Juul göre oyun kural tabanlı bir sistemdir ve farklı sonuçlarda farklı değerler gösterir. Oyuncunun sonuca etkisi olmakla birlikte bu sonuca duygusal bir bağla bağlıdır. 2000'lerin başında Juul'un oyunlara bakış açısı günümüzde hala geçerliliğini korumaktadır. Newman ve Simon (2004, s.36) oyunların bir algoritmik eğlence aracı olduğu tanımı yapmıştır. Aarseth'in (2007, s.130) ifadesi ise "oyunlar ana amacı zevk olan ve oyuncu davranışını yapılandıran yönlendiricilerdir" şeklindedir. Kelley'e (1988, s.50), göre "oyun, elde edilecek bir nesneyi ve ona ulaşmaya izin verilen araçları belirleyen bir dizi kuraldan oluşan bir eğlence biçimidir".

Bu farklı tanımlamalardan yola çıkarak dijital oyunlar, belirli bir sistem içerisinde farklı senaryolar üreten ve bu senaryolara göre farklı sonlara sahip olan, oyuncunun gönüllü olarak kuralları kabullendiği ve duygusal bir bağ ile oyunun akışına bağlanabildiği bir eğlence türü olduğu söylenebilir.

21. yüzyılın baskın kültürel formu olarak gösterilen dijital oyunlar (Zimmerman, 2013), hızla popülerlik kazanmıştır. E-sporlar, Global Game Jam, LARP (Live Action Role Playing), Cosplay (Kostümlü Oyun), oyun dernekleri, oyun fuarları, dijital medyadaki oyun kanalları, oyun geliştirme merkezleri, akademik tarafta ise "Dijital Oyun Tasarımı", "Oyun ve Etkileşim Teknolojileri", "Bilgisayar Animasyonu ve Oyun Teknolojileri" ve "Oyun Geliştirme Teknolojileri" gibi farklı eğitim programları şeklinde gelişim göstermektedir. Tüm bu gelişmeler neticesinde 'popüler oyun kültürü' kavramı oluşmaya başlamış, bugün pratik hayatın yaşam dinamikleri arasında yerini almıştır. Dijital oyun sektörünün piyasayı belirlemesi, ekonomiye yön vermesi ve yeni teknolojilerin geliştirilmesini sağlaması önemli bir tüketim nesnesi olduğunu göstermektedir. Dijital oyunlar, etkileşimli deneyimler sayesinde toplumsal bir fenomen haline dönüşmektedir. Bilişim teknolojileriyle birlikte ortaya çıkan dijital kültürün etkisiyle dijital oyunlar önemli bir popüler kültür ürünü haline gelmiştir (Biricik ve Atik, 2021, s.451-454).

'Popüler' sözcüğü için TDK'nın sözlüğünde "halkın arasında yaşayan motiflere, öğelere yer veren, onlardan yararlanan, halkın zevkine uygun, halk tarafından tutulan" şeklinde ifade edilmektedir. 'Popüler kültür' kavramı ise "belli bir dönem için geçerli olan, hızlı üretilen ve hızlı tüketilen kültürel öğelerin bütünü" şeklinde açıklanmaktadır. "Günümüzde bu kavram "birçok kişi tarafından sevilen veya seçilen" anlamında kullanılmaktadır" (Erdoğan, 2004, s.3). Bu tanımlar dijital oyun perspektifinden değerlendirildiğinde, oyunların kültürel normlar taşıyan toplumlar tarafından sıklıkla tercih

edilen bir eğlence biçimi olduğu anlaşılmaktadır. Rağbet gören oyunlar, oyun platformları, oyun teknolojileri ve oyun topluluklarını kapsayan popüler bir oyun kültüründen bahsetmek mümkündür. Hamayon'a (2016, s.144) göre oyunların yapısı, bireylerin katılmasına izin vererek onları aynı topluluğun üyeleri haline getirir. Bu şekilde, topluluğu özel bir sosyal grup olarak inşa eder. Grup içinde oyunların yapısı, haklar ve görevler olan rolleri dağıtarak kategorileri tanımlar. Örneğin sosyal simülasyon olarak nitelendirilen MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game/ Devasa Çok Oyunculu Çevrimiçi Rol Yapma Oyunu) mikro evrenler ve çevrimiçi toplumun sorunları hakkında işlevsel yönüyle vurgulayıcılar olarak popülerliğiyle kendinden bahsettiren hem 'kültür', hem de 'kültürel nesne' olarak iki farklı şekilde görevlendirilmektedir. Bu tarz sosyal simülasyonlar, teşvik ve motivasyon sağlayıcılar olarak çevrimiçi toplum üzerinden davranış ve kültürün evrimleşmesi hakkında okumalar yapmaya yardımcı olmaktadır (Steinkuehler, 2006, s.100).

Oyunlarda Motivasyon Sağlayıcı Unsurlar: Yetenek ve Hikaye

Dijital oyunlarda, yetenek ve hikaye unsurları oyuncuların oyuna ne kadar motive olduklarını belirleyen önemli faktörlerdir. Bu faktörler oyuncunun başarısıyla ilişkilidir. Belirli bir hikayeyi takip eden oyuncu, yönettiği karakterin sahip olduğu yeteneklerini kullanarak oyunda ilerlemektedir. Hikayenin gücü oyuncuyu içine çeker ve yetenekler sayesinde başarı elde edilir.

Murray'e (2004, s.2) göre, oyunlar ve hikayeler çatışma ve bulmaca olmak üzere iki önemli yapıyı ortak şekilde paylaşmaktadır. Çatışma karşıt hedeflere sahip olan rakiplerin bir araya geldiği ilk yapıdır. Bu doğrudan insan deneyimiyle ilişkilidir. Bilişsel bir yapı olarak avcı ve avın ilkel zamanlardaki mücadelesinden hayatta kalma mekanizması olarak evrimleştiği düşünülmektedir. Oyunlar bu temel deneyimi canlandırır. Hikayeler ise bu deneyimi dramatize eder ve anlatır. Çoğu hikaye ve oyunda olduğu gibi kahraman ile karşıtlık arasındaki bir mücadele unsuru deneyimi canlı tutmaktadır. İkinci yapı olarak bulmaca ise okuyucu/oyuncu ile yazar/oyun tasarımcısı arasında bir yarışma olarak zihne yönelik bir meydan okumadır. Murray'in bu iki yapısına ek olarak Loyall (2004, s.2) dijital oyunlar çerçevesinde yeni bir yapı önermektedir. Bu yapı bilgisayar oyununun yüksek etkileşimi ve sürükleyiciliğini geleneksel doğrusal hikayelerin güçlü hikayesi ve karakterleriyle birleştirmektedir. İzleyiciler, zengin etkileşimli karakterlere sahip bir simülasyon dünyasına girebilir, istedikleri her şeyi özgürce yapabilir ve yine de yazarın amaçladığı güçlü dramatik hikayeyi deneyimleyebilirler.

Oyun içerisinde karşılaşılan büyü yapma, bulmaca çözme, canavarları yenme gibi zorluklar ve her türlü eylemler deneyim puanıdır. Deneyim puanları (Experience point, XP) oyunlarda başarının sayısallaşmasıdır. Bu puanlar başarı kazanımları olarak motivasyon yaratır. Başarma duygusu için yeteneklerin sıkıcılığa düşmeyecek şekilde verilmesi gereklidir. Yoksa motivasyon gerçekleşmez ve oyuncu oyunu bırakır (Bostan, 2009, s.117). Motivasyonun yüksek kalması oyunla kurulan bağ sayesinde gerçekleşir. Oyuncular avatarlarıyla bağ kurmayı istemektedir (Schell, 2015, s.348). Avatar olarak yönetilen bu karakterler ifadelere, davranışlara, hareketlere ve kişiliklere sahip aktörlerdir. Oyuncular, oyunların olanakları doğrultusunda oyunun baş kahramanı olan temel bir karakteri özelleştirilebilir ya da karakter gelişim özelliği çerçevesinde kendi karakterini şekillendirir (Tychsen, Hitchens ve Brolund, 2008, s.2). Niteliklerin, süslemelerin, yeteneklerin ve özelliklerin bireysel kombinasyonu her karakteri benzersiz kılmaktadır. Oyuncu bu karakter setine sahip olmak için çaba sarf etmektedir. Yetenek setini oluşturan faktörler savaşma, iyileştirme ve büyü yapma gibi eylemlerden oluşmaktadır (Dickey, 2006, s.257). Oyun boyunca oyuncular, anlatı ortamına katılarak karakterlerinin yeteneklerini ve niteliklerini geliştirirler.

E-sporlarda oynanan Volarant, Apex Legends, Overwatch, League of Legends (LOL) ve Dota gibi takım tabanlı oyunlarda karakterlerin takımdaki pozisyonlarına göre yetenekleri vardır. Takıma dahil olan oyuncular bu yetenekleri takımı destekleyecek şekilde seçerler. Bu tip oyunlar PvP (Player vs. Player/Oyuncuya karşı Oyuncu) türü olarak geçmektedir. PvP oyunlar öncelikli olarak rekabetçi olmalarıyla öne çıkmaktadır. Karakter yaratmak, kurallar bütününe uymak, sosyal hiyerarşi gibi bir dizi gerekliliklere sahiptir. Bu tür oyunlarda canlandırılan karakterin oyuncuyla olan ilişkisi önemlidir (Myers, 2007, s.227-228).

Genel bir konu çerçevesinde oyun şekillendiği için hikaye geri planda kalan bir unsurdur. Karakterlerin yetenekleri daha ön plandadır. Ama yine de bu tip PvP oyunlarda karakterin sahip olduğu geri plan hikayeleri vardır. Oyuncuların bireysel olarak hikayeye etkileri yoktur. Oyuncular hazır karakterleri sadece fiziksel görünümüne veya sahip oldukları arkaplan hikayelerine göre seçmezler, aynı zamanda yeteneklerinin de kendileriyle uyumlu olmasını beklemektelerdir. Genellikle PvP oyunlar FPS (First Person Shooter) ve nişancı türleri içerisinde dahil edilmekle birlikte bazıları *battle royale*⁶ olarak da

6 Battle Royal oyun türü Japon filmlerinden esinlenilmiştir. Rekabetçi, son oyuncu hayatta kalana kadar oyunun devam etmektedir. Genellikle oyun alanı daralır ve oyuncuların hayatta kalmak için çevrelerini keşfetmeleri ve kullanmaları gerekir. Ekipmanlar rastgele oyun alanına yerleştirilir ve oyuncunun kendi ihtiyaçlarına yönelik bu ekipmanları araması beklenir (Farshi, 2021, s.1140).

nitelendirilmektedir. PvP oyunlarda takımların hedefi karşı takımı mağlup etmektir. Bu nedenle oyun içinde yan görevler ya da keşifler yoktur. Yetenekleri geliştirmek, silahları güçlendirmek ve takım içerisindeki role uygun ilerleyerek karşı takımın tüm oyuncularını elemek bu tür oyunların temel mantığını oluşturur.

Popüler Oyunlarda Yetenek ve Hikaye Bağlamında Oyuncu Tercihleri

Çalışma kapsamında tutarlı sonuçlar elde edebilmek için oyun türlerine hakim, oyun jargonlarını bilen ve hayatında oyunun anlamlı bir yere sahip olduğu bireylere, güncel oyunlar üzerinden hikayenin ve yeteneğin oyun deneyimini ne yönde etkilediği sorulmuştur. Dijital oyun oynayan bireylerin avatar tercihlerinde yetenek ve hikaye konusunda nelere dikkat ettiklerini anlamak ve deneyimleri, inançları ve algıları hakkında zengin ve derinlemesine bilgiler toplamak için yarı yapılandırılmış görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Niteliksel analizlerden elde edilen bulgular, araştırma konusunun kapsamlı bir şekilde anlaşılmasını sağlamak için yorumlanmıştır.

Oyunculara güncel olarak oynadıkları oyunlar sorulduğunda cevaplarda geçen oyunlar özelliklerine göre belirli temalar altında irdelemek gerekmiştir. Oluşturulan temalar, bahsedilen oyunların öne çıkan ana özellikleri olup tasarım kriterlerini belirleyen stilize ve gerçekçi grafik stillere, PvP ya da RPG oyun türlerine ve ayrıca oyun yapıcısının bağımsız olup olmama durumlarına göre ilişkilendirilmiştir.

Oyuncuların yarısından fazlası FPS, TPS (Third Person Shooter), MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), nişancı türlerini; yarısından azı Top-down (Üstten Görüş Açısı), açık dünya, anime, simülasyon türlerini tercih etmişlerdir. Diğer taraftan, oyuncuların tercih ettikleri oyun türlerine bakıldığında, Dota, LOL ve Elden Ring'in hem PvP hem de RPG olduğu görülmüştür. Sadece PvP olarak popüler oyunlar Counter, PUBG, Volarant ve Rocket League olmuştur.

RPG oyun sevenlerin aynı anda birçok oyunu takip edebildikleri görülmüştür. Bu durum RPG oyunların hikaye tabanlı ilerlemesiyle doğrudan ilişkilidir. Oyun motivasyonu hikayeden sağlandığı için oyuncuların farklı hikayeleri deneyimleme istekleri oluşmaktadır. Ancak PvP oyunlarda motivasyon unsuru yetenek ve rekabettir. PvP oyunların maç tabanlı sistemlere sahip olması yetenek konusunda oyuncuların kendilerini geliştirmesini sağlamaktadır. Böylelikle oyun süreleri PvP oyunlarda oyuncunun yeteneklerde ustalaşmasıyla, RPG'lerde ise hikayenin uzunluğu ile doğru orantılıdır.

Tasarım açısından bakıldığında, oyuncuların ifadelerinde genel olarak stilize ve gerçekçi olmak üzere iki farklı grafik stilde olduğu görülmüştür. Türleri açısından bakıldığında ise eşit oranda PvP ve RPG öne çıkmaktadır. Genellikle bazı oyunlar birbirinden farklı birkaç oyun türüne dahil olabilmektedir. Bunun nedeni oyun türleri çok girift yapıda bir sınıflandırma biçimidir. Bazı kategoriler birbirlerini kapsayabilmekte, bazılarının ortak kümeleri olabilmekte ya da tamamen birbirinin zıttı olabilmektedir. Örneğin, Blizzard tarafından geliştirilen World of Warcraft (WOW) oyunu MMO, RPG, macera, kategorilerinde değerlendirilmektedir. Ayrıca WOW açık dünya, 3D, PVE, PVP, Eşli gibi etiketlerle de ilişkilendirilmektedir (2004, IDC Games). Çünkü sınıflandırmalar teknik, oynanış, mekanik, ortam, hikaye, kamera gibi farklı unsurlar göz önünde tutularak yapılmaktadır. Bu nedenle oyunlar birbirinden farklı sınıflandırmaların ortak kümelerinde yer alabilmektedir.

Oyuncular estetik olarak değerlendirdiklerinde stilize edilmiş görüntüleri en çok tercih etmişlerdir. Bu stil aynı zamanda yüksek oyun performansı gerektiren oyunların ve bağımsız oyunların tercih ettiği sanatsal ifade biçimidir. Çünkü bağımsız oyunların bir yayıncıya bağlı olmaması, küçük bir ekip tarafından yapılması ve ekonomik kaygıların önüne anlatım biçiminin geçtiğini gördüğümüz oyunlardır (Ruffino, 2013, s.107). Bu nedenle oyun tasarımcısı kendi tasarım tercihlerini ve görsel dilini oyuna yansıtır.

Katılımcıların Bu Oyunları Oynama Sebepleri

Katılımcılara güncel olarak oynadıkları oyunlara karşı neden ilgi gösterdikleri sorulduğunda cevapları Estetik, Rekabet, Hikaye ve Hız olmak üzere dört başlık altında toplanmıştır. Temalar, katılımcıların ifadelerinde sıklıkla tekrar eden sözcükler üzerinden oluşturulmuştur.

