

GÜZEL SANATLAR ALANINDA ULUSLARARASI ÇALIŞMALAR

EDİTÖRLER

PROF. DR. DENİZ BESTE ÇEVİK KILIÇ

DOÇ. DR. MAHPEYKER YÖNSEL

Mart 2024

Genel Yayın Yönetmeni / Editor in Chief • C. Cansın Selin Temana

Kapak & İç Tasarım / Cover & Interior Design • Serüven Yayınevi

Birinci Basım / First Edition • © Mart 2024

ISBN • 978-625-6644-78-6

© copyright

Bu kitabın yayın hakkı Serüven Yayınevi'ne aittir.

Kaynak gösterilmeden alıntı yapılamaz, izin almadan hiçbir yolla çoğaltılamaz.

The right to publish this book belongs to Serüven Publishing. Citation can not be shown without the source, reproduced in any way without permission.

Serüven Yayınevi / Serüven Publishing

Türkiye Adres / Turkey Address: Kızılay Mah. Fevzi Çakmak 1. Sokak

Ümit Apt No: 22/A Çankaya/ANKARA

Telefon / Phone: 05437675765

web: www.seruvenyayinevi.com

e-mail: seruvenyayinevi@gmail.com

Baskı & Cilt / Printing & Volume

Sertifika / Certificate No: 47083

GÜZEL SANATLAR ALANINDA ULUSLARARASI ÇALIŞMALAR

Mart 2024

Editörler

PROF. DR. DENİZ BESTE ÇEVİK KILIÇ

DOÇ. DR. MAHPEYKER YÖNSEL

İÇİNDEKİLER

BÖLÜM 1

GRAFİK TASARIMDA İLHAM OLARAK GEÇMİŞE YÖNELME: RETRO, VINTAGE, NOSTALJİ

Müge CAFEROĞLU 1

BÖLÜM 2

YAPAY ZEKA İLE ÜRETİLEN ENDÜSTRİYEL TASARIMLARIN FİKRİ HAKLAR KAPSAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

Erkut ERYAYAR 13

BÖLÜM 3

AKSESUAR TASARIMINDA ÇAĞDAŞ EĞİLİMLER VE HEYKELSİ ŞAPKALAR

İtır ARAT..... 31

BÖLÜM 4

DEKORATİF DERİ SANATLARI VE TAKI TASARIM İLİŞKİSİ

Hatice ER, Serap YILDIRIM GEREN, Ertan EROL 53

BÖLÜM 5

“AN” KAYITLARINI AKTARAN NESNELER OLARAK GİYİSİLER “MAVİ-BEYAZ ANLAR”*

Gülseren HAYLAMAZ 75

BÖLÜM 6

GÖZ İMGESİNİN AMEDEO CLEMENTE MODIGLIANI’NİN JEANNE HEBUTERNE’NİN PORTRESİ İSİMLİ ÇALIŞMASI ÜZERİNDEN FELDMAN MODELİNE GÖRE DEĞERLENDİRİLMESİ

Okan BOYDAŞ..... 93

BÖLÜM 7

POST MODERNİZM VE GÖSTERGEBİLİM BAĞLAMINDA 20. YÜZYIL SANAT FELSEFESİ

Mehmet Akif ÖZDAL 103

BÖLÜM 8

METAVERSE ÇOCUK OYUNLARINDAKİ İLLÜSTRATİF KARAKTERLERİN GÖSTERGEBİLİMSEL AÇIDAN ÇÖZÜMLENMESİ*

E. Nilüfer ÜSTÜNDAĞ, Aslıhan Seçil TÜRK 119

BÖLÜM 1

GRAFİK TASARIMDA İLHAM OLARAK GEÇMİŞE YÖNELME: RETRO, VİNTAGE, NOSTALJİ

Müge CAFEROĞLU^{1,2}



1 Doçent Müge Caferoğlu, Bursa Uludağ Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi, mcaferoglu@uludag.edu.tr, Bursa/Türkiye, ORCID:0000-0002-1224-5721

2 Bu kitap bölümü, “Grafik Tasarımda ‘Kendin Yap/Tasarla’ (DIY) Yaklaşımı ve Geleneksel Yöntemlerle Post Dijital Arayışlar” (2016) adlı sanatta yeterlik tez çalışmasından hareketle hazırlanmıştır. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Tez Danışmanı: Prof. Sevim Selamet

Sürekli değişmekte ve gelişmekte olan teknoloji sayesinde tasarımcılar yeni tarzlar yaratarak tasarımlarını dünyanın dört bir yanında sergileme imkanı bulurken, aynı zamanda sayısız tasarım arasında diğerlerinden farklı olabilmek adına alternatif yollar aramaktadırlar. Bu noktada geçmişe yönelim tasarımcının deneysel süreçlerle hem kendi tarzını bulmasına, hem de yeniyi ararken yaratıcılığını geliştirmesine olanak sağlamaktadır. Son yıllarda tasarımcılar geçmişin izlerini takip ederek Retro, vintage, nostaljiyi canlandırarak üretimlerine dahil etmektedirler.