En fazla oyun takibi yapabilen oyuncuların oyun tasarımcısı ve yazılımcı olması ya da bilgisayara sahip olmayan oyuncuların mobil oyunlara yönelmesi gibi durumların bu koşulları etkilediği görülmüştür. Güncel olarak oynanan oyunlara olan ilginin sebepleri oyuncuların oyun oynama koşullarıyla ilişkilidir. Hayatlarında oyunlara kısıtlı zaman ayırabilen oyuncular ise takibi kolay ve hızlı oyunları tercih etmektedir.

Oyuncuların ifadelerinde *hikaye*, *kurgu*, *estetik*, *miizik*, *arayüz*, *tema*, *uyum* ve *tutarlılık* konuları tercih edilme sebepleri olarak görülmektedir. Bu sebepler doğrultusunda Persona 5 hem estetik temasına hem de hikaye temasına girmektedir. Bu iki temaya birden giren bir başka oyun WOW'dur. Oyunda *hikaye*, *animasyonlar*, *görsellik*, *sinematik* konuları oyuncuların tercih sebepleridir. Anno 1800, Diablo Resurrected, Elden Ring, Total War:

Warhammer ve Sekiro isimli oyunlar, *hikayeyi ya da oynanışı şekillendirme, grafik tercihlerine müdahale edebilme* gibi sebeplerle oyuncular tarafından tercih edilmektedir. Bunların yanı sıra Rimworld'ün *hikayesi, yaratıcılığı, tahmin edilemezliği, spontane oluşu ve yan hikayeleri* oynanma sebepleri olarak görülmektedir. Son olarak Elden Ring rekabet temasına yönelik olarak *RPG, açık dünya, estetik, evrenin garipliği, popüler, başarılı olma hazzı, hikaye, karakter gelişimi, evren tasarımı* açısından tercih edilmektedir. Estetik başlığı altında değerlendirilen Quantum Break, *teması ve Flash gibi özelliklere sahip olması* nedeniyle tercih edilmektedir. Mobile Legends ve Genshin Impact için *karakterlerin tatlı olması, güncel kostümleri* estetik yönden tercih edilme sebebi olarak ifade edilmektedir. Ayrıca Genshin Impact için *makul fiyatı ve geniş dünyası* ek olarak bu sebepler arasında gösterilmektedir. WAR Thunder için *başarma duygusu*, Mario Karts Tour için *rekabet ve strateji*, Counter Strike, Rocket League, Volarant, PUBG ve Astroneer *hızlı, refleksle dayalı, mücadele, hırs ve rekabet* yönleri oyuncular tarafından tercih sebepleri olarak öne sürülmektedir. Ayrıca Rocket League için *takım tabanlı olsa da bireyselliğe de bir yandan dayanmakta* oluşu dikkat çekici bir başka sebep olarak bahsedilmektedir. Son olarak Dota ve Rocket League, LOL için *kısa ve hızlı olması, hızlı arayüzü, dinamik olması* gibi sebeplerin, ek olarak tercihi etkileyen faktörler olduğu görülmektedir.

Karakterlerin Yetenek ve Hikayelerine Göre Oyuncu Eğilimleri

Oyunculara, avatarların hikayelerinin ya da yeteneklerinin karakter tercihlerini ne yönde etkilediğine ilişkin yöneltilen sorular, karşılaştırmalı olarak değerlendirildiğinde birincil ve ikincil olarak bu iki unsuru ayırştırmak gerekmiştir. Yeteneği ve hikayeyi birincil olarak tercih edenler neredeyse eşittir. İkisini de eşit oranda önemli görenler ise çoğunluktur. Bu sebeple yetenek ve hikaye konusunun oyuncular tarafında eşit öneme sahip olduğu görülmüştür.

“Birincil öncelik, yetenekler yani, oyundaki beceriler ilk önceliğim” ve *“Tamamen özelliklerine ve yeteneklerine bakarak seçiyorum”* ifadeleri oyuncuların yeteneği birincil sırada önemsedğini gösteren düşüncelerken, diğer taraftan hikayeyi birincil gören oyuncular ise oynayıp oynamama konusunda belirleyici etken olduğunu dile getirmişlerdir. Hikaye ve yeteneği eşit gören oyuncuların ifadelerine baktığımızda, karakterin hikaye ile bağ kurması gerektiğini düşünen oyuncu sayısı fazladır. Derin hikayelere sahip kendilerine benzer karakterlerle kendileri de bağ kurmak istemektelerdir.

Bu görüşün aksi olarak bir oyuncu *“benim beğendiğim bir hikayenin yansması olacak. Ben olmayacağım yani. Benim dışında bir şey olmalı”* ifadesiyle

hikayenin kendisiyle bağ kurmaması gerektiğini vurgulamaktadır. Yetenek ve hikayeye eşit yaklaşan oyunculardan birisi *“Hem oynanışı bana hitap ediyor hem hikaye olarak benim çok hoşuma gidiyor mesela. Hikayeye sahip olması beni etkiliyor”* ve *“mesela Genji’nin hikayesi o kadar derin değil ama yetenek kitini beğenirim”* yorumlarıyla iki konuya da aynı mesafede durduğunu göstermektedir. Benzer şekilde *“Yani genelde bel kemiği olan ve bulunduğu takıma bulunduğu ulusa katkı sağlayan karakterleri daha çok tercih etmeyi seviyorum. Yani bireysel takılan karakterlerden biraz uzak duruyorum”* ve *“asi karakterleri sevmiyorum, çakınlık yapan karakterleri. Hani genelde 2-3 taraf vardır. Birileri iyidir birileri kötü, böyle asi taraftır işte başkaldırı yapan taraftır. O başkaldırı yapan tarafa ben genelde geçmiyorum genelde hep iyi tarafta olmayı tercih ediyorum. Çünkü o tarafta bulunan kitle de bana biraz böyle itici geliyor”* yorumlarıyla bir öncelik belirlemeyen oyuncuların da olduğu görülmektedir. Karakterin hikayeye bağ kurması gerektiğini düşünen bir başka oyuncu *“takımın neye ihtiyacı varsa hani öncelikle oyunu kazanmama ne yardımcı olacaksa onu seçmeye çalışırım”* sözleriyle takıma göre yeteneklerini belirlediğini ifade etmiştir.

Rocket League en fazla bahsi geçen oyunlardan birisidir. Oyuncuların hepsi bu oyunu oynama sebebi olarak hız unsurunu öne sürmektedir. Bu oyun, arabaların gerçekçi bir fizik motoruna tabi tutularak büyük bir topu karşı takımın kalesine atmak için beş dakikalık yapılan maç sistemine dayanmaktadır. Bu oyunda hem belirli bir simülasyon sunulmakta hem de topun ve araçların hareketlerini tahmin edebilmek için fizik motorunun oyuncu tarafından pratik yapılarak anlaşılması gerekmektedir. Rekabet yönü güçlü, kısa ve hızlı bir PvP türü olan bu oyun gündelik koşuşturmacalarda mola vermek isteyen oyuncuların dikkatini maç sürelerinin kısıllığıyla çekmektedir.

Sonuç olarak bütüne baktığımızda hikaye ve yeteneğin eşit derecede önemli olması hikayesiz ya da yetenekleri tanımlanmamış karakterlerin tercih edilmesini şüpheye düşüreceği yorumu çıkarılabilmektedir. Her oyunda yetenek ve hikaye bir şekilde mevcuttur. Ancak oyunların türlerine bağlı olarak birinin baskınlığı söz konusudur. Elde edilen bulgulara göre oyun yapımcılarının tek bir konuyu önceliklendirmesi aksi taraftaki kitleyi yakalayamadığı anlamına gelir.

Sonuç

Kendine has dinamiklere ve jargona sahip oyun kültüründe her geçen gün yeni gelişmeler görülmektedir. Son on yılda, otomotiv ve enerji gibi önemli alanları geride bırakarak hızlı büyüyen sektörlerden biri haline gelen dijital

oyunlar, başarısını internetin, akıllı telefonların, tabletlerin yaygınlaşmasına ve akıllı cihazların kullanım yaş aralığının genişlemesine borçludur (Hünler, 2021).

Metaverse, ayna dünya, sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, dijital insan ve yapay zeka gibi terimler hızla yayılmaktadır. Bu kavramlarla ilişkili dijital oyunlar küresel ölçekte herkesin ilgisini çeken bir konu haline gelmiştir. Dijitalleşmeyle birlikte, dijital okuryazarlık, oyun tabanlı öğrenme, uzaktan eğitim, dijital teknolojilerin kullanımı ve dijital kültür gibi konuların önemi daha çok anlaşılmaktadır.

Dijital okuryazarlığı büyük ölçüde geliştiren oyunlar, hangi ülkede yapılmış olursa olsun, yayımlandıkları saniyede dünyanın her yerinde erişime açık olan popüler kültür ürünleridir. Bugün dünya genelinde irili ufaklı birçok oyun şirketi bulunmaktadır ve her geçen gün farklı oyunlar yayınlanmaktadır. Oyunların kapasiteleri birbirinden çok farklı olsa da amaçları aynıdır. Oyuncuya bir deneyim yaşatmaktır. Bu deneyimin kusursuz tasarlanması oyunun oynanabilirliğini mümkün kılar.

Bu çalışma büyük bir uygulama projesinin alt basamaklarından biri olarak eğitsel bir oyunlaştırma uygulaması için karakter tasarım tercihlerini anlamada ve tasarım süreçlerini iyileştirmede yardımcı olmayı amaçlamaktadır. Ayrıca elde edilen bilgiler, özellikle kısıtlı imkanlarla oyun geliştirmeye çalışan ekiplerin stratejilerini belirlerken yardımcı olacak önemli oyuncu davranışlarını ortaya koymaktadır. Ana akım oyunları geliştiren oyun şirketleri, kullanıcı analizleri sağlayan büyük şirketlerle birlikte hareket etmektedirler. Ancak bu çalışmayla şirketlerin hizmetlerini satın alamayan yerel oyun ekiplerine, oyun tasarımı bölümlerinde okuyan öğrencilere, start-up projeleri geliştirenlere, sanatsal bir ifade biçimi olarak oyun üreten sanatçılara ya da her sektör için oyunlaştırma tasarlayanlara oyuncu tercihlerine ilişkin faydalı bilgiler sağlaması öncelikle göz önünde tutulmuştur.

Bulgulardan yola çıkılarak elde edilen bilgiler oyun tasarımı sektöründe tasarım kriterleri açısından belirleyici fikirler vermektedir. Öncelikle katılımcıların bahsettikleri oyunların stilize edilmiş görsel ifade biçimine sahip olduğu önemlidir. Yani kısıtlı imkanlarla proje geliştiren ekiplerin stilize görseller tercih etmeleri bir yandan uygulanabilirlik açısından kolaylık sağlarken diğer bir yandan geniş hedef kitleyi tasarım yönünden yakalayabilmektedir. Buradan yola çıkılarak sektörün gerçekçi oyunlar yapmaya harcadığı efor yerine, daha az zaman alan ve teknik anlamda daha oynanabilir görseller üretmesi oyunun başarısı için daha doğru bir strateji sağlayacağı düşünülmektedir.

En çok tercih edilen oyun türleri PvP ve RPG olarak eşit oranda öne çıkmaktadır. Pvp oyunların hız unsuruyla ilişkilendirildiği ve RPG oyunların da estetik unsurla ilişkilendirildiği ortaya konulmaktadır. Bunun anlamı, türüne göre oyunların öncelikli yönleri değişmektedir. Bu bilgi oyunların tasarlanma süreçlerinde türe göre stratejik plan yapılması gerektiğini netleştirir. Hız beraberinde rekabeti, estetik ve hikayeyi ihtiyaç haline getirmektedir. Nişancı, MOBA, atmosferik ve açık dünya türleri de dikkate alınacak kadar fazla bahsetme aldığı için oyunların özelliklerinin bu türleri kapsayacak şekilde tasarlanması oyuncuların tercihlerini olumlu yönde etkileyecek önemli bir faktördür.

Oyuncuların hayat koşullarına göre tercih faktörlerinin değişkenlik gösterdiği görülmüştür. Oyuncuların oyunlar için ayırdıkları bütçeler, kullandıkları ekipmanlar, alabildikleri oyunlar veya ayırabildikleri zaman gibi tüketici davranış eğilimleri, oyun üretimlerinde oluşturulan stratejileri doğrudan etkileyen önemli etmenlerdir. Pre-production süreçlerinin verimli işleyebilmesi için oyun geliştirmenin belirli stratejiler doğrultusunda ilerlemesi gerekmektedir. Oyunun kapasitesinin ne olduğuna bakılmaksızın her proje için bu adım titizlikle kurgulanmak zorundadır.

Çalışmanın sonuçları genel anlamda hikayenin ya da yeteneklerin oyuncuyla bir bağ kurması gerekliliğini ortaya koymuştur. Oyuncu empati duyabileceği karakterleri seçmektedir. Oyuncular karakter tercihlerinde fiziksel özellikleri, karakter özellikleri, yetenekleri veya hikayesi açısından kendilerine en yakın olanı tercih etmektedir. Bu bilgi, karakter tasarımlarının gerçek hayatın içinden alınan hikayelerle birleştirilmesini makul ve mantıklı kılar. Bu nedenle hedef kitlenin iyi belirlenmesi önemlidir. Ayrıca hangi oyuncu tipini, hangi yaş grubunu veya hangi sosyal sınıfları hedeflediği gibi konuların netleşmesi de tasarım süreçlerini kolaylaştırmaktadır.

Kaynakça

- Aarseth, E. (2007). I fought the law: Transgressive play and the implied player. *Proceedings of the 2007 DiGRA International Conference: Situated Play*, September 24–28, 2007, Tokyo, Japan.
- Biricik, Z.; Atik, A. (2021). Gelenekselden Dijitale Değişen Oyun Kavramı ve Çocuklarda Oluşan Dijital Oyun Kültürü. *E-GİFDER*, 9 (1), 445-469. Doi: 10.19145/e-gifder.818532.
- Bostan, B. (2009). Player motivations: A psychological perspective. *ACM Comput. Entertain.* 7, (2), 32. DOI = 10.1145/1541895.1541902 <http://doi.acm.org/10.1145/1541895.1541902>.
- Braun, V.; Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77-101.
- Charsky, D. (2010). From Edutainment to Serious Games: A Change in the Use of Game Characteristics. *Games and Culture*, 5(2), 177-198. DOI: 10.1177/1555412009354727.
- Dawadi, S. (2020). Thematic Analysis Approach: A Step by Step Guide for ELT Kesharch Practitioners. *Journal of NELTA*, 25, 1-2.
- Denzin, N.K; Lincoln, Y.S (1994). *Handbook of qualitative research*. Thousand Oaks, CA : Sage Publications.
- Dickey, Michele D. (2006). Game design and learning: a conjectural analysis of how massively multiple online role-playing games (MMORPGs) foster intrinsic motivation. *Education Tech Research Dev*, 55:253–273. DOI 10.1007/s11423-006-9004-7.
- Erdogan, İrfan (2004). *Popüler Kültürün Ne Olduğu Üzerine*. Bilim ve Akılın Aydınlığında Eğitim Dergisi, (5)57, 1-18. https://www.researchgate.net/profile/Irfan-Erdogan/publication/266391840_POPULER_KULTURUN_NE_OLDUGU_UZERINE/links/5430809b0cf27e39fa9e1898/POPULER-KULTURUN-NE-OLDUGU-UZERINE.pdf Erişim Tarihi: 16 Şubat 2023.
- Farshi, T. R. (2021). *Battle Royale Optimization Algorithm*. Neural Computing and Applications, 33:1139–1157. <https://doi.org/10.1007/s00521-020-05004-4>.
- Huizinga, Johan (2014). *Homo Ludens*. Ayrıntı yayınları: İstanbul.
- Hünler, A. 2021. “Küresel Pazarlara Giden Yol: Dijital Oyun Sektörü”, İzmir Kalkınma Ajansı internet sitesi. <https://kalkinmaguncesi.izka.org.tr/index.php/2021/02/02/kuresel-pazarlara-giden-yol-dijital-oyun-sektoru/> Erişim tarihi: 26 Mayıs 2023.
- Juul, J. (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. The MIT Press.

- Kelley, D. (1988). *The art of reasoning*. Referred from the 1998 Third Edition. New York, NY: W.W. Norton.
- Kelly, S (2010). *Qualitative interviewing techniques and styles*. Bourgeault I, Dingwall R and de Vries R (eds) The Sage Handbook of Qualitative Methods in Health Research. Thousand Oaks: Sage Publications.
- Linda, J. (2015). Edutainment, games, and the future of education in a digital world. *The global context for new directions for child and adolescent development*. New Directions for Child and Adolescent Development, 147, 33–40. DOI: 10.1002/cad.20082.
- Lipkin, N. (2013). Examining Indie’s Independence: The Meaning of “Indie” Games, the Politics of Production, and Mainstream Co-optation. *Loading The Journal of the Canadian Game Studies Association*. 7(11), 8-24.
- Loyall, B. (2004). *From Game-Story to Cyberdrama. First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. The MIT Press: London.
- McLuhan, M. (1994). *Understanding Media: The Extensions of Man*. Cambridge: MIT Press.
- Murray, J. (2004). *From Game-Story to Cyberdrama. First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. The MIT Press: London.
- Myers, D. (2007). Self and Selfishness in Online Social Play. *Situated Play, Proceedings of DiGRA 2007 Conference*, 4. SBN / ISSN: ISSN 2342-9666.
- Newman, J.; Simons, I. (Eds.). (2004). *Difficult questions about video games*. Nottingham, England: PublicBeta.
- Picard, M. (2006). Machinima: Video Game As An Art Form? *Proceedings of CGSA 2006 Symposium*, 1(1).
- Rice, L.P.; Ezzy, D. (1999). *Qualitative Research Methods: A health focus*. Melbourne: Oxford University Press.
- Taylor, S. J.; Bogdan, R. (1984). *Introduction to Qualitative Research Methods*. John Wiley & Sons, New York.
- World of Warcraft (2004). *Game Info*. Erşim Tarihi: 12 Eylül 2023. <https://en.idcgames.com/world-of-warcraft/>.
- Zimmerman, E. (2013). *Manifesto for a Ludic Century*. <https://kotaku.com/mani-festo-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>. Erişim Tarihi: 06 Ağustos 2023.

Türk Şaman Giysilerinin Etkisinde Lif Sanatında Doku Uygulamaları

Sedef Erkin¹

Neslihan Yaşar²

Özet

Lif sanatı özünde tekstil tekniklerini ve malzemelerini kullanan uygulama yöntemleri ile geniş bir alana sahiptir. 1960 ve 70'li yıllarda lif sanatının en araştırmacı döneminde sanatçılar mistik etkileri olan, farklı coğrafyalara ait kültürel desenleri, teknikleri veya giysileri form ve doku olarak çalışmalarına taşımıştır. Avrupa ve Amerika'da neredeyse eş zamanlı olarak devam eden lif sanatı etkinliklerinde özellikle tapestry dokuma teknikleri ile birlikte Doğu Avrupa, Uzak Doğu, Güney Amerika, Orta Asya ve çeşitli yöresel tekstil teknikleri kullanılmıştır. Benzer bir yaklaşımla bu araştırma Eski Türklere ait Orta Asya Şaman giysilerinden ilham alınarak gerçekleştirilmiştir. Bu araştırma yazısının amacı eski Orta Asya Türkleri dini inanç sistemlerinin bir parçası olan Şamanizm'i incelemek ve buna bağlı kültürel ve ruhani simgelerle bezenmiş, dikkat çekici şaman giysilerinin karakteristik form ve dokularından esinlenerek farklı tekstil teknikleriyle doku araştırmaları ve uygulamaları sonucunda bir lif sanatı eseri ortaya koymaktır. Öncelikle Orta Asya Türkleri hakkında betimsel modele dayalı nitel bir araştırmaya yer verilmiş olan çalışmada Türk Şaman giysileri ve özellikleri ele alınmaktadır. Araştırmanın ikinci bölümünde ise lif sanatı hakkında genel bir bilgi verilerek araştırmacı bir yaklaşımla dokuma, baskı ve farklı tekstil teknikleri ve malzeme odaklı yapılmış özgün doku çalışmaları detaylı bir incelemeyle aktarılmaktadır. Sanatsal bir tekstil yapısında doku ve dokuma teknikleri açısından deneysel yöntemle 12 adet özgün dokuma ve baskı parçalarından oluşan lif sanatı eseri birleştirme yöntemleri ile birlikte araştırmanın sonunda sunulmaktadır.

- 1 Sanatta Yeterlik Öğrencisi, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tekstil ve Moda Tasarımı Anasanat Dalı, ssedef.erkin94@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-0411-8589>
- 2 Doçent, Dokuz Eylül Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Moda Giyim Tasarımı Bölümü, neslihan.sirin@deu.edu.tr, <https://orcid.org/0000-0002-9919-150X>

1. Orta Asya Türkleri

Türk halkının Orta Asya'nın çeşitli bölgelerinde M.Ö. III. ya da M.Ö. IX. Yüzyıldan itibaren var olduğu hatta kimi kaynaklara göre bu tarihin M.Ö. 2500'li yıllara kadar gerileyebileceği düşünülmektedir. Türk toplumları Orta Asya'da uzun yıllar yaşamış ve çoğunlukla hayvancılıkla uğraşmışlardır. Bu bölgede genel olarak soğuk hava şartları ve karasal iklim hakimdir. Bu sebeple daha elverişli yaşam şartları bulma amacı ile uzun süre göçebe olarak yaşamlarını sürdürmüşlerdir (Gürcan, 2018:21, 22, 24). Bilindiği üzere Asya oldukça geniş bir düzlemdir. Tarih boyunca bu bölgede çeşitli Türk devletleri barınmıştır. “Bunlardan en çok bilinenleri; Hun İmparatorluğu, Göktürk Devleti, Uygur Devleti, İdil Bulgarları Hanlığı, Avar ve Hazar Devletleri, Karahanlılar, Gazneliler, Selçuklu Devleti ve Osmanlı İmparatorluğudur” (Gürcan, 2018:34).

“Din; yol, inanç sistemi, bir inancın uyulması gereken kaidelerinin tamamıdır” (Gömeç, 1998:38). Türk toplumlarının da diğer pek çok toplumun sahip olduğu gibi kendilerine ait bir inanç sistemi bulunmaktadır. Bu inanç sistemi günümüzdeki kitaplı dinlerden farklıdır. Özellikle Göktürklerle adını sıkça işittiğimiz bu inanç sistemi Gök Tanrı\Kök Tengri ya da Tengricilik olarak adlandırılır. “Çin kaynaklarında yazan bilgilere göre, Kök Tengri Dini birtakım dini törenlerin muayyen bir düzen içerisinde ifa edildiği bir sistemdir” (Gömeç, 1998:38,39). Gök ya da Gökyüzü inanç sistemlerinin çoğunda önemli bir konuma sahiptir. Sonsuzluğu ve gizemliliği onu yüce kılmıştır. Gök Tanrı inancı, geleneksel Türk dini olarak kayıtlara geçen, yazılı bir kaynağı bulunmayan, nesilden nesle aktarılan ritüeller bütünü olarak kabul edilebilir. Gökyüzü ile bütünleştiği için mavi renk de oldukça önemlidir (Mutlu, 2021:12). Özünde doğa ile uyumu gerektirir. Gök Tanrı inancının en erken kanıtları kaya resimlerinde ve Orhun Yazıtlarında görülmektedir (Alp, Mutlu, 2021:1009).

Bazı araştırmacılar eski Türklerin sadece Gök Tanrı inancına sahip olmadığı diğer dinlerinin de Şamanizm olduğunu savunmaktadır. Eski Türklerde hem Gök Tanrı inancı hem de Şamanizm izleri fazlasıyla görülmektedir. Esasen Gök Tanrıya inanırken bir yandan da şamanik ritüellerini de uygulamaktaydılar. Bu sebeple Tengricilik ve Şamanizm'in iç içe geçmiş bir inanç bütünü haline geldiği kesin olmamakla birlikte düşünülebilir.

1.1. Eski Türklerde Şamanizm

“Şamanizm, ata ruhlarına, doğa varlıklarına tapınmaya dayalı eski bir Asya dini, ruhani bir öğretilerdir” (Öz, 2014:1). Şamanizm'in en eski çağlardan beri var olduğuna dair kanıtlar mevcuttur. Çeşitli buluntulara dayanarak

Şamanizm'in başlangıcı için verilen en eski tarihin M.Ö. 50000-30000 yılları arasında olduğu tahmin edilir (Gürcan, 2018:81). Yalnızca Asya'da değil dünyanın çeşitli coğrafya ve kültürlerinde farklı biçimlerde Şamanizm uygulamaları görülmektedir. Şamanlık kavramının ilk olarak Orta ve Kuzey Asya'da oluştuğu tahmin edilir. Şamanizm, kelimesinin 1700'lü yılların ikinci yarısından itibaren kullanılmaya başlandığı düşünülmektedir. Türklerde ise bu tarihin çok daha eski zamanlara dayandığı tespit edilmiştir. Sözcük olarak Şaman ya da Şamanizm şeklinde değil fakat farklı isimlerle aynı amaca hizmet etmek için kullanılmıştır (Gürcan, 2018:52, 53). Örneğin;

“Şaman'a, Altaylar 'Kam', Çavuşlar 'Yum', Kazak ve Kırgızlar 'Bakşı\Bakşı\Bahşı', Yakutlar 'Oyun', Yukagirler 'Alma', Türkmenler 'Perihan\Falbin' derken, Altay ve Yakut Türkleri kadın Şaman'ı 'Uduğan\Utahan\Ubahan\Iduan', Kırgızlar 'Bübü\Bibi' olarak adlandırmaktadır. Ayrıca Divanü Lügati't Türk'te Kam 'qam' olarak yer almaktadır” (Gürcan, 2018:52,23).

“Çin kaynaklarının verdikleri haberlerden anlaşıldığına göre, eski Orta Asya Şamanizm'inin esasları Gök Tanrı, güneş, ay, yer, su, ata (cedd-i ala), ateş (ocak) kültleri idi” (İnan, 1986:2). Eski Türkler genel olarak doğada bulunan her şeyin bir ruhu olduğuna inanırlar. Bu ruhlar yalnızca iyi ruhlardan oluşmaz. İyi, kötü, yararlı, tehlikeli vb. gibi hem negatif hem de pozitif sıfatlara sahiptirler. Doğada bulunan tüm nesnelere bir denge içindedir. İnsanda bu dengeye uyum sağlayarak ve saygı duyarak yaşar. Bu sebeple yaşamları boyunca çeşitli ruhlara ya da Tanrılara törenler gerçekleştirip kurban sunmaktadırlar (Alp, Mutlu, 2021:1011). Şamanlar; ruhlar, Tanrılar ve insanlar arasında bir nevi elçi görevi görmektedir. “Şaman inancının ayin ve törenlerini yapan, ruhlarla fani insanlar arasında aracılık eden kişiye Türk kavimlerinde 'Kam' adı verilmektedir” (İnan, 1986:72).

Şamanlar; ruhlar, tanrılar ve insanlar arasındaki iletişimi sağlarken aynı zamanda tedavi ya da kehanet gibi öğretileri de gerçekleştirmektedir. Yani şaman yalnızca bir aracı değil, aynı zamanda bir çeşit büyücü ve hekim olarak da görev almaktadır. Kimi zaman koruyucu ya da yol gösterici olduklarına da inanılır (Öz, 2014:1,2). Şaman;

“Hastaların tedavisi, ölü ruhların öbür dünyaya gönderilmesi (yurdun temizlenmesi), kurban sunma, hava olaylarının düzenlenmesi, gibi durumlar için ayin düzenleyendir. Aynı zamanda oyuncu dansçı, müzisyen, şarkıcı, besteci ve şairdir. Bütün bunların yanı sıra kehanette bulunma, kısırlığa çare bulma ve riskli durumlarda doğuma katılma da şamanların görevi olmuştur” (Aktaran; Gürcan, 2018:55).

Üç şekilde şaman olunabilir; Soyla (kalıtsal aktarım), ruhlar tarafından seçilerek ve kişisel istekle. Soydan gelen Şamanlık; anne tarafı ya da baba

tarafından aktarılarak geçmektedir. Aile üyelerinde Şamanlık yapan ya da Şaman soyundan gelen kimseler olması gerekir. Ruhlar tarafından seçilen Şamanlar; soyunda Şamanlık olmayan fakat ruhların çağrısına maruz kalan kimselerdir. Kendi isteğiyle Şaman olan kimseler Şaman olmak için uzun bir uğraş ve eğitime maruz kalırlar. Bu Şaman türleri arasında, en güçlü ve saygın kabul edilenler soyla Şaman olanlardır (Mutlu, 2021:22). Şaman olacak kişinin öncelikle ruhlar tarafından çağırıldığına inanılır bu sebeple küçük yaşlardan itibaren (genellikle 7-9 yaşları olduğu tahmin edilir) bazı ruhsal hastalık belirtileri gösterir ve çeşitli rüyalar görür. Bunların dışında baş ağrısı, hassasiyet gibi çeşitli sağlık sorunlarına da sahip olabilir. Toplumdan uzaklaşır ve yalnız kalmayı tercih eder. Bu süreçte görme ve bilme yeteneklerinin geliştiğine inanılır. Şaman adayının tüm bunları yaşaması görevini yerine getirebilmesi için yeterli değildir. Bu sebeple deneyimli yaşlı bir Şamandan nasıl Şaman olunacağına dair kapsamlı bir eğitim görür. Eğitimin ardından 'sırma erme' deneyimi adı verilen bir tür trans haline girer. Bu ritüel esnasında kimseyle iletişim kurmaz, bilinci kapalı ve trans halindedir. Bu ritüel ile eski ruhunun öldüğüne ve Şamanın ruhunun doğduğuna inanılır. Sırma erme deneyiminin başarıyla gerçekleşmesinin ardından Şaman; elbisesini, davulunu ve aksesuarlarını hazırlar. Şamanın giysisini hazırlama süreci de kutsaldır. Ruh atası, Şamanın rüyasına girer ve giysiyi ne şekilde, hangi materyallerle hazırlayacağını gösterir. Ardından Şaman giysisi bu talimatlara uygun şekilde hazırlanır ve ruhun onayını alır. Hazırlıklar tamamlandıktan sonra ise yapılacak bir ayinle Şamanlık yemini ederek yetkilendirilir. Farklı toplumlarda değişiklik gösterebilmekle birlikte Orta Asya Türklerinde Şamana dönüşme deneyimi bu şekilde ilerlemektedir. Genel olarak zorluklarına bakıldığında Şaman olmak herkesin isteyebileceği bir deneyim değildir. Fakat tüm zorluklarına rağmen Şaman toplum içinde büyük bir saygınlığa sahiptir (Gürcan, 2018).

Şamanlığın ilk ortaya çıkış efsanesinde bir kadın Şamandan bahsedilir ve bu kadın şamanın bir kartaldan türediği varsayılır. Bu sebeple ilk Şamanın kadın olduğu ve anaerkil toplumlarda ortaya çıktığı düşünülmele birlikte yine kesin bir bulgu değildir. Bundan olacak ki kadın Şamanların erkek Şamanlara göre daha güçlü olduğuna dair bir inanç bulunmaktadır. Şamanlar aynı zamanda Ak Kam\Şaman ve Kara Kam\Şaman olarak iki türe ayrılmaktadır. Ak Şamanlar çoğunlukla Tanrı Ülgen ve göğün ruhları ile iletişim halindedirler. Ayin sırasında kanlı kurban sunmazlar. Kara Şamanlar ise Erlik Han ve yeraltı dünyasına ait ruhlarla iletişim kurarlar. Kara Şamanlar genellikle ölüm ya da hastalık gibi sorunlarla baş etme görevini üstlendiği için toplum tarafından daha çok saygı görürler. Giyim kuşam açısından incelendiğinde Ak ve Kara Şamanların tören esnasında

kullandıkları giysileri ve aksesuarları, uygulamada buldukları ayine göre farklılık göstermektedir. Kara Şamanların ayin giysilerinin erkek geyik derisinden yapıldığı ve fazlasıyla metal ögeye sahip olduğu söylenir. Ak Şamanların ise beyaz giysilere ve ağaçtan bir değneğe sahip olduğu ayrıca beyaz bir ata bindiklerinden bahsedilir (Gürcan, 2018:60, 61, 87).