Grafik tasarım, hızla gelişen teknoloji ile sürekli olarak değişim içinde olan bir alandır. Ancak, zaman zaman tasarımcılar geçmişten gelen eski tarzlara yönelerek bu tarzlara popülerlik kazandırır. Retro, vintage ve nostalji kavramları grafik tasarıma derin bir ilham kaynağı oluşturur. Retro yaklaşımı tasarımda genellikle 1950'lerin parlak renkleri, pop art tarzı desenler veya 1980'lerin neon renkleri ve geometrik şekiller kullanılarak geçmiş yılların tarzını yansıtır.

Moda tasarımı başta olmak üzere, birçok tasarım alanında duyduğumuz retro, vintage ve nostalji gibi terimler sadece giysilerimizi değil, aynı zamanda gündelik yaşamda kullandığımız birçok tasarımı etkisi altına almıştır. Bu yeni ama eski trendler, günümüz dinamikleriyle buluşarak, eskinin yeniden var olmasını ve değer kazanmasını sağlamaktadır. Bu yeni arayışlar, genellikle geçmişte kullanılmış tasarım tarzlarından ilham alarak yeni fikirlerin başlangıcı olan temalardan oluşmaktadır (Caferoğlu, 2016, s.70). Tasarım dünyasında yaşanan hızlı değişimle birlikte trendler sürekli yenilenmektedir. Ancak bazı trendler zamanın ötesine geçip, bir dönemin özünü yakalarken nesiller boyu geçerliliğini kaybetmemektedir. Bu trendlerden biri geçmişten ilham alan eski tarz cazibeyi modern grafiklere aktaran retro tasarımıdır. Nostalji hissini uyandıran retro tarz tasarıma çağdaş bir dokunuş getirmektedir.

“Retro, İngilizce bir kelime olmakla birlikte, Türkçe karşılığı ‘geri, geriye, tersine’ gibi anlamları içermektedir” (Keskin ve Memiş, 2011:192). Retro tasarım, geçmişten gelen formları, güncellenmiş performans ve fonksiyon ile birleştirmektedir (Fort-Rioche and Ackermann, 2013, s. 496). Retro, kelime olarak ‘Retrospective’ kelimesinden gelmektedir ve geçmişe yönelik, geçmişe ait, geçmiş de kapsayan anlamları içermektedir. Yani geçmişe dönüş akımı ve modası olarak da adlandırılabilir (Caferoğlu, 2016, s.70). 1950’ler, 1960’lar, 1980’ler gibi geçmiş yıllardan ilham alan retro tasarım, bu yıllarda popüler olan öğelerin, trendlerin, tipografinin ve motiflerin çağdaş yapıtlarda kullanılmasını ifade eder (Muavia, 2023).

Sasso ve Gulick, şu anda moda olan retro tarzlar genellikle 70’li ve 80’li yıllardan geldiğini ve genellikle şu şekilde işlediğini belirtiyorlar: “20, 40 yıl önceki bir trendi canlandırıyor ve tekrar dolaşıma sokuyoruz. Bu retro tarzları veya trendleri “vintage” veya “eski tarz” olarak tanımlayabiliriz. Renk

şemalarından tipografiye, kıyafetlerden vinil plaklara bir süre önce popüler olan pek çok şey artık modada, müzikte, tasarımda geri dönüyor (Sasso ve Gulick, 2011, s.37). Retro, geçmişte yaygın olarak kullanılan moda unsurlarının günümüzde popüler hale gelmesidir. Günümüzde tasarımcılar geçmişte kalmış tasarımlardan ilhamla o dönemlere özgü motifleri tekrar yorumlayarak kendilerine yeni çıkış noktası yaratmaktadır.

Retro stil, müzik, moda veya akımlar da dahil olmak üzere tarihsel geçmişten yaşam tarzlarının, eğilimlerin veya sanat formlarının taklitçi veya bilinçli olarak türevi olan bir stildir. Geniş bir ifadeyle Retro tasarım, on yıllar öncesinden gelen tasarım unsurlarını içeren bir “gerileme” tasarımı türüdür. Günümüzde Retro tasarım, kendi kendini yeterli bir grafik tasarım stili olarak kanıtlamıştır. “Retro tasarım aynı zamanda “Modern Retro” adıyla da anılır ve izleyiciye nostalji hissi verebilmektedir. Daha spesifik olarak, 20’lerden (art deco) 90’lara kullanılan stiller denebilir. Modern Retro tasarım konsepti analiz edildiğinde, geleneksel Retro tarzın temel unsurlarıyla olan ilişkisi açıkça görülmektedir (Delil, 2021, s.3511).

Retro tasarımın ilgi görmesinin başlıca nedenlerinden biri, güzel anılar ve kolektif deneyimlerle bağlantılı güçlü duyguları uyandırma yeteneğidir. Nostalji, farklı nesillerdeki insanları birbirine bağlamanın, onlara daha basit zamanları ve değerli anları hatırlatmanın benzersiz bir yolunu sunmaktadır. Bu duygusal bağ, grafik tasarımcılar için güçlü bir araçtır çünkü izleyicilerde derin yankı uyandıran tasarımlar yaratmalarına olanak tanımaktadır (Muavia, 2023).

Dijitalden baskıya ve web tasarımına kadar hayal edebildiğimiz her alanda güncel tasarımlarda “Retro” tarzlar karşımıza çıkmaktadır. Her alandan birçok tasarımcı parlak renkler, şık harfler veya eski tarz şekil ve görüntü kombinasyonlarını geçmişte popüler olan retro unsurları bugün yeniden tasarımlarına dahil etmekte. Sasso ve Gulick geçmişten gelen tasarım öğelerinin, teknolojik devrimin yaşandığı bu zamanların ortasında yeniden kullanıldığını görmenin güzel olduğunu vurgulamaktadır (Sasso ve Gulick, 2011, s.40).

Muavia retro tasarımın neden önemli olduğunu 4 başlık altında toplamaktadır.

1. Zamansız Çekicilik: Trendler gelip geçtikçe, retro tasarım kalıcı gücünü kanıtlamıştır. Kalıcı çekiciliği moda, markalaşma, reklamcılık ve web tasarımı gibi çeşitli sektörlerde görülmektedir.

2. Ayırt Edici Kimlik: Modern tasarımların denizinde retro, canlandırıcı bir çıkış olarak öne çıkmakta ve markaların, şirketlerin kendilerini rakiplerinden farklılaştıracak ayırt edici bir kimlik oluşturmalarına yardımcı olmaktadır.

3. Niş Pazarlar: Belirli ürün ve hizmetler, vintage estetiği tercih eden niş pazarlara hitap etmektedir. Retro öğelerin dahil edilmesi, bu kitleleri etkili bir şekilde hedefleyebilir ve etkileşime geçirebilir.

4. Çok yönlülük: Retro tasarım çok yönlüdür ve çeşitli temalara ve ruh hallerine uyacak şekilde uyarlanabilir; bu da onu her tasarımcının beceri seti için değerli bir katkı haline getirir. (Muavia, 2023).

Retro tasarım genellikle sınırlı bir renk paletiyle oluşturulmaktadır. Geçmişte renkli baskıya ulaşmak maliyetli olduğu için iki renk baskı ağırlıklı olarak kullanılmaktaydı. Genel olarak, soluk renkleri tamamlamak için parlak bir odak rengi kullanılmaktadır. Başka bir ortak unsur da şekiller ve illüstrasyonlardır. Kullanılan şekillerin çoğu basit ve kenar süsleri çok popülerdir. Bazen arka zeminde Vintage görünüm elde etmek için doku da kullanılmaktadır. Bu tasarımlarda tipografi hayati bir rol oynamaktadır. Retro tipografi çoğaltmayı, yeniden konumlandırmayı ve fontun çerçevelerini değiştirmeyi gerektirmektedir (Hodgson, 2013, s.23).

Özgün tasarımlarla anılan Retro kavramı bir elbise, mobilya veya obje ile hayat bulabileceği gibi bir reklam filmi ve bir şarkı olarak da karşımıza çıkabilmektedir. Modadan mobilyaya, grafik tasarımdan, ürün tasarımına, arabaya kadar geçmişe damgasını vuran moda akımlarına modern bir kimlik kazandırarak günümüz modasına uygun hale getiren çarpıcı bir akım olan 'Retro' günümüz pazarlama stratejilerine de damgasını vurmaktadır (Cafe-roğlu, 2016, s.70).