1.2. Eski Türklerde Şaman Giysileri

Şamanlar ayin esnasında çeşitli giyim kuşam öğelerine gereksinim duyarlar. Bunlardan en önemlisi üzerinde kumaş parçalarından saçaklar, metal nesnelere, kukla (ruh atası figürü), hayvan kürkleri, kuş tüyleri, deniz kabukları, boncuk ve çeşitli semboller bulunduran bir Şaman elbisesidir (Görsel 1). Türk Şaman giyim kuşamında bir çeşit palto ve başlıktan oluşan bu giysi 'Manyak' olarak da adlandırılmaktadır (Mutlu, 2021:58). Şaman elbisesinin dışında yine üzerinde sembolik kodlar barındıran başlık, çizme, davul, göğüslük, eldiven, kemer, maske, asa, kamçı, çingirak gibi aksesuarları da bulunmaktadır (Görsel 2). Bu giyim kuşam öğelerinin çeşitliliği, yapılacak ayine ve Şamanın bağlı olduğu kültüre göre değişiklik göstermektedir. Bazı toplumlarda Şaman giysisi yerine sadece kemer veya başlık kullanıldığı da görülmektedir. Şaman giysileri genellikle geyik, kuş, ayı gibi hayvanlara atıfta bulunur. Bu hayvanın çeşidi giysinin sahibi olan Şamanın ruh atası olan hayvana göre de şekillenebilmektedir. Şamanın ruh atası bir kuş türü ise Şamanın giysisinde kuş tüyü ya da kanat formunu anımsatacak materyaller, çeşitli saçaklar kimi zaman ise bu hayvanın görsel tasvirlerini görmek mümkündür. Hayvan sembollerinin dışında Şamanizm ya da Gök Tanrı inanç sistemi ile ilişkili çeşitli imgelere de rastlanılabilmektedir (Gürcan, 2018:70, 95). Şamanın kullandığı giysi öğeleri genellikle geyik, sığır, buzağı, tay derisi gibi malzemelerden üretilir (Öz, 2014:29).



Yakut Şaman elbisesi



#44314950

Görsel 1: Yakut Şaman Elbisesi Görsel 2: Şaman Tasviri

(<http://www.genelturktarihi.net/samanlarin-tedavi-usulleri-ve-tibbin-inanca-etkisi> , Erişim: 29.08.2023)

(<https://www.salt10.com/samanlarin-enteresan-giysisi-manyak/> , Erişim: 29.08.2023)

Abdülkadir İnan, ‘Tarihte ve Bugün Şamanizm’ (1986: 92) adlı eserinde Şaman cübbesinden detaylı olarak şu şekilde bahsetmiştir;

“Şaman cübbesi, gelenek olarak, otuz parçadan yapılmış sayılırsa da hakikatte altmış kadar muhtelif parçalardan mürekkeptir. Cübbenin esas kısmı meral veya beyaz koyun derisinden yapılan ceketten ibarettir. Başka parçalar bu cekete dikilir. Bu parçalar, Şamanların ruhlar dünyasında bulunduğunu tahayyül ettikleri bütün varlıkların sembolleridir. Cüppenin yakasında sıralanan dokuz küçük kukla Ülgen’in dokuz kızını, küçücük cüppeler onların elbiselerini, demir veya başka madeni şeyler küpelerini temsil eder. Kötü ruhlarla mücadele ederken kullandığı manevi yayın ve diğer silahların sembolleri küçücük yay ve çingiraklardır ve kötü ruhların fısıltılarını dinlemek için kulak, ay, güneş, yıldızlar, Erlik dünyasında yaşayan kurbağalar, yılanlar hep cüppede temsil olunur. Bu semboller örgüler, kumaş parçaları, madenden yapılmış süs ve sairlerden ibarettir.”

Ayı sembolünün Şamanın en güçlü ruh atası olduğuna inanılır. Ayı postu ya da maskesi Şaman tarafından giyildiğinde Şamanın, ayının gücüne sahip olabileceğine inanılmaktadır. Giysi üzerinde kullanılan ayı sembollerinin

yanı sıra ayı pençelerinin çizmelere takılmak suretiyle kullanıldığı da görülebilmektedir. Ayının yanı sıra kuş sembolizmi de Şamanizm de büyük önem taşır. Kuş tüylerinin kullanımı dışında gaga ve pençe gibi unsurlara da rastlamak mümkündür. Form olarak incelendiğinde Şaman giysilerinin kuş görünümünü andırdığı düşünülmektedir. Giyside, özellikle kol kısımlarında çok fazla bulunan saçakların kuş kanatlarına atıfta bulunduğu düşünülmektedir. Bazı toplumlarda saçakların yılan ile ilişkilendirildiği de görülmektedir. Kuş sembolizminin önemine bağlı olarak çoğu Orta Asya Türk Şamanizm’inde kartal figürünün Şaman giysilerindeki önemi büyüktür ve kartal uzuvlarının giysilerde kullanımına sıklıkla rastlanır. Geyik sembolizmi ise özellikle Şaman başlıklarında (Görsel 3 ve 4) görülür. Geyik boynuzları büyük önem taşımaktadır. Orta Asya’nın Kuzey bölgelerindeki Şaman başlıklarında kullanılan geyik boynuzlarının boyutu ve sayısı, Şamanın seviyesini gösterir. Ayrıca Şamanın giysisi de geyik derisinden üretilmekte, kutsal olduğuna inanılan, geyiğin çene altı kıllarıyla bezenmektedir (Gürcan, 2018).



Görsel 3: Geyik Boynuzlu Şaman Başlığı Görsel 4: Şaman Başlığı Örneği

(<https://tr.pinterest.com/pin/545568942337505294/> , Erişim: 29.08.2023)

(<https://tr.pinterest.com/pin/667658713499017999/> , Erişim: 29.08.2023)

Şaman giysileri iki renkli ya da iki renge boyanmış şekilde de görülebilmektedir. Kara-siyah (açık-koyu), kırmızı-siyah, açık (deri rengi)-kırmızı gibi zıt şekillerde kullanılabilir. Önden kapanan giyside açık

renk kullanımının sağ tarafta olduğu, erkekleri ve üst dünyayı temsil ettiği, koyu renk kullanımının ise kadınları ve yer altı dünyasını sembolize ettiği düşünülmektedir (Öz, 2014:29).

Şamanın en önemli materyallerinden biri davuldur. Ayin esnasında kullanılan bir obje olmasının yanı sıra sembolik bir değer de taşımaktadır. Samur ya da tavşan derisinden yapılır. Tokmak ise geyik boynuzu, kayın ağacı ya da tavşan ayağından yapılabilmektedir. Şaman, ayin esnasında davulu yardımı ile öteki dünyalara doğru seyahat eder, ruhlarla iletişim kurar. Davulun çıkardığı ses ruhları çağırır. Gelen ruhların davulun içine girdiğine inanılır. Şaman, kimi zaman davulun çıkardığı ses ile ritim tutarak trans haline girer. Davulun üzerinde çeşitli resimler bulunur. Genellikle kırmızı, beyaz ya da siyah boyayla yapılmış çizimlerdir. Bu çizimler ayin öncesi çizilebildiği gibi ayin esnasında vecd halindeyken de çizilebilmektedir. Sembolik olarak; Ay, Güneş, Hayat\Dünya Ağacı tasvirleri, insan ve hayvan figürleri (Görsel 5 ve 6) sıklıkla görülmektedir. Şamanın davulu, Şaman öldükten sonra ormanda parçalanır ardından bir ağacın dalına asılır. Şamanın defni ise bu ağacın altına yapılmaktadır (Öz, 2014:4, 15, 16).



Görsel 5: Altay Davulu Görsel 6: Şaman Davulu

(<https://www.altayli.net/turk-topluluklarinda-saman-davulu-ve-uzerindeki-resimlerin-anlami.html> ,Erişim: 30.08.2023)

(<https://anadolutudam.anadolu.edu.tr/yayinlar/calgilar/saman-davul> , Erişim: 30.08.2023)

Şaman başlıkları da davulları gibi önemli bir unsurdur. Başlıklar ayin esnasında Şamanın daha iyi konsantre olmasını sağlayan bir araçtır. Spiritüel alanda üçüncü göz olarak adlandırılan bölge Şamanizm’de ‘Şamanik Göz’ olarak adlandırılır. Başlıklar bu bölgeyi kapatarak Şamanın trans haline

rahatlık sunar. Ayrıca başlıkların ve maskelerin kötü ruhları kandırmaya yaradığı ve kötü ruhların hasta bedenlerden kovulmasında kullanıldığı bilinmektedir (Öz, 2014:31). Başlıkların üretiminde deri ya da kayın ağacı kabuğu kullanıldığı tespit edilmiştir. Kuş tüyü, boncuk, deniz kabuğu, boynuz, püskül gibi materyaller, süslemede kullanılmaktadır. Formu ve boyutu toplumlara göre değişiklik göstermektedir (Mutlu, 2021:64, 65).

Şaman elbiseleri genellikle deriden üretilir ve düğmesizdir. Kuşak ya da deri kemer yardımıyla kapanır. Mevsime göre iç gömleği ile veya tek başına kullanılabilir. Güneş ve ay sembolü giysi üzerinde yuvarlak metal nesnelere şeklinde kullanılır (Görsel 7). Giysi üzerinde ayna kullanımına da rastlamak mümkündür. Kötü ruhları kaçırdığına inanılır. Ayrıca omuz, göğüs, kol kısımlarında metal nesnelere sıklıkla görülür. Bu nesnelere ise Şamanın zorluklara karşı duruşu ve gücünü gösterdiği düşünülür. Bazı Şaman giysilerinde elbisenin göğüs ve kol kısımlarında kaburga kemiklerini andıran unsurlar görülebilmektedir. Bu unsurlar tekrar dirilme ile ilişkilendirilir (Öz, 2014:12, 13).



Görsel 7: Şaman Giysisinde Bulunan Yuvarlak Objeler

(<https://abdullahabdurrahman.wordpress.com/2020/12/16/turklerde-9-rakami-alintidir/>,
Erişim: 30.08.2023)

Şamanın giysisi kutsal sayılmaktadır ve yalnızca ayinler esnasında kullanılır. Çeşitli sembolik anlamlar ve spiritüel önem taşımaktadır. Giysi üretilirken kullanılan malzeme, form, üzerine bezenen materyaller ve sembollerin her

biri simgesel anlamın yanı sıra manevi anlama da sahiptir. Kullanılan her bir unsur hiçbir şekilde tesadüfi değildir. Şamanın giysisini Şaman dışında başka birinin giymesi mümkün değildir. Giyildiği takdirde giyen kişinin delireceğine veya öleceğine inanılır. Giysinin bulunduğu toplumun sınırları dışına çıkarılması da yasaktır (Gürcan, 2018:95). Orta Asya Türklerine ait Şaman giysilerinde kadın ve erkek şamanların giysileri bazında çoğunlukla farklılık gözlenmez. Kullanılan materyaller ve semboller aynıdır. Şamanın gücünü belirten öğelerden biri de giysisinin zenginliğidir. Şamanın giyim kuşamında başlık; gökyüzünü, beden giysisi; yeryüzünü, çizme; yeraltı dünyasını sembolize eder. (Öz, 2014:29, 32).

2. Türk Şaman Giysilerinin Etkisinde Lif Sanatında Doku Uygulamaları

Şaman kültürünün doğa ile kurduğu güçlü bağ neticesinde, giysilerinde farklı pek çok malzeme ve dokunun kullanıldığı görülmektedir. Bu giysilerde kullanılan malzemenin, rengin, dokunun, desenin ve tekniğin her birinin farklı anlamları ve ritüelleri işaret eden gizli sembolik anlatımları bulunmaktadır. Görsel anlamda zengin dokulu ve dikkat çekici olan Şaman giysileri tekstil sanatları için önemli bir esinlenme kaynağı olmaktadır. Bu çalışmada birinci bölümde Eski Türk Devletlerinde inanç sistemleri ve bunlardan biri olan Şamanizm üzerinde durulmuş, Şaman giysileri hakkında detaylı bilgi verilmiştir. Bu bilgiler neticesinde Şaman giysilerinden yola çıkarak tekstilin farklı tekniklerinden özellikle de dokuma tekniklerinden yararlanarak deneysel araştırmacı bir yöntemle yeni doku araştırmaları ve çalışmaları yapılmış, 12 farklı dokuma parçası ve ilave iplikler ile tamamlayıcı parçalar kullanılarak bir Şaman giysisini ifade eden lif sanatı eseri meydana getirilmiştir. Eserin oluşturulması sırasında 1. bölümde anlatıldığı üzere literatür çalışması yanında aşağıda esin kaynaklarının belirlenmesi, doku araştırmaları, malzeme ve tekstil tekniklerinin seçimi, uygulama aşamaları ve eserin oluşumu bundan sonraki bölümde detaylı bir anlatımla ele alınmaktadır. Ancak öncesinde lif sanatı ile ilgili genel bir açıklama yapmak gerekmektedir.

2.1. Lif Sanatı

Lif Sanatı 1960'lı yılların başında tekstil ürünleri ve teknikleri ile eski tekstil üretim tekniği olan tapestry' den türetilen sanatsal bir ifade aracıdır. Tapestry dokuma sanatını yeniden hareketlendirmek ve 1960'lı yılların avangard sanat ortamında yer alabilmek için yapılan bazı etkinlikler ve sergiler sonucunda lif sanatı, tekstil ve plastik sanatların farklı alanlarından birçok sanatçının üretim alanına dönüşmüştür. Birincisi 1962 yılında gerçekleştirilen Lozan

bienalleri serisinde özellikle dokuma teknikleri ile üretilen büyük boyuttaki eserlerde jüt, sisal, gibi tekstil lifleri kullanılmış ve dokusal anlamda dikkate değer eserler ortaya çıkmıştır. Bu sergilerden üçüncüsü olan 1967 yılındaki Lozan bienalinde eserler yeni tapestry olarak adlandırılmış ve sonrasında geçirdiği değişim evreleri ile içinde bulunduğu sanat ortamında lif sanatı olarak literatüre girmiştir.

1930 ve 40'lı yıllarda Avrupa ikinci dünya savaşıyla uğraşırken Amerika'da önemli eğitim kurumları, birlikler ve ülkenin ileri gelen hayırsever kişilikleri devreye girmiştir (Karaca ve Yaşar, 2021:133). Savaşın olumsuz etkilerini kendi topraklarında yaşamayan Amerika için önemli bir eğitim, kültür hamlesi olan bu dönemde pek çok alanda olduğu gibi tekstil tasarımından tekstil sanatlarına doğru devam eden bu eğilimleri destekleyen faktörler arasında, “sanat ve mimaride modernizmin yükselişi, üniversite sanat bölümlerinin genişlemesi, 1960'ların karşı kültürü, Avrupa'da tapestry dokumacılığının yeniden canlandırılması ve avangardın yeni medya ile geniş ölçekli çalışmaları sayılabilir (Auther, 2011:144). Yeni açılan eğitim programlarında Avrupa'dan göç eden Bauhaus sanatçıları ve eğitimciler Bauhaus ekolünün izinde takip ettikleri eğitim programıyla, sanat eğitimi temelinde yürüttükleri “atölyelerde genel olarak deneysel bir yaklaşımla tamamen öğrenmeye ve iyi bir zanaatkarlıkla üretmeye yönelik bir program izlemişlerdir (Yaşar ve Özkan, 2022:272). Böylece tekstil zanaatlarındaki malzeme, teknik ve yapısal değişikliklerin gelişmesi ile dokuma, tekstil yapıları ve tekniklerini çok iyi deneyimleyen öğrencilerin bazıları bu bilgileri faydacı olmayan tamamen sanatsal ifade biçimine dönüştürmeyi tercih etmiştir. Bu süreçte destek olan eğitimciler arasında Anni Albers, Trude Guermonperez ve Marianne Strengell sayılabilir.