Görsel 1. Migros Nostalji Kampanyası broşür görselleri, 2011. Kaynak:<https://barbaaros.files.wordpress.com/2011/09/migroskop-dergisi-on-kapak.jpg> (Erişim Tarihi: 15.12.2023)



Görsel 2. Robert'in R20 radyosu. Kaynak: <https://www.techradar.com/reviews/audio-visual/hi-fi-and-audio/radio-tuners/roberts-revival-dab-rd60-907193/review> (Erişim Tarihi: 05.01.2024). Volkswagen Beetle. Kaynak: <http://www.beetle.com/de/home/Models/Original/gsr.html> (Erişim Tarihi: 05.1.2024), 'RetroVelo' Bisiklet. Kaynak: <http://www.retrovelo.de/klara-en.html> (Erişim Tarihi: 05.01.2024)

Retro hareketi, son yıllarda yeniden moda haline gelerek ambalaj dünyasında da tüketicilere nostalji duygusu yaratmak için bir kıvılcım olmuştur. Pepsi, Coca Cola gibi büyük şirketler ambalaj tasarımlarına 1970 ve 1980'lerin trendlerini geri getirmeye çalışmaktadırlar (Hodgson, 2013, s.5). Ülkemizde ise Migros ve Efes Pilsen gibi firmalar zaman zaman retro tasarım yaklaşımını başarılı bir şekilde kullanmaktadırlar. Migros 'Migroskop' broşürü ve nostaljik reklam kampanyasıyla birçok köklü markanın geçmişten günümüze değişim ve gelişim sürecini gün yüzüne çıkarmıştır (Görsel 1).

Retro yaklaşımın altında yatan yaratıcı sürecin doğası çok yönlüdür. Fort-Rioche ve Ackermann, yaratıcılığın farklı düzeylerini destekleyen Retro ürünler için üç temel kategori üzerinde durmaktadır; İlk kategori tekrarla ilgilidir. Bu yaklaşımda, Retro ürün sadece geçmişten gelen bir ürün tasarımı olarak çoğaltılmaktadır, ancak güncel teknolojiyle birleştirilmektedir. Robert'in 1950'ler stili DAB radyosu en son teknoloji ile birleştirilmiş olabilir ancak, tasarımı Robert'in R20 radyosunun orijinal radyo tasarımının tekrarından başka bir şey değildir (Görsel 2, üst).

İkinci kategori yeniden yorumlamadır. Bu yaklaşımda, bir Retro ürün, eskide kalmış veya kullanılmayan ürünlerin düzeltmeler yapılarak yenilenmesidir. Örneğin, yeni Beetle, güncellenen teknolojik özellikleriyle birlikte soyuna adını veren kendine özgü ayırt edici formunu anımsatmaktadır (Görsel 2,

orta). Üçüncü kategori ise Retro formlardan tasarım ilhamının nasıl doğduğu ve yaratıcılıkla ilgilidir. Bu durumda, bir Retro ürün tasarımı yeniden üretim ya da eski ürünün yeniden yorumlanması değil, önceki tarihsel döneme ait görsel öğeleri içeren ancak, yeni bir şey olan ve ilham kaynağı olan üründür. Örneğin, 'RetroVelo' klasik bisiklet serisi tekrarlama veya yeniden yorumlama değildir (Görsel 2, alt). 'RetroVelo' Leipzig mühendislerinin ve iki tasarımcının piyasaya sürdüğü yeni bir markadır. Bu son iki kategori profesyonel yayınlarda genellikle 'Neo Retro' (Yeni Retro) olarak adlandırılmaktadır. Fort-Rioche ve Ackermann Retro ürünlerin bu hassas kategorilerinin yeniden yorumlanarak teknolojiyle birleştirilen ürünler için "Neo-Retro" kelimesini korumayı öneriyorlar (Rioche&Ackermann, 2013, s.497)

Retro tasarım sadece geçmişe ait hissini vermekle kalmıyor, aynı zamanda izleyiciyle özel bir bağ kuruyor. Sebebi basit ama güçlü; nostalji hissini tetikliyor. Kültürel anlamda eskimiş ya da modası geçmiş bir akımın yeniden gündeme gelmesiyle günümüz tasarımcılarına eski ama yeni bir yol sunuyor.