1960'lı yıllarda genel olarak devam eden sanat ortamlarında soyut dışavurumculuk, gerçeküstücülük ve pop art gibi sanat akımlarının etkisinde sanatçılar özgürlükçü bir üslup benimsemişlerdir (Kaplanca ve Yaşar, 2023: 27). Bu dönemde kavramsal sanat, happeningler, performans sanatları, çevre sanatı, lif sanatı gibi sanat türleri arası geçişler, malzeme çeşitliliği, kültürler arası etkileşimler sıklıkla görülmüş, eserlerde boyut, sergileme yöntemleri çeşitlenmiştir. Bunlarla birlikte seyahat etme olanaklarının artması ve kolaylaşması ile dönemin gençleri ve sanatçılar tarafından taşınan farklı kültürlerle ait tekstil ürünleri ve teknikleri sanat eserlerinde kullanılmıştır. Böylece merak uyandıran ülkelerin geleneksel tekstil teknikleri, desen özellikleri lif sanatı eserlerine aktarılmıştır. Örneğin Anni Albers'in sanatsal bazı önemli dokumaları Peru sanatından etkilendiği çalışmalarıdır. Şaman kültürüne ait literatüre girmiş ilk eserlerden biri ise 1976 yılında gerçekleştirilen “California Design 76” sergisinde izlenmiştir. “Nicki Marx'a

ait “Shaman ‘s Robe” adlı çalışma normal boyutundan daha büyük olarak bir giysiden çok kostüme benzemektedir (Baizerman, 2004), (Görsel 8). Bu çalışma gelecek yıllarda giyilebilir sanat olarak lif sanatının daha çok görünen ve önem kazanan bir parçası olmuştur. “California Design” sergileri 1955-1976 yılları arasında 12 kez düzenlenmiş ve özellikle Uzak Doğu, Orta Asya ve Güney Amerika’ya ait etnik tekstil desenlerinin, malzemelerinin ve yapılarının lif sanatı eserlerle sanat ortamlarına taşındığı önemli etkinlikler dizisidir (Yaşar, 2016).



Görsel 8: Nicki Marx’a ait “Shaman ‘s Robe” adlı çalışma, 1976

(Baizerman, 2004: 201)

2.2. Doku Araştırmaları ve Esin Kaynakları

Çalışmada tekstil tekniklerine ve malzemelerin dokuya olan etkilerini görmek amacıyla farklı renk, doku ve kalınlıklarda iplikler ve materyallerle deneysel dokuma örnekleri yapılmıştır. Ahşap el dokuma tezgâhı üzerinde iplik ve örgü denemeleri ile doku araştırmaları yapılmıştır (Görsel 9, 10, 11). İplik, kumaş, kurdele, tel, boncuk gibi malzeme ve dokuma teknikleriyle dokular oluşturulmuş ve bu denemelerin sonunda temaya uygun olan teknik ve malzemelere karar verilmiştir.



Görsel 9: Doku arařtırmaları 1 ve 2 (Sedef Erkin, 2023)



Görsel 10: Doku arařtırmaları 3 ve 4 (Sedef Erkin, 2023)



Görsel 11: Doku arařtırmaları 5 ve 6 (Sedef Erkin, 2023)

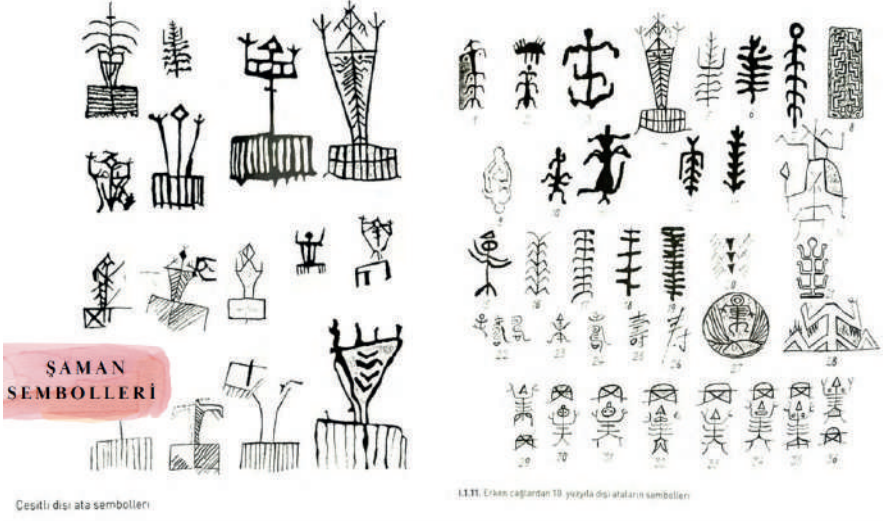
Görsel 9, 10 ve 11’de yaklaşık 20 farklı renkte, dokuda ve kalınlıkta iplikle ve farklı malzemelerle çeşitli doku ve renk örnekleri elde edilmiştir. Bilinçli bir tasarım süreci geçirmek için yapılan bu deneysel dokuma araştırmaları neticesinde tüm bu dokulardan ve Görsel 11’de elde edilen dokuma renklerinden faydalanılmaya karar verilmiştir.

Yapılan araştırmalar ve deneysel üretimler sonucunda Orta Asya Türk Şaman giysilerinden yola çıkarak bir lif sanatı eserini meydana getirecek tapestry tasarımı oluşturulmuştur. Döneme ait çeşitli Türk toplumlarının Şaman giysileri incelenmiş olup Görsel 12’de yer alan ilham panosunda ki görsel kaynaklara ulaşılmıştır.

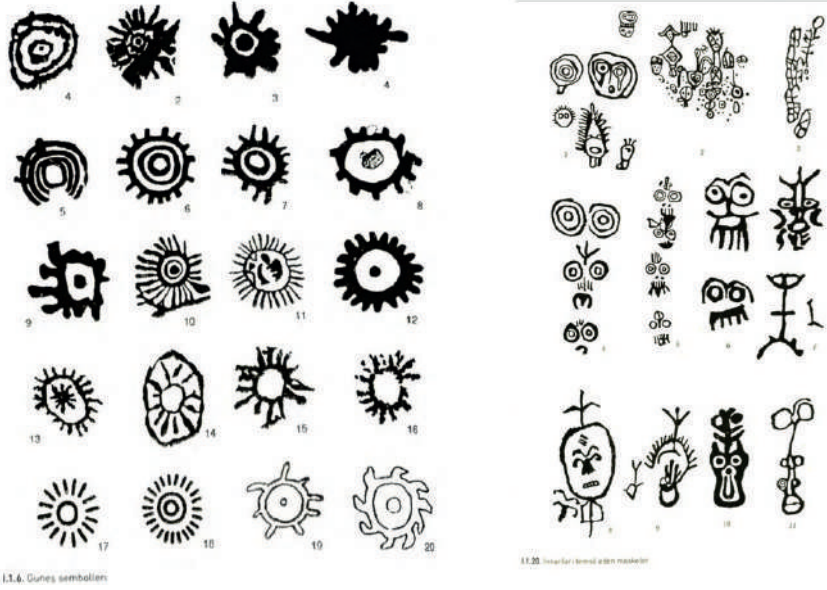


Görsel 12: İlham Panosu, (Sedef ERKİN, 2023)

Şamanizm kültüründe sembolik öğelerin önemi de dikkate alınarak Görsel 13 ve 14’deki diş ata, güneş, insan tasvirleri gibi sembollere ulaşılmıştır.



Görsel 13: Şaman Sembolleri, (Hoppal, 2015)



Görsel 14: Şaman Sembolleri (Hoppal, 2015)

Görsel 12’de bulunan ilham panosundan yola çıkarak ürünün formu belirlenmiş ve eskiz aşaması Görsel 15’te görüldüğü şekilde planlanmıştır.



Görsel 15: Eskiz (Sedef Erkin, 2023)

Eskiz aşamasının ardından malzeme seçimi ve uygulanacak tekstil tekniklerine karar verilmiştir. Eserde kullanılan ana teknik dokumadır. Ürün ayrı parçalar halinde, farklı ipliklerle ahşap el tezgahında dokunmuştur. Bazı dokumaların üzerine applike tekniği de uygulanmıştır. Aplikenin yanı sıra boncuk işleme, patchwork, linol baskı ve çeşitli kumaş manipülasyon teknikleri kullanılmıştır. Ürünün etek ucunda saç örgüsü, düğüm ve püsküllerden oluşan tamamlayıcı parçalar ilave edilmiştir. Tasarımın üretiminde kullanılan materyaller ve renk seçimi Görsel 16'da görüldüğü gibidir.



Görsel 16: Malzemeler (Sedef Erkin, 2023)

2.3. Eserin Üretim Aşamaları

Çalışmanın bütünü 23 adet küçük parçadan oluşmaktadır. Görsel 15'te görülen eskiz çiziminde her bir parça farklı büyüklük, yapı ve formada olacak şekilde planlanmıştır. Çalışmanın boyutunun planlanması ve her bir parçanın şeklinin doğru uygulanması için bir şablon hazırlanarak dokuma ve parçaların üretilmesinde referans alınmıştır. Çoğunluğu örme ipliğinden bezayağı dokuma olmakla birlikte üzerinde manipülasyon teknikleri uygulanan kumaş parçaları da kullanılmıştır. Dokuma parçaların zemini el tezgahında dokunmuş üzerinde bulunan desen ve süslemelerde applike ve işleme tekniği uygulanmıştır.

Parça 1:

Zemininde doku oluşturmak adına kırçillı, krem rengi örgü ipliği kullanılmıştır (Görsel 17). Dokuma tekniği olarak bez ayağı uygulanmıştır. Üzerine ise yine kırçillı, kahverengi, gri ve kırmızı renklerde iplik ile işleme eklenmiştir. İşleme olarak kullanılan şekil, Şamanizm'de dişi ata simgesi olarak kullanılan sembollerden yola çıkılarak oluşturulmuştur. Üzerine applike edilen yuvarlak metal parçalar ise Şaman giysilerinde bulunan, güneş ve ayı temsil eden yuvarlak plakalara bir göndermedir (Görsel 18). Dokuma da açık renkli, desenli, yumuşak bir doku elde edilmiştir.



Görsel 17: Parça 1 Üretim Aşamaları (Sedef Erkin, 2023)



Görsel 18: Parça 1 Üretim Aşamaları (Sedef Erkin, 2023)

Parça 2:

Zemininde gri örme ipliği kullanılarak bezayağı dokuma oluşturulmuştur. Bez ayağı dokumanın aralarında düğümlerle örgü dokusu verilmiştir. Şaman giysilerinde bulunan metal parçaların etkilerini kazandıracak görseldeki metal parçalar aplike edilmiş, uçlarına krem rengi rafya iplikler bağlanarak doku değeri artırılmıştır. Ayrıca sarı kadife iplikten çeşitli işlemler eklenmiştir (Görsel 19). Dokumada farklı iplik çeşitliliği sebebiyle farklı dokular oluşmuştur.



Görsel 19: Parça 2 Üretim Aşamaları (Sedef Erkin, 2023)

Parça 3:

Zemininde doku oluşturmak için bukleli, krem rengi örme ipliği kullanılmıştır. Dokuma tekniği olarak bezayağı uygulanmıştır. Elde edilen dokumanın üzerine ise yine bukleli, kahverengi, gri ve kırmızı renkli ipliklerle işleme yapılmıştır. Üzerine applike edilen yuvarlak metal parçalar ise Şaman giysilerinde bulunan, güneş ve ayı temsil eden yuvarlak plakalara bir göndermedir. İşlemede kullanılan şekil dışı ata sembollerine bir göndermedir (Görsel 20). Parça renkli ve yumuşak dokuludur.



Görsel 20: Parça 3 (Sedef Erkin, 2023)

Parça 4:

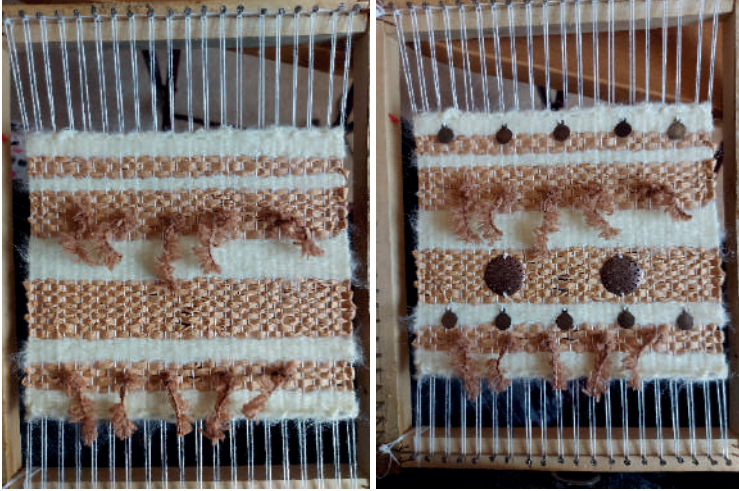
Dokumanın kenarlarında doku oluşturmak için bukleli gri örme ipliği kullanılmıştır. Zeminin orta kısmında kırık beyaz örme ipliği tercih edilmiştir. Dokuma tekniği olarak bezayağı uygulanmıştır. Dokumanın üzerine bukleli, kahverengi ve krem renkli ipliklerle işleme tekniği ile desenlendirme yapılmıştır. Üçgen desenli işlemede Şaman davullarında kullanılan dağ çizimlerinden etkilenilmiştir. Üzerine applike edilen yuvarlak metal parçalarla ise Şaman giysilerinde bulunan, güneş ve ayı temsil eden yuvarlak plakalara vurgu yapılmıştır (Görsel 21).



Görsel 21: Parça 4 (Sedef Erkin, 2023)

Parça 5:

Zemininde kırık beyaz örme ipliği ve krem rengi rafya iplik kullanılarak enine çizgili bir dokuma oluşturulmuştur. Dokuma tekniği olarak bezayağı kullanılmıştır. Elde edilen dokuma zemin üzerine ise bukleli, kahverengi örme ipliği ile püskül şeklinde işleme eklenmiştir. Son olarak aplike edilen yuvarlak metal parçalar ise Şaman giysilerinde bulunan, güneş ve ayı temsil eden yuvarlak plakalara bir göndermedir (Görsel 22).



Görsel 22: Parça 5 Üretim Aşamaları (Sedef Erkin, 2023)

Parça 6:

Zemininde beyaz peluş, kalın gri, bukleli, kahverengi, krem, gri ve sarı kadife örme ipliği kullanılarak farklı boyutlarda şeritler oluşturulmuştur. Dokuma tekniği olarak bezayağı uygulanmıştır. Ardından Şaman giysilerinin

süslemelerine bir gönderme olarak taş benzeri boncuk ve yuvarlak metal halkalar applike edilmiştir (Görsel 23).



Görsel 23: Parça 6 Üretim Aşamaları (Sedef Erkin, 2023)

Parça 7:

Zemininde doku oluşturmak için bukleli, krem rengi örme ipliği kullanılmıştır. Dokuma tekniği olarak bezayağı uygulanmıştır. Dokuma üzerine ise gri renk örgü ipliği ile işleme eklenmiştir. İşleme olarak kullanılan şekil, Şamanizm’de dişi ata ve hayat ağacı simgesi olarak kullanılan sembollerden yola çıkılarak oluşturulmuştur. Üzerine applike edilen yuvarlak metal parçalar ise Şaman giysilerinde bulunan, güneş ve ayı temsil eden yuvarlak plakalara bir göndermedir. Ayrıca Türk sembolizminde bereket anlamında kullanılan balık figürleri de applike edilmiştir (Görsel 24).



Görsel 24: Parça 7 Üretim Aşamaları (Sedef Erkin, 2023)

Parça 8:

Krem rengi duck kumaş zemin üzerine koyu kahverengi boya ile linol baskı yapılarak oluşturulmuştur. Arkası kenarlara taşacak şekilde beyaz peluş kürk ile astarlanmıştır. Baskı da kullanılan sembol Şamanizm’de güneş sembolü olarak kullanılan imgelerdendir (Görsel 25).



Görsel 25: Parça 8 Üretim Aşamaları (Sedef Erkin, 2023)

Parça 9 ve 10:

Krem rengi duck kumaş zemin üzerine koyu kahverengi boya ile linol baskı yapılarak oluşturulmuştur. Baskı da kullanılan sembol Şamanizm’de dişi ata ve güneş sembolü olarak kullanılan imgelerdendir (Görsel 26). Eserde 8, 9 ve 10 numaralı parçalar tekstil teknikleri çeşitliliği açısından farklılık göstermekte ve dokuma parçaların dokulu yüzeylerine vurguyu arttırmaktadır.



Görsel 26: Parça 9 ve 10 (Sedef Erkin, 2023)

Parça 11 ve 12:

Krem rengi duck kumaş zemin üzerine ürünün üretiminde kullanılan iplik ve küçük kumaş parçaları istiflenip üzerine beyaz tül dikilerek oluşturulmuştur (Görsel 27). Bu parça da dokuma ve baskı teknikleri ile işleme, applike gibi tekniklere göre daha kalın ve dokulu bir yüzey elde edilmiştir. Şeffaf tül kumaş dolgu malzemesi gibi kullanılan ipliklerin birbiri üzerinde yarattığı görsel etkileri ortaya çıkarmıştır.



Görsel 27: Parça 11 ve 12 (Sedef Erkin, 2023)

2.4. Parçaların Birleştirilmesi ve Eserin Tamamlanması

Eserde dokuma ve baskı teknikleri temel alınarak işleme, dikiş gibi yardımcı tekniklerle tasarlanmış bir Şaman giysisi formunda bir araya getirilmiştir. Küçük parçalar birleştirilerek üç ana parçayı ve onların birleşimi ise bir bütün parçanın oluşmasını sağlamıştır (Görsel 28). Bu şekilde tasarlanmasının sebebi giysi formunu anımsatmasından kaynaklanmaktadır. Böylece Şaman giysilerinin ön görünümündeki sağ ve sol kısmı ile Şaman giysilerindeki iç gömlek parçasını temsil eden ve ortadan sarkan kumaş parçası şeklinde bir bütünü oluşturmaktadır.



Görsel 28: Üç Ana Parça (Sedef Erkin, 2023)

Küçük parçalar birleştirilirken aralarda kumaş parçaları, ipliklerden elde edilmiş saç örgüleri, püsküller, peluş ve çeşitli düğümler kullanılmıştır (Görsel 29). Bu parçalarla Şaman giysilerindeki gibi görsel bir zenginliğe ulaşması hedeflenmiştir.



Görsel 29: Detaylar (Sedef Erkin, 2023)

Çalışma, üç ana parçanın birleştirilmesi ile bütün bir parça haline getirilmiştir (Görsel 30). Böylece üzerinde birbirinden farklı dokuda, renkte ve teknikte parçalar içeren doku yoğunluğu oldukça dikkat çeken amorf biçimde büyük tek bir parça elde edilmiştir. Ayrıca Şamanizm’de güneş ve ayı temsil eden metal parçalar, doğa ile ilişkili taş boncuklar, deniz kabukları gibi materyaller aplike edilerek bir bütünlük sağlanmıştır (Görsel 31).



Görsel 30: Parçaların Birleştirilmesi (Sedef Erkin, 2023)



Görsel 31: Aplike Detayları (Sedef Erkin, 2023)

Eserin etek uçlarına iplik, kumaş parçaları, rafya iplik, tel kullanılarak saç örgüsü sicimler ve çeşitli örgü ipliği parçaları eklenmiştir. Sicimlerin arasında yine güneş ve ay sembolü olan metal parçalar bulunmaktadır. Bunların yanı

sıra boncuklar ve ipe sarılmış yuvarlak ahşap parçalar eklenerek zengin bir görünüm oluşturulmak istenmiştir (Görsel 32). Çoğu Şaman giysisinde bulunan bu sicimler kuş kanatlarına ve Şamanizm’de önemli bir yeri olan kuş sembolizmine göndermedir.



Görsel 32: Sicimler (Sedef Erkin, 2023)

Son olarak eserin üst köşelerine Şaman giysilerinde sıklıkla kullanılan bir hayvan figürü olan geyik boynuzuna benzeyen dal parçaları ilave edilmiştir (Görsel 33). Dalın belirli bölgeleri kahverengi, kırmızı, sarı ipliklerle sarılarak kaplanmış, dalların uç kısımlarına çaputlar bağlanmıştır. Ayrıca Şaman giysilerinde ve kullandığı aksesuarlarında sıklıkla görülen çanlara ithafen çan benzeri metal parçalar eklenmiştir. Dal parçasının geyik boynuzu şeklinde tercih edilmesinin nedeni; Şamanizm’de geyik boynuzunun önemli bir yere sahip olması ve Şaman giysilerinin omuzlarında ve başlıklarında kullanılabilirliğine dikkat çekmektir. Materyal olarak ağaç dalı kullanımı hayat ağacına atıfta bulunmak amacıyla seçilmiştir. İplik ve çaputların bağlanmış olması ise Türk kültüründe ağaca çaput bağlayıp dilek dileme inancıyla ilişkilidir. Tüm parçalar birleştirildiğinde eserin tamamlanmış görünümü Görsel 34’deki gibidir. Eser kullanılan, iplik, boncuk, metal parça, kağıt ve ahşap malzemeler dikkate alındığında özellikle 1960’li yıllarda sanat literatürüne girmiş karışık medya eserlere de örnek olabilecek niteliktedir.



Görsel 33: Dal parçaları (Sedef Erkin, 2023)



Görsel 34: Eser Görseli (Sedef Erkin, 2023)

Sonuç

Türk halkının dünyadaki var oluş süreci Orta Asya'dan başlayarak Anadolu'ya kadar uzanmaktadır. Orta Asya gibi geniş bir coğrafyada, bu uzun süreç boyunca pek çok Türk devleti varlığını sürdürmüş ve yok olmuştur. Bu devletler, uzunca bir zaman dilimini kapsayan süreç boyunca çeşitli kültürlerle etkileşime girmiş ve kendi kültür anlayışını zenginleştirmiştir. Kültürün en önemli öğelerinden biri olan inanç sistemleri de bu süreçte değişikliğe uğramıştır. Türk halkının ilk inanç algısı Gök Tengri ve Şamanizm olarak kabul edilmektedir. Şamanizm, çeşitli ritüeller bütünü oluşturur. Bu nedenle Şamanların tören giysileri oldukça kutsal sayılır. Şamanlar bu giysileri bağlı oldukları Tanrıların ve ata ruhlarının yönlendirmeleriyle kendileri yaparlar. Bu sebeple giysiler, yalnızca giysinin sahibi Şaman tarafından giyilebilir Şamanın ölümünün ardından ise doğaya bırakılır.

Bu araştırmada Orta Asya Türk Şaman giysilerinden esinlenilerek lif sanatı ve karışık medya özellikleri taşıyan sanatsal bir eser oluşturulmuştur. Bu bağlamda çeşitli tekstil teknikleri araştırılmış, literatür taraması ile desteklenmiştir. Eser 23 farklı parçanın birleştirilmesinden oluşmaktadır. Bu parçaların üretiminde, ağırlıklı olarak ahşap el dokuma tezgâhı kullanılarak dokuma tekniği kullanılmıştır. Dokumanın dışında; applike, patchwork, linol baskı, boncuk işleme ve kumaş manipülasyon teknikleri uygulanmıştır. Bu çeşitlilik sayesinde eserde 6 farklı renk ve tonları ile kumaş parçaları, iplikler, metal parçalar, çeşitli boncuklar, kağıt rafya ve ahşaptan oluşan 6 temel malzeme ile 6 farklı desen ve yaklaşık 30 farklı doku elde edilmiştir.

Şaman giysileri Şamanizm'in derin mistik anlamları ve özellikleri nedeniyle üzerinde çeşitli semboller taşımaktadır. Bu nedenle lif sanatı için zengin bir ilham kaynağı olmaktadır. Yeni eserler üretirken geçmişin görkemli içeriklerinden ilham almak, toplumun sahip olduklarını yeniden yorumlamak, yaratıcılığı geliştirmek adına önemli kaynaklardır. Bu sayede geçmişin değerli izleri yeniden gün yüzüne çıkarak gelecek nesillere aktarılabilir. Bu çalışma ve ortaya çıkan eser geleneksel kaynakların modern tekniklerle yeniden yorumlanmasına bir örnek olması amacıyla gerçekleştirilmiştir.

Kaynakça

- Alp, K. Ö., Mutlu, S. (2021). Şaman Sembollerinin İşlev ve Anlam Kodları. *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, Cilt: 14, Sayı: 35, s.1008-1028.
- Auther, E. (2011). From Design For Production To Off-Loom Sculpture. J. Falino (Edt.), *Crafting Modernism: Midcentury American Art And Design* içinde (s. 65-73). New York: Abrams
- Baizerman, S. (2004). California and the Fiber Art Revolution. *Textile Society of America Symposium Proceedings*. University of Nebraska-Lincoln, 01.01.2004, Paper449. <http://digitalcommons.unl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1449&context=tsaconf>
- Gömeç, S. (1998). Şamanizm ve Eski Türk Dini. *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı:4, s.38-50.
- Gürcan, K. (2018). *Kutsal Şaman Elbiseleri*. İstanbul: Ötüken Yayınevi.
- Hoppal, M. (2015). *Şamanlar ve Semboller* (Çev. Fatih Sel). İstanbul: YKM Yapı Kredi Yayınları.
- İnan, A. (1986). *Tarihte ve Bugün Şamanizm*. Ankara: Türk Tarih Kurumu Basımevi.
- Karaca, H., Yaşar, N. (2021). Mekana Özgü Lif Sanatı Eserleri. *Turkish Journal of Fashion Design and Management*, Volume 3, Number 3, s.131-148.
- Kaplanca, Ö., Yaşar, N. (2023). Tekstillerin Plastik Sanatlarda Kullanımı: Yumuşak Heykelleriyle Claes Oldenburg Örneği. *Art Vision*, Atatürk Üniversitesi Yayınları, 29 (50), s.25-33.
- Mutlu, S. (2021). Orta Asya Şaman Sembollerinin Tekstil Tasarımında Uygulanması, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Öz, E. (2014). Güncel Sanatta İşaret ve İmge Olarak Türk Şamanik Nesnelere Üzerine Görsel Çözümler, Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü.
- Yaşar, N., Özkan, Ö. (2022). Bauhaus'un Sıra Dışı Tasarımcısı Gertrud Arndt ve Kayıp Halısı. K. Sürmeli (Edt.), *Güzel Sanatlar Alanında Yeni Trendler* içinde (s.266-280). Ankara: Duvar Yayınları,
- Yaşar, N. (2016). Lif Sanatının Öncülerinden Ed Rossbach. *İnönü Üniversitesi Sanat ve Tasarım Dergisi*, Cilt.6 Sayı.14, s.1-16.

Web Kaynakları

Sungur, C. Tarih Obası (<https://www.youtube.com/@TarihObas>)

Konya/ Ilgın İlçesi Belekler Köyü Gelin Başlıklarında Şamanizm İzleri

Ayşegül Hamamcı¹

Özet

İnsanoğlunun, yaşam döngüsünün en önemli ihtiyaçlarından biri giyim unsurlarıdır. Geçmişin izlerini, ekonomik durumu, sahip olunan statüyü, etkileşimde bulunulan kültürün izlerini günümüze taşıyan bir araçtır aslında.

Türkiye de Doğu Anadolu, Güney Doğu Anadolu ve İç Anadolu ile Batı Anadolu Yörükleri ve birçok etnik köken Türkmen olarak adlandırılmaktadır. Halen Anadolu'nun birçok kesiminde özellikle Oğuz boylarının devamı olan Türkmenlerde özel günlerde giyilen kıyafetlerde Şamanizm'in izleri görülmektedir.

Bu bağlamda Konya/Ilgın Belekler köyünde giyilen gelin başlıkları incelenmiş ve gelin başlığı formunun yükseltilmesi ve süslemede kullanılan renklendirilmiş kuş tüylerinin şaman başlıkları ile benzerliklerinden yola çıkılarak gelenek ve inanç sistemine bağlı kültürel özellikleri bakımından Belekler köyü gelin başlığı incelenip değerlendirilmiştir.

Giriş

Geleneksel giyim kültürü Türk toplumunda, desen, renk ve kullanılan malzeme ile özgün formlar oluşturmaktadır. Değişen dünya ve yaşam şartları geleneklerimizi devam ettirme konusunda bizleri zayıflatsa da günümüzde bazı yörelerde özel günlerde geleneklerimizin uygulanarak sürdürüldüğü görülmektedir.

Ülkemizde kültür ve sanat alanında geçmiş dönemlerden günümüze kadar büyük değişimler gerçekleşmiştir. Özellikle bireylerin yeni kurulan eğitim kurumları doğrultusunda eğitimlerine devam etmeleri kültürel kazanımların oluşmasında önemli bir etkidir (Yılmaz Aykul & diğ.,

1 Öğr. Gör., Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Bucak Emin Gülmez TBMYO, aysegulhamamci32@hotmail.com/ Orcid 0000-0002-6005-2158

2018: 152). Yöre-den yöreye farklılık gösteren geleneksel Türk giysileri yaşanan zamanın özelliklerini yansıtmakta gelenekler yaşatıldıkça da yaşam kültürümüz günümüze kadar taşınabilmektedir. Geleneksel Türk başlıkları Anadolu'nun kadın giysilerini tamamlayan, farklılıklarıyla öne çıkan giysi unsurları arasında yer almaktadır. Göçebe yaşam süren yörük kültüründe giysi ve başlıklar çeşit, renk ve süsleme yönünden zengin örneklerin varlığı bilinmektedir (Tansuğ, 1976: 1).

Gelin başlıkları da bu giyim kültürü içinde ayrı bir yere sahiptir. Çalışmamızda İlgın İlçesi Belekler Köyü gelin başlığı incelenmiştir. Belekler Köyü gelin başlığının, kullanılan malzeme ve şekil açısından şaman başlıkları ile benzerlikleri dikkat çekmekte ve Şaman kültüründen izler taşıyıp taşımadığı tespit edilmeye çalışılmıştır.

Belekler Köyü; Morbel dağlarından çıkan pınarların oluşturduğu Battal deresinin kaynağında, yöresel adlarıyla Tepetarla, Kızıldere, Kuruçeşme, Bozbeleni ve Böğetdere gibi Sultandağları'nın uzantısı olan dağların arasında kurulmuş bir orman köyüdür. İlçeye uzaklığı 45 km'dir. Köyün tarihi hakkında kesin bir bilgi yoktur. Rivayete göre Antalya-Belek mevkiisinden gelen iki kadın buraya yerleşmiş, adları "Melek" olan kadınlardan dolayı köyün adı "Melekler" olmuş, daha sonra "Belekler" olarak değişmiştir (Yıldırım, 2013: <http://ilginarastirmalari.blogspot.com>).

1. Belekler Köyü Gelin Başlıklarında Şamanizm İzleri

Şaman; makro kosmos (değişmeyen kanunların yer aldığı kâinat) ile mikro kosmos (yaratıcı ile kâinat arasında iletişim kurabilen) arasındaki sonsuz dengeyi kurduğuna inanılan kişidir. Sahip olduğu bu kutsiyet ile insanların maddesel ve manen doğa ile uyumlu yaşayabilmeleri için gerektiğinde ruhları yönlendirebilen ve onların dilinden anlayarak insanlara yaşadıkları zorluklar karşısında rehberlik etmektedir (Jakobsen, 2006: 12).

Yeraltı âlemi Kuzey ve Orta Asya Şamanizm'inde 7 veya 9 katlıdır. Ölüm gerçekleştiğinde ruh bedeni terk ettiği zaman bazı ruhlar yeraltı katmanlarına bazı ruhlarda gök katlarına giderler. Şaman yapacağı uygulamaya göre ritüel gerçekleştirir ya yeraltı katmanlarına iner veya gök katmanlarına yükselir. Ölmek üzere olan bir hastanın yaşamasını sağlamak, iyileştirmek için göğe çıkar veya öldükten sonra yeryüzünü terk etmek istemeyen ruhları 'gölgeler diyarı'na götürmek için yeraltı katmanlarına iner. Şaman bütün bu müdahalelerin yapılabilmesi için önce yeraltı âlemine inmesi gerekir yeraltı âlemine inmeden göğe çıkamaz (Guliyeva, 2014:11).