Muavia retro tasarımın farklı sektörlere ve kitlelere hitap eden çeşitli uygulamalarda kendine yer bulduğunu belirterek bazı yaygın uygulamaları şu şekilde sıralamaktadır:

1. Markalama ve Logo Tasarımı: Kültürel miras ve zamansızlık duygusunu uyandırmak isteyen şirketler genellikle retro temalı markalama ve logoları tercih etmektedirler.

2. Ambalaj Tasarımı: Retro esintili ambalaj anında müşterilerin ilgisini çekebilir ve ürünle duygusal bir bağ kurabilir.

3. Web Tasarımı: Retro unsurları web tasarımına entegre etmek unutulmaz bir kullanıcı deneyimi yaratabilir ve bir web sitesini öne çıkarabilir (Muavia, 2023).

4. Posterler ve Broşürler: Kullanılan toprak tonları, grunge etkisi, dokular, dış hatlar, retro esintili posterler ve el ilanları tasarımların nostaljik etkisini daha da artırıyor ve günümüzde dikkat çekiyor.

5. Retro Tipografi: Tipografi bir keşif ve yaratıcılık alanıdır. Konu retro tarzına gelince, tasarımcılar çeşitli retro efektler elde etmek için birçok deneme yapmaktalar. Retro tasarımın temel ilkeleri tipografi için aynı kalıyor ancak retrodan ilham alan yazı tipleri ve harflerde hala büyük bir çeşitlilik görüyoruz.

Dijital kolajlar konusunda uzmanlaşmış Polonyalı illüstratör ve tasarımcı Ewelina Karpowiak'ın Forbes, Ekonomist, 1843 Dergisi, The Guardian gibi mecralarda çalışmaları yer almaktadır. Geçmişten ilham alan tarzıyla retro kültürünü yansıtan Karpowiak tasarladığı afişlerdeki açıklığı ve karmaşık sembolizmin görünmesi için çabaladığını dile getirmektedir. Görsel 2'de Karpowiak'ın tasarımları yer almaktadır.



Görsel 2. Soldan sağa doğru Ewelina Karpowiak, Compleanno Afiş tasarımı, 2019, Ewelina Karpowiak, Mancino Vermouth afiş tasarımı, Ewelina Karpowiak, Vacanze Afiş tasarımı, 2019. Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/84410585/various-posters-2019> (Erişim Tarihi: 17.02.2024)

Tarımsal sanayinin geliştirilmesi ve tarımsal-organik ürünlerin pazarlanmasını yapan Grisalon Agroindustria şirketinin Mesa Baja adlı alt markası için ambalaj ve markalama/amblem tasarlayan Milos Milovanović marka kimliğini canlandırırken görsel özlerini geleneksel ve vintage bir şekilde tutmaya çalıştığını belirtmektedir. Milovanović asıl amacın Kolombiya bölgesinin topraklarının zenginliğini yansıtan ve aynı zamanda çiftçinin önemini yansıtan bir marka imajı yaratmak olduğunu altını çizmektedir. Bu amaçla firmanın kimliğine, geleneklerine olan tutkuyu ve bağlılığı artırmak için ambalaj ve kimliğe vintage özellikler kazandırmak için geleneksel, el yapımı stil yaklaşımıyla tasarladığını belirtmektedir.¹ (Görsel 3)



Görsel 3. Milos Milovanović, Mesa Baja Marka Ve Ambalaj Tasarımı, 2016. Kaynak: <https://www.behance.net/gallery/36280441/Mesa-Baja-Branding-Packaging> (Erişim Tarihi: 27.12.2023)

¹ <https://www.behance.net/gallery/36280441/Mesa-Baja-Branding-Packaging> (Erişim Tarihi: 27.12.2023)



Görsel 4. Jake Tilson, 'A Tale of 12 Kitchens', 250 x 196mm, 288 sayfa. Kaynak: Ambrose, G, Harris, P. (2012). *Grafik Tasarımın Temelleri* (Çev. M. E. Uslu), (1. Baskı) . İstanbul: Literatür Yayınevi. S.65.

Geçmişin izlerini taşıyan metinsel düzenlemelerinden fotoğraflanması ve dizgisine kadar her bir aşaması Jake Tilson'a ait bir yemek kitabı olan 'A Tale of 12 Kitchens', yazarın eklektik tarzı, günlük hayatının nostalji ve retoriğine dayanmaktadır. Tasarımı ise yemek kitabına eski yaklaşımlarla ama tamamen yeni bir bakış açısı getiren bir niteliktedir. (Görsel 4) (Ambrose and Harris, 2012, s.65). Annelerimizin spontane bir şekilde kendi el yazılarıyla yazdıkları tariflerden yola çıkarak, yıllarca kenarda beklemiş kağıtların eskimiş dokusu, dağılmış kalem mürekkepleri çoğumuz için tanıdık ve evlerimizdeki mutfak sıcaklığını yansıtan bir şekilde kitabın içerisinde yer almaktadır.