Şamanın giydiği tören kıyafeti onun gizemli dünyasını simgeler. Mitolojide şamanın kıyafetinde ruhlar âlemini temsilen simgeler mevcuttur.

Şamanı ritüeli sırasında gerçek dünyadan ayrılması tören kıyafetine yerleşen ruhlar sayesinde. Kozmik kaderin yazısı olan şamanın kıyafeti yer ve gök katmanları arasındaki sınır ötesi seyahatleri için sahip olduğu işlevsel özelliği toplumun mitolojik düşünce ve kozmik bilgisiyle simgeleşmektedir (Guliyeva, 2014: 42).

Şaman yaratıcı ile iletişim kurduğu dini ritüelleri esnasında diğer insanlardan dış görünüş olarak da ayrılmasını sağlayan özel kıyafetlerini giyerler. Göğüslüğü hayvan derisinden bol ceket benzeri formda olan ve dağ tavuğu tüyü yerleştirilmiş kırmızı külah giyerek ritüelini gerçekleştirir (Radlof, 1976: 234).

Şamanın başına giydiği külah formundaki başlığın zemin kumaşı kırmızı renk ve üç karış uzunludur. İç astarı daha kaba ve gösterişsiz kumaştandır. Külahın üzerinde göz hizası, alın ortası ve ense kısmına vaşak derisi yerleştirilir. Göz hizasındaki bölüme ayrıca çeşitli boncuklar sıralanarak alın kısmı da süslenir. Beyaz koyun yününden hazırlanan kaytan kumaş ile külahın tepesi kaplanır ve zikzak şekil verilerek dikilir. Külahın ortasına dokuz düğüm kabartma yapılarak baş giysisi şamana özel hale getirilir (İnan, 2000: 92-93).

Göge yükselme ritüelinde yolculuk esnasında onu taşımaya için hayali hayvanları, uçma kabiliyeti olan kuşları kullandığı ya da daha hızlı ilerleyebilmek için kendini o hayvanlardan birine dönüştürdüğü mitolojide yer almaktadır (Baldick, 2010: 18). Şaman ritüellerinde şekline büründüğü kuşlardan kartal, karga, baykuş, kaz ve kuğu göge yükselmesine yardımcı olan kuşlardır. Ayrıca bu kuşları simgeleyen semboller şaman kıyafetine bir şekilde iliştilmiştir. Şaman hayvanlar aracılığı ile yer altına da inebilir bazen onları binek olarak kullanırken bazen de onların formuna bürünür. Altay yaratılış destanında Tanrı Ülgen kuş formunda tasvir edilmiştir. Mitolojide Yakut yaratılışına göre kırmızı boyunlu balıkçıl kuşu ile yaban ördeği suyun altından toprağı çıkarmakla görevlidir (Ögel, 1999:432- 433). Hayvanların inanişaya göre sadece şamana yardımcı olmakla kalmayıp kutsal vazifelerinin olduğu da düşünölmektedir.

Orta Asya`da Şaman kültüründe astrolojiye çok önem verilirdi. Şaman tören kıyafetleri ve çadırları üzerinde ayı, güneş ve gezegenleri tasvir eden rozetler bulunurdu. Bu geleneğin Anadolu`da da çeşitli malzeme ve konularda işlendiğini örnekler ile kanıtlanmıştır. Varka ve Gülşah minyatüründe kumaş üzerine gördüğümüz, hayat ağacını sembolize eden karşılıklı kuş figürü bulunmaktadır (Süslü, 1989: 195).



Görsel 1. Varka ve Gülşah (Guliyeva, 2014: 42).

Gizemli soyut dünyanın somutlaştırılarak gerçek dünyaya taşınması şamanın yaratılışındaki kutsiyet ile kıyafetindeki simgelerin bileşmesiyle gerçekleşmektedir. Şaman, özel giysi ve unsurları ile bu dünyaya uyum sağlanmış olur. “Şamanı bir kuş haline getirecek olan tüyler, kanatlar ve gaganın, bir memeli hayvana dönüştürecek kemikler ve boynuzların yani onu toplu olarak hayvan dünyasının hayatına katmak için gerekli her türlü aracın elbisenin üstüne takılması söz konusu olacaktır” (Roux, 2002:64). Yeraltı ve göğe seyahatlerde şamanın kullandığı semboller ve formlar bu bağlamda iletişimi kolaylaştırır.



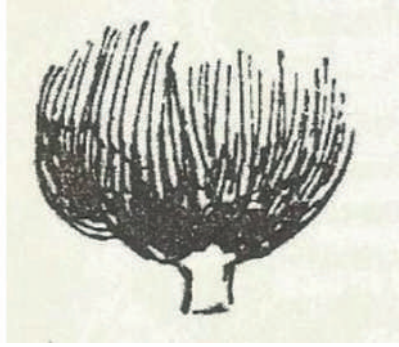
Görsel 2. Şaman Cübbesi Üzerindeki Süslemeler (Oğuz Güner, 2017: 36)

Şaman giysisinde tüm bunların dışında küçük deri torbalar, küçük boncuklarla da süsleme yapılabilmektedir. Ayrıca ata ruhlarını sembolize eden kakım kürkü, ağaçkakan kürkü ayin esnasında şamana eşlik edebilen diğer unsurlardır. Şaman giysisinin yan eklerinden olan Yutpa adını Altay masallarından almış “canlı yutan” anlamına gelen siyah ya da kahverengi kumaştan yapılan büyük sicimdir. Yutpa, şamanı insan yiyen kötü ruhlara karşı korur. Yutpa’nın yerine yeşil kumaştan yapılmış sicime ise Abra adı verilir. Abra baykuş tüyleri ve bir gözü tasvir eden, kırmızı kumaştan yapılmış altısı üst üçü alta olmak üzere saçaklardan ibarettir. Bazı şamanlar için Abra, Ülgenle iletişime geçmek için aracılık görevi görmektedir. Bazı manyaklarda ise Yutpa ya da Abra yoktur; onların yerine kırmızı, beyaz ve sarı renkte özel üç sicim bulunur. Omuz arkasındaki sicimler baykuş tüylerine sahiptir. Bu nedenle de onlara iki omuzun kanatları denir” (Anohin, 2006: 50).

Şaman ritüelini dinlemek için gelenler tarafından farklı renkte baş örtüleri, bir karıştan fazla uzunlukta bez parçaları sırmalarla şamana takılır. Kartal veya puhu kuşu tüylerinin takılı olduğu saçaklı işlemeli örgüler kuşaktan bele bağlanabilmektedir (Anohin, 2006: 51).

Şaman kıyafetinin her bir omuz detayında dikey olarak yerleştirilmiş ülberk adı verilen kuş tüyü demetleri bulunur. Puhu kuşu, baykuş ve kartal

tüylerinden yapılan ülberk kartalı veya şahini sembolize etmektedir. Bu kuşlar şamanı ve kurbanlarını ruhlara ulaştırmada gizlice aracılık eden kuşlardır (Anohin, 2006: 52).



Görsel 3. Ülberk (Anohin, 2006: 52).

Başlıkların yapımında vazgeçilmez bir gelenek ise kuş tüylerinin kullanılmasıdır. Kuş tüyü olarak özellikle kartal, puhu kuşu bazen de karatavuk tüyü tercih edilir. Altay manyakları ile giyilen başlıklarda kuşu simgeleyen kuş pörük kırmızı kumaştan yapılır. Teleüt şaman başlıklarında ise yapalak derisi kullanılır. Bu başlığın yapımında kuşun kanatları hatta bazen başı kesilmez. Türk Şaman kıyafetlerinde kadın ve erkek şaman giysileri arasında fark yoktur. Bazen kadın şaman başlıklarında saç örgüsü, boncuklu gerdanlık gibi unsurlar görülebilmektedir. Metal parçalar, çan takılmış atkılar, hayvan kemikleri, boynuzlar ve kuş tüyleri süslemede kullanılan vazgeçilmez unsurlar arasındadır (Mikluho Maklai, 1971:7).



Görsel 4. Altay Şaman Başluğı (Kaynak: Gürcan Yardımcı, 2017: 513)

Türk şaman başlıklarının temel ögesi kuş tüyleridir. Kuş tüylerinden hazırlanan demetler ve örgüler başlıkların dışında şaman kıyafeti üzerinde de bulunan semboller arasındadır (Gürcan Yardımcı, 2017: 519).

2. Belekler Köyü Gelin Başlığı

Geleneklerimizde her yörenin kendine ait düğün törenleri vardır. Konya/İlgın Belekler köyünde de düğünler geleneklere göre yapılır. Evliliğe karar verildikten sonra nişan ve düğün törenleri başlatılır. Yöredeki isimleri; Sıkma (içlik), Kürdü (cepken), Yeşil ve Gudmi (Üçetek), Meydani (Şalvar), Çar (Tülbent), Püsküllü Kuşak ve Kolan olan giysi unsurları ile gelin kız giydirilir. Gelin başı; fes, çeki, gıyığı, enselik ve al ile hazırlanır. Görsel 5'te Konya/İlgın Belekler köyü gelin başlığının süslemeleri tamamlanmış formuyla görseli yer almaktadır.



Görsel 5. Belekler köyü gelin başlığı (Fotoğraf: Yazar)

2.1. Fes

Çoğu zaman bordo renkte, yüksekliği 15 cm'yi geçmeyen, çuha veya yünden yapılan başlıktır. Gelin fesi giydikten sonra plastik kaplar (içi tüketilmiş yoğurt kapları) eklenerek gelin başı daha yükseltilmekte ve tülbentlerle plastik kapların etrafı sarılarak kötü görüntüsü kamufle edilmektedir. Görsel 6'da fes orijinal formuna sahip görseli ile yer almaktadır.



Görsel 6. Fes (Fotoğraf: Yazar)

2.2. Çeki

Duvak yapılırken fesin üzerine sarılan sıra sıra değişik renkte ipek kumaşlar kullanılarak hazırlanan dikdörtgen formda kumaş parçasıdır. Fesin üzerine yerleştirilerek kullanılır.



Görsel 7. Çeki (Fotoğraf: Yazar)

2.3. Gıygı

Dikdörtgen kırmızı pazen kumaşın arasına, boyanmış tavuk tüylerinin yerleştirilmesiyle hazırlanan üzerine nazar değmesin diye iliştirilen boncuk çeşitleri ile süslenen ve duvak üzerine takılan bir aksesuardır. Başlığın en üst katmanında yerini almaktadır. Görsel 8'de gıygı ismi ile bilinen aksesuarın renklendirilmiş kuş tüyleri ile hazırlandığı görsel yer almaktadır.



Görsel 8. Gıygı (Fotoğraf: Yazar)

2.4. Enselik

Gelin başı süslemek için duvak üzerine yerleştirilen metal takılardır. Fes etrafına sarılarak uçlarında bulunan kancalar yardımı ile sabitlenerek kullanılır. Görsel 9 iki farklı metal takı görseli içermektedir.



Görsel 9. Enselik (Fotoğraf: Yazar)

2.5. Al

Gelinin yüzünü örtmek için kullanılan dikdörtgen biçiminde, kırmızı pamuklu kumaştan yapılmış bir örtüdür. Al'ın üzerine kırmızı, yeşil ve mavi pullu tülbentler örtülerek duvak tamamlanır.

Sonuç

Araştırma kapsamındaki Konya/Ilgın/Belekler köyünde, köy sakinleri ile yapılan sözlü görüşmelerde, gelin başında kullanılan tüylerin, gelinin daha gösterişli olması için süsleme amaçlı kullanıldığı söylenmektedir. Gelin başlarında kullanılan tüyler anlamı bilinmeden kullanılmaktadır. Yöre halkı gelenek olarak yapıla geldiği ve devam ettirildiğini söylemektedirler. Gelin başlığının plastik kaplarla yükseltilmesi şamanın kullandığı üç karış yüksekliğinde külah formundaki başlığı temsil ettiği anlaşılmaktadır. Yine Şamanizm de kutsal kabul edilen sembolik kuş tüylerinin ne kadar önem arz ettiği yapılan araştırmalarda ortaya çıkarılmıştır.

Şaman kültürünün etkisi günümüzde, Türk örf, adet ve geleneklerimizde anlamları tam bilinmese de halen yaşatılmaya devam edilmektedir ve edilecektir de. Şamanizm bir inançtan daha çok bir kültürün devamıdır aslında. Anadolu insanının farkında olmadan, değişime uğratmadan tekrarladığı, tekrarlamaya devam edeceği ruhuna işlemiş söküp atamayacağı adetleri haline gelmiştir. Bazen batıl inançlarımız arasında sayabileceğimiz davranışların kökeninde Şamanizm'in izlerine rastlamaktayız bu da bizim köklerimizden unutulmayan değerleri olarak karşımıza çıkmaktadır.

Kaynaklar

- Anohın, A. V. (2006). Altay Şamanizmine Ait Materyaller, Konya, Kömen Yayınları.
- Baldick, J. (2010). Hayvan ve Şaman Orta Asya'nın Antik Dinleri, İstanbul: Hil yayınları.
- Guliyeva, M. (2014). Moğol ve Buryat Şaman Tören Kıyafetlerindeki Aksesuar ve Görsel Etkilerin Kadın Giysi Tasarımında Kullanımı, İzmir, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Tekstil ve Moda Tasarım Ana sanat Dalı Yüksek Lisans Tezi.
- Gürcan Yardımcı, K. (2017), Altay Bölgesi Türk Halklarında Şaman Başlıkları, International Journal of Cultural and Social Studies (IntJCSS) December 2017: Volume 3 (Special Issue) e-ISSN: 2458-9381I
- İnan, A. (2000). Tarihte ve Bugün Şamanizm, Materyaller ve Araştırmalar, Ankara: Türk Tarih Kurumu Yayınları.
- Jakobsen, M.D. (1999). Shamanism Traditional and Contemporary Approaches to the Mastery of Spirits and Healing, New York: British Library Cataloguing in Publication Data, Berghahn Book.
- Oğuz Güner, Y. (2017). Şaman Giysi Unsurları Üzerlerinde Kullanılan Semboller, Süleyman Demirel Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü Geleneksel Türk Sanatları Anasanat Dalı, Yüksek Lisans Tezi, Isparta.
- Ögel B. (1998). Türk Mitolojisi, C. I. Türk Tarih Kurumu Yay. Ankara.
- Radlof, W. (1976). Sibirya'dan (Seçmeler), Çev. Ahmet Temir, İstanbul: Milli Eğitim Basımevi.
- Roux, J.P.(2002). Türklerin ve Moğolların Eski Dini, Kabalcı Yayınları, İstanbul.
- Süslü, Ö. (1989). Tasvirlerle göre Anadolu Selçuklu Kıyafetleri, Atatürk Kültür Merkezi Yayını: S.35, Ankara.
- Tansuğ, S. (1976). "Türk Kadın Başlıkları." Sanat Dünyamız Dergisi 7: 52-64.
- Yıldırım, B. (2013). (Erişim 17.06.2019). Konya İlgın Araştırmaları ilginaras-tirmalari@gmail.com <http://ilginarastirmalari.blogspot.com>
- Yılmaz Aykul, S., Hamamcı, A., Tokgöz Gün, F., & Yıldırım, A. (2018). "Ön-lisans Öğrencilerinin Sanat Eğilimlerinin İncelenmesi" I. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu, Sempozyum Bildiri Kitabı, Antalya 16-18 Ekim 2018.