Fransız asıllı illüstrasyon sanatçısı Julien Pacaud, sanatını tıpkı bir çocuğun kafasında dünyayı anlamaya çalışan karmaşık düşüncelerinin ve sorularının bir sonucu olarak gördüğünü dile getirmektedir. 90'ların sonlarına doğru çalışmalarına başlayan sanatçı, kendisini ifade etmenin en sade yolu olarak illüstrasyonu seçmiştir. Çalışmalarında 1900'lerden 1970'lere varan Retro kültüründen yararlanan Pacaud, geçmiş olgusunu hem çağdaş sanata olan mesafeyi belirlemekte hem de günümüz sanatını betimlemekte kullanmaktadır. Pacaud, geçmişin izlerini taşıyan ve sürrealistik yaklaşımıyla Retro Fütüristik tasarımlar ortaya çıkarmaktadır (Görsel 5).



Görsel 5. Soldan sağa doğru, Julien Pacaud, Ceremony, 2010, Julien Pacaud, Ground Control, 2014. Kaynak: <http://www.julienpacaud.com/2014#/id/i9125568> (Erişim Tarihi: 05.02.2024)

Genellikle belirli bir dönemin estetiğini yansıtan eski nesneler veya tarzlar için kullanılan vintage terimi özellikle moda ve grafik tasarımda 1920'lerden 1980'lere kadar olan dönemi kapsamaktadır. Vintage tasarımlar geçmişteki anıları canlandırırken, izleyicilere nostaljik, sıcak ve samimi bir atmosfer hissi uyandırmaktadır.

Terim olarak 'Vintage', genellikle zaman içinde belirli koşullarda korunmuş, en az yirmi yıl önce üretilen nesneleri belirtmek için kullanılmaktadır. Bugün Vintage stili, geçmişteki Retro eğilimlerden esinlenerek, belirli renkleri ve grafik elemanları kullanan bir tasarım stili olarak karşımıza çıkmaktadır. Bugün Vintage stili, geçmişteki Retro eğilimlerden esinlenerek, belirli renkleri ve grafik elemanları kullanan bir tasarım stili olarak karşımıza çıkmaktadır². Merriam Webster göre 'Vintage', terim olarak bir sezon boyunca çekilen üzüm, yani, şarapla ilgilidir ve Fransızca kelime 'vendage' kelimesinin değiştirilmiş şeklidir. İkincil tanımı ise, üretim veya dönemin başlangıcıdır. Ruby Lane Vintage'in üretildiği dönem içerisinde tanımlanması gerektiğini vurgulamaktadır. Lane, 'Vintage' bir parçanın belirli bir zaman dönemine ait olduğu anlamına geldiğini de belirtmektedir. Diğer bir deyişle, 'vintage' dönemi tam olarak, var olan öğenin yapıldığı döneme ait olarak, o dönemi temsil etmesi ve tanınabilir olması anlamını taşımaktadır. Aynı zamanda Ruby Lane Vintage bir ürünün yirmi yaştan daha az olmaması gerektiğini belirtir-
2 <http://www.yourinspirationweb.com/en/the-features-of-the-vintage-style/> (Erişim Tarihi: 05.05.2015)

mektedir³. Bu terim önceleri eşyalarda kullanılmaya başlanmış, sonra otomobillerde daha sonra ise modada adını duyurmuştur. Bir nesnenin 'Vintage' olabilmesi için belli bir geçmişi olması gerekmektedir. Vintage nesne, belli bir dönemi temsil edebilirken, belli bir akıma da ait olabilir ya da önemli bir tasarımcının ikonlaşmış tasarımı olarak da karşımıza çıkabilir. Günümüzde tasarımcılar birçok alanda 'Vintage' stilini modern tasarımlarla birleştirerek 'yeni Retro' olarak adlandırabileceğimiz farklı bir algı yaratmaktadırlar (Caferoğlu, 2016, s.77).

Vintage ve Retro kavramları birbirine yakın gözükseler de, aralarında farklar bulunmaktadır. Vintage belli bir dönemi yansıtan ve geçmişten kalmış şeyler iken, Retro ise, geçmişte moda olan akımların günümüzde tekrar moda olmasıdır. Bir döneme damgasını vurmuş moda akımlardan esinlenerek günümüzde üretilen parçalara ise "Retro" denilmektedir. Retro tarz, geçmişe ait tüm tasarımları kapsayan daha geniş bir yelpazedir. Günümüzde üretilen ürünler ve grafik tasarımdaki yeni trendlere Vintage tasarım yerine, Retro (Yeni Retro, Neo Retro) tasarım olarak adlandırmak bu ayrımların daha doğru algılanmasını sağlayacaktır (Caferoğlu, 2016, s.75).

Sonuç olarak, retro, vintage ve nostalji kavramları, tasarımcılarının geçmişten ilham alarak eski tarzların günümüze uyarlanmasına ve yeni bakış açıları geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Eskiden popüler olan logoların, tipografinin, eski reklam afişlerinin modernize edilmesi veya o dönemlerin stilize edilmiş fotoğraflarının kullanılması gibi yöntemlerle, tasarımcılar izleyicileri o dönemin atmosferine geri götürebilir. Bu kavramlar, tasarımcıların izleyicilere duygusal bir bağ kurmalarına ve geçmişin estetiğini günümüzün tasarımlarına entegre etmelerine olanak tanıyabilir.

Retro ve vintage dokunuşlar tasarımın estetik ve duygusal boyutlarını zenginleştirerek, marka ve mesajların daha güçlü bir şekilde iletilmesine yardımcı olur. Bu tarzlar, geçmişin nostaljisini ve sıcaklığını yansıtarak, tüketicilerde tanıdık bir his uyandırabilir. Özellikle, belirli bir dönemi veya tarzı hatırlatan tipografiler, renk paletleri ve desenler kullanarak, tasarımcılar hedef kitleyle daha derin bir bağ kurabilirler.

Belirli bir döneme veya zaman dilimine özgü olan duyguları canlandıran nostaljik unsurların grafik tasarımda kullanılması, tüketicinin markayla duygusal bağlar kurmasına ve markaların benzersiz bir kimlik oluşturmalarına yardımcı olarak onlara unutulmaz bir deneyim imkanı sunabilir. Geçmişten ilham almak tasarımcıların özgünlüğüne katkıda bulunarak yeni ve yaratıcı tasarımlar ortaya çıkarmalarını sağlayabilir. Ancak, tasarımcıların bu ilhamı kendi kişisel yorumlarıyla birleştirerek modern unsurlarla harmanlamaları da bir o kadar önemlidir.

3 <http://www.apartmenttherapy.com/age-defining-an-130615>(Erişim Tarihi:05.05.2015)

KAYNAKÇA

- Ackermann, E.K. (2013), Cultures of creativity and modes of appropriation: From DIY (Do It Yourself) to BIIT (Be In It Together), Billund: The LEGO Foundation. Erişim adresi: https://www.academia.edu/4499149/Essay_LEGO_Foundation_Cultures_of_Creativity_and_Modes_of_Appropriation_From_BIY_to_BIIT_2013 (Erişim Tarihi:09.03.2024)
- Ambrose, G, Harris, P. (2012). Grafik Tasarımın Temelleri (Çev. M. E. Uslu). (1. Baskı) İstanbul: Literatür Yayınevi.
- Caferoğlu, Müge (2016). Grafik Tasarımda 'Kendin Yap/Tasarla' (Diy) Yaklaşımı Ve Geleneksel Yöntemlerle Post Dijital Arayışlar. Yayınlanmamış Sanatta Yeterlik Tezi. Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü
- Delil, S. (2021). "Çağdaş Grafik Tasarım Kavramı Olan Retro Grafiklerin Kullanımı:2020 Tokyo Olimpiyatları Resmi Instagram Hesabı Tasarımlarının İncelemesi" International Social Sciences Studies Journal, (e-ISSN:2587-1587) Vol:7, Issue:86; pp:35083520
- Fort-Rioche, L., Ackermann, C. (2013). Consumer Innovativeness, Perceived Innovation And Attitude Towards "Neo-Retro"-Product Design, European Journal of Innovation Management, 16 (4), 495-516. Erişim adresi: <http://www.emeraldinsight.com/doi/pdfplus/10.1108/EJIM-02-2013-0013> (Erişim Tarihi: 07.12.2023)
- Hodgson, Andrea (2013). Is retro packaging making a comeback? Is old the new "new"? Graphic Communication Department College of Liberal Arts California Polytechnic State University. Erişim adresi: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://digitalcommons.calpoly.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1101&context=grcsp> (Erişim Tarihi: 02.03.2024)
- Keskin, .Y., Memiş, Ö. (2011). Retro Pazarlama ve Pazarlamada Uygulanmasına Yönelik Bazı Örnekler. Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 16(3), 191-202. Erişim adresi: [Chrome-Extension://Efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://Dergipark.Org.Tr/Tr/Download/Article-File/194460](chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://Dergipark.Org.Tr/Tr/Download/Article-File/194460) (Erişim Tarihi: 13.02.2024)
- Muavia, Ameer (2023), Exploring Retro Design: Nostalgia in Modern Graphics. Erişim adresi:<https://www.linkedin.com/pulse/exploring-retro-design-nostalgia-a-modern-graphics-ameer-muavia> (Erişim Tarihi:08.01.2024)
- Yetmen, G. (2012). Günümüz Kadın Giyim Modasında Retro Vintage Eğilimlerin Durumu. Sanat Dergisi(20), 61-72. Erişim adresi: <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://dergipark.org.tr/tr/download/article-file/29032> (Erişim Tarihi: 22.01.2024)
- Sasso, Fábio, Gulick, Rebecca (2011), Abduzeedo Inspiration Guide for Designers. Erişim adresi: https://www.academia.edu/36074416/Abduzeedo_Inspiration_Guide_for_Designers (Erişim Tarihi: 10.03.2024)

Taşcıoğlu, M. (2013). Bir Görsel İletişim Platformu Olarak Mekan. (1. Baskı). İstanbul:Yem Yayın

Tekcan, E. (2013). Steampunk: Retro Gelecek. Tasarım Gazetesi, Kale Tasarım Merkezi, Sayı:51, s.14. 2013 Erişim adresi: http://www.kaletasarimmerkezi.com/rtg/tasarim_gazetesi_51.pdf (Erişim Tarihi: 23.05.2015)

<http://digitalcommons.calpoly.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1101&context=grcsp> (Erişim Tarihi: 29.04.2015)

<https://www.behance.net/gallery/36280441/Mesa-Baja-Branding-Packaging> (Erişim Tarihi: 27.12.2023)

<http://www.yourinspirationweb.com/en/the-features-of-the-vintage-style/>(Erişim Tarihi:05.05.2015)

<http://www.apartmenttherapy.com/age-defining-an-130615>(Erişim Tarihi:05.11.2023)

BÖLÜM 2

YAPAY ZEKA İLE ÜRETİLEN ENDÜSTRİYEL TASARIMLARIN FİKRİ HAKLAR KAPSAMINDA DEĞERLENDİRİLMESİ

Erkut ERYAYAR ¹



¹ Doçent, Marmara Üniversitesi, Güzel Sanatlar Fakültesi, Endüstriyel Tasarım Bölümü,
erkut.eryayar@marmara.edu.tr, ORCID NO: 0000-0001-7628-0246

GİRİŞ

Tasarım kavramı, bir nesne, ürün, sistem veya sürecin, belirli bir amacı veya işlevi yerine getirmesi için düşünülerek, planlanarak oluşturulma sürecini ifade etmektedir. Hem estetik hem de işlevsel açıdan ele alınabilecek tasarım kavramı, farklı disiplinlerde farklı anlamlarda kullanılabilmekte olup, bu nedenle de tanımı, bağlamına ve uygulama alanına bağlı olarak değişebilmektedir. Endüstriyel tasarım, bir ürünün veya nesnenin işlevsel ve estetik açıdan optimize edilmesi amacıyla tasarlanması sürecini ve bu süreçte ortaya çıkan sonuçları içeren bir disiplindir. Endüstriyel tasarım, ürünlerin kullanılabilirliğini artırmak, estetik değerlerini geliştirmek ve üretim süreçlerini optimize etmek için mühendislik, sanat ve tasarım ilkelerini bir araya getirir. Endüstriyel Tasarım meslek disiplini, doğası ve işleyişi gereği pek çok disiplin ile beraber çalışan ve üreten bir disiplindir. Endüstri devriminden günümüze kadar gerek malzeme ve üretim yöntemleri gerekse bilgisayar destekli tasarım teknolojilerindeki donanım ve yazılım gelişmeleri mesleğin uygulanma süreçlerine olumlu katkılarda bulunmuştur. Günümüzde ise bu gelişimin en önemli aktörü şüphesiz Yapay Zeka uygulamalarının tasarım sürecine adapte olmasıdır. Yapay Zeka, makinelerin öğrenme, düşünme ve karar verme yeteneklerini simüle eden bir dizi teknolojik yöntemi içermekte olup pek çok