Kumaş Manipülasyonunda Kullanılan Tekniklerle Tekstil Yüzeyi Tasarımı

Ayşegül Hamamcı¹

Özet

Dokuma tekstil malzemesinin manipülasyon teknikleri ile farklı yüzeyler oluşturularak insan bedeninde veya plastik sanatlarda geniş uygulama alanı sunması ile sanatçılar tarafından tekstile ilgi duyulmasına ortam hazırlamıştır. Bu şekilde boyut kazandırılan dokuma yüzeyleri tekstil ve modanın sanat kavramı içinde yorumlanmasını sağlamıştır. Tasarımcıların, tekstil yüzeyine farklı teknikler uygulayarak renk, boyut ve görünüm kazandırmaları, düşüncelerini ifade etmede etkin bir araç olmuştur. Bu çalışma ile kumaş manipülasyonunda dikiş yöntemi ile kullanılan bazı tekniklerden elde büzgü, makinede büzgü, pili, nervür ve fırfır tekniği uygulanarak kumaş yüzeyinde ortaya çıkan sonuçlar deneme yöntemiyle tespit edilerek kumaş yüzey tasarımı oluşturulmaya çalışılmıştır.

Giriş

Bitki ve hayvanlardan elde edilen liflerin dokunarak, örülerek veya dokusuz yüzey oluşturularak kullanılabilen malzemeyi tekstil malzemesi veya kumaş şeklinde tanımlayabiliriz. İlk insanın yaradılışından buyana vücudunu dış etkilere korumak amacıyla lifleri bir araya getirerek vücudunu örtecek formda tekstil üretmeyi başarmıştır. Bu süreçte insan eğitimle düşünce yapılarını geliştirerek tarihsel süreç içerisinde gelecek nesillere var olan bilgileri aynen kullanılarak değil yeni başarılar ekleyerek değişen ve gelişen dünyaya uyum sağlamasında önemli bir rolü üstlenmektedir (Yılmaz Aykul & diğ., 2018: 151). İnsanoglu sahip olduğu estetik algı sayesinde renkler ve semboller ile doğayı taklit ederek hislerini ve yaşantılarını tekstile, kumaş yüzeyine aktarmıştır.

1 Öğr. Gör., Burdur Mehmet Akif Ersoy Üniversitesi Bucak Emin Gülmez TBMYO, aysegulhamamci32@hotmail.com/ Orcid 0000-0002-6005-2158

Kumaş dokunduktan sonra yüzeyine uygulanan farklı işlemler ile görüntüsü ve boyutu değiştirilerek yeniden yapılandırılabilir. Boya ve baskı ile renklerinde değişiklik yapılabilirdiği gibi kumaş yüzeyine eklenen farklı materyaller ile dokusu da değiştirilebilir (Udale, 2014: 69).

1980'lerde kumaş yüzeyi yeniden yapılandırılarak giyim modasıyla eş güdümlü kumaş modası gelişmeye başlamıştır. Avrupa da moda tasarımcıları özellikle Japon modacıların liderliğinde kumaş görünümüne getirdikleri yenilikler talep görmüş bu şekilde kumaş modası gelişmiştir. Japon tasarımcıların sentetik kumaşları yorumlaması doku ve form açısından kumaş modasına yeni bir dil kazandırmıştır (Aktaran, Yaşar, 2007: 117).

Modacının aynı zamanda tasarımcının kullandığı malzeme ve uygulayacağı teknik hakkında yeterli bilgiye sahip olması doğaçlamalarla yaptığı denemeler sonucunda sürprizlere yer vermeyecek kaliteli görünümler yakalamasını sağlayacaktır (Halaçeli, 2010: 395-410). Tarihi kaynaklarda tespit edilen tekstil tekniklerinin; pili, drapaj, aplike vb. kumaş yüzeyi yapılandırmada günümüzde de kullanılmaya devam edilmektedir (Yaşar, 2007: 120).

İnsanların görsel hafızasındaki şekilleri, formları kumaş yüzeyine aktarabilmek için dekoratif dikişler gelişmiş ve böylece süsleme bir sanata dönüşmüştür. Zengin materyallerin farklı teknikler ile bir araya getirilerek yorumlanması süsleme sanatını geliştiren faktörler arasındadır. Boya ve baskının tekstil yüzeyine kolaylıkla uygulanabilmesi kumaşın görüntüsünde farklılık oluşturarak diğer kumaş manipülasyon tekniklerinin de beraber uygulanmasıyla üç boyutlu görsel yönden zengin kumaş yüzey yapıları geliştirilmiş olur (Akpınarlı, Bulat, 2016:169).

1. Kumaş Manipülasyonu

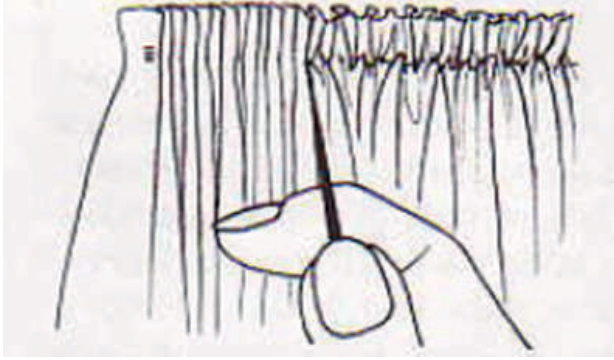
Terim anlamı; eldeki verinin amaç doğrultusunda düzenleme veya değişiklik yapılarak yeniden sunulması manipülasyondur şeklinde tanımlayabiliriz (Atan vd., 2013:2). Mevcut formda dokunan kumaş yüzeyine farklı materyal ve çeşitli teknikler uygulandığında görüntüsünde ve formunda değişikliğe uğratılmasına kumaş manipülasyonu denir. Türkçede kumaş manipülasyonu kavramının tam karşılığı yapılmamıştır kumaş yüzeyine uygulayabildiğimiz her teknik kumaş manipülasyonu tekniğidir diyebiliriz. Yazılı ve görsel tarihi kaynaklardan eski çağlarda giyilen tekstil ürünlerinin özelliklerini ve kullanış yöntemlerini tespit edebilmekteyiz. Günümüzde uygulanan dikiş ve süsleme yöntemlerinin eski çağlardan beri kullanılageldiğini bu kaynaklara dayanarak söyleyebiliyoruz. Uygulanan bu teknikler, kullanılan malzeme ve materyal zenginliği zaman kavramını güçlü etkisiyle daha da çeşitlenerek artmakta ve tasarımcıya geniş olanaklar sunmaktadır.

Kumaş manipülasyon teknikleri; boyama, baskı, dikiş (pili, nervür, büzgü, enkürüste, applike), nakış ve hazır malzeme ile süsleme olarak sınıflayabiliriz. Çalışmamız kapsamında hazırlanan kumaş yüzey tasarımında dikiş teknikleri ile kumaş manipülasyon yöntemleri uygulanmıştır.

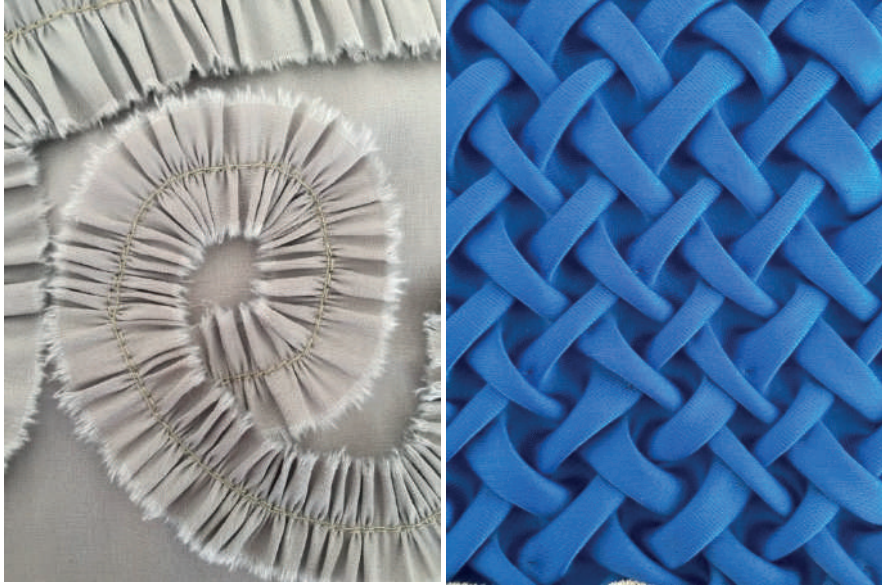
2. Kumaş Manipülasyon Teknikleri

2.1. Büzgü

Giysi üzerinde model özelliği olan bölgeye veya süsleme yapacağımız kumaş yüzeyine büzülerek süslemede kullanılacak başka kumaşın veya malzemenin fazla genişlikte bırakılması bu bırakılan alanın iğne adımları ile batıp çıkılarak geçirilen ipliğin çekilmesi, büzülmesi kumaşın istediğimiz boyuta gelmesini bir araya küçük pililer şeklinde toplanmasını sağlar (Fanning ve Cooke, 1996: 3). Kumaşın düz kenarına yapılabildiği gibi şekil verilerek kumaşın bir araya toplandığı (Görsel 3) şekilli büzgüler hazırlanabilmektedir.



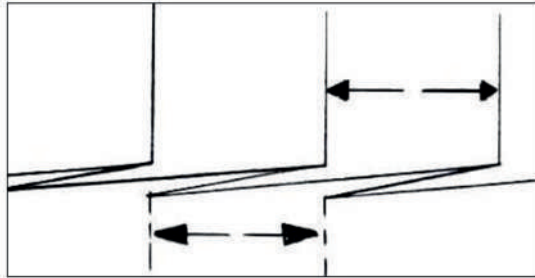
Görsel 1: Büzgü tekniği (Fanning ve Cooke, 1996: 4)



Görsel 2: Makinede büzölmüş kumaş şerit Görsel 3: Elde büzgü (Şekline göre büzme)

2.2. Pili

Kumaş üzerindeki bolluğu beden formuna göre şekillendirmek veya süslemek amacıyla eşit mesafelerde ölçülerek hazırlanan bolluk paylarının belli bir yöne yatırılarak katlanması şeklinde tanımlayabiliriz. Pili kendi içinde tek taraflı pili, kanun pili, pili kaşe, pili soley olarak katlama yöntemlerine göre sınıflanmaktadır. Kumaş üzerinde yerleri tespit edilen pililer başlangıç noktalarından dikişle sabitlenip geride kalan kısmı serbest bırakılabildiği gibi, katlanan pili ütü ile ısı ve buhar verilerek kalıcı form verilebilmektedir.



Görsel 4: Pili şeması (URL 1)



Görsel 5: Tek taraflı pili örneği (Yazar)

2.3. Nervür

Tekstil yüzeyde veya giysi üzerinde kumaşın en, boy ve verev ipliği yönünde dikilebilen simetrik veya asimetrik düzen halinde tekrarlayarak uygulanan kumaş yüzeyinde yükselti, kabarıklık görüntü verebildiğimiz dikiş çeşitlerinden biridir (Newman, Shariff, 2013:160). Görsel 6'da nervür dikişine örnek görsel yer almaktadır.



Görsel 6: Nervür örneği (Yazar)

2.4. Fırfır

Şerit halinde hazırlanmış kumaş parçası veya yine şerit formda tekstil malzemesi üzerinde büzgü ile bolluk payını bir araya toplayarak kabarık, dalgalı görünüm kazandırılan dekoratif süsleme unsurlarıdır (Newman, Shariff, 2013:161).



Görsel 7: Fırfır şeması (URL 2)



Görsel 8: Fırfır (Yazar)

3. Kumaş Manipülasyon Teknikleri ile Tekstil Yüzey Tasarımı

Yukarıda açıklamaya çalıştığımız kumaş manipülasyon teknikleri pamuk saten kumaş türü üzerine parçalar şeklinde uygulanmıştır. Elde edilen parçalar 35x 50 ebatlarında yine aynı kumaş zemin üzerinde farklı yerleştirmelerle doğaçlama yoluyla yorumlanmıştır.



*Görsel 9: Uygulanan kumaş manipülasyon teknikleri ile tasarlanan tekstil yüzeyi
(Yazar)*

Sonuç

Lif malzemesinin farklı tekniklerle bir araya getirilmesiyle oluşturulan tekstil yüzeyleri, farklı yöntem ve malzemelerle kumaş yüzeyinde süsleme, boyut ve hacim kazandırma işlemleri kumaş manipülasyon yöntemleridir. Türkçede tam karşılığı bulunmayan kumaş manipülasyon yöntemlerinin kavramsal tanımını kapsadığı teknikleri tespit ederek yapabilmekteyiz. Tasarımda kumaş manipülasyon tekniklerden bazıları olan elde büzgü, makinede büzgü, pili, nervür ve firfir tekniği uygulanarak yüzey tasarımı oluşturulmaya çalışılmıştır. İlk etapta teknikleri uygulayacağımız kumaşın özelliği ile uygulanan tekniğin uyumu denenmiştir. Uygulama yapılan kumaşın lycra'lı yapıya sahip olması, şekline göre elde yapılan büzgü ve makinede nervür çalışmalarında istenilen netliği, beklenen duruşu vermemiştir. Teknikleri uygularken malzeme uyumu önem arz

etmektedir. Sürprizlerle karşılaşmamak adına ön çalışmaların yapılması sanatçının kendini ifade etmesinde mesajını doğru aktarmasında kolaylık sağlayacaktır.

Bu çalışmada, sınırlı sayıda kumaş manipülasyon tekniği kullanılmıştır. Kumaş yüzey tasarımında araştırma kapsamı dışında kalan diğer kumaş manipülasyon teknikleri ile tasarımcının kendini ifade alanı daha da zenginleşebilmektedir. Moda tasarımcısı kendini ifade edebilmek için uyguladığı yöntemler arttıkça sanatsal bakış açısı ile kendini geliştirmiş aynı zamanda sanatçı kategorisinde değerlendirilmeye başlanmıştır. Bu bağlamda sanat ve moda birlikteliğinden söz edebilirken moda tasarımcıları birer sanatçdır ifadelerini kullanabilmekteyiz.

Kaynaklar

- Akpınarlı F., Bulat F.,(2016). Tekstil Yüzeylerinin Manipülasyonu Ve Dijital Transfer Baskı Denemeleri, Motif Akademi Halkbilimi Dergisi / Cilt:9, Sayı:17 /(Ocak – Haziran)
- Atan, A., Uçan, B., Renkçi, T., (2013) “Çağdaş Sanat Ve Tasarımda Manipülasyon Etkileri” Uluslararası Sanat, Tasarım Ve Manipülasyon Sempozyumu, Sempozyum Bildiri Kitabı Sakarya 21-23 Kasım 2013
- Fanning, R., Cooke,R. (1996). “The Art Of Manipulating Fabric” Manufacture in the United States of America
- Halaçebi, H. 2010. Elastan içeren ipliklerin kullanımı ile dokuma kumaş yüzeyinde üç boyutluluk denemeleri. Ç.Ü. Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, Cilt 19, Sayı 2,
- Newman, A., Shariff, Z.,(2013). A'dan Z'ye Moda Sözlüğü, Kerasus Yayınları, İstanbul
- Udale, J. 2014. Moda Tasarımında Tekstil ve Moda. (Çev. H. Güngör). Literatür Yayınları: 700, Moda Tasarımı Temelleri Dizisi: 002.
- Yaşar, N. (2007). “Sanat ve Teknoloji Birlikteliği ile Kumaş Endüstrisinde Yenilikçi Yaklaşımlar”, Uluslararası Katılımlı Sanat Ekonomisi Sempozyumu? T.C, Çanakkale Onsekiz Mart Üniversitesi-Sosyal Bilimler Enstitüsü Yayın No:1, Ankara.
- Yılmaz Aykul, S., Hamamcı, A., Tokgöz Gün, F., & Yıldırım, A., (2018). “Önlisans Öğrencilerinin Sanat Eğilimlerinin İncelenmesi” I. Uluslararası Sanat ve Tasarım Sempozyumu, Sempozyum Bildiri Kitabı, Antalya 16-18 Ekim 2018.
- URL 2 <https://tekstilbilgi.net/pili-ile-elbise-susleme.html>, Erişim 18.11.2019
- URL 1 <https://www.giyimvemoda.com/moda-sozlugu/volan-ve-firfir-nedir/> Erişim 21.11.2019

Sanatta Disiplinlerarası Yaklaşımlar

Editör:

Doç. Dr. Ayhan Özer

 ÖZGÜR
YAYINLARI

ISBN 978-975-447-812-9

9 789754 478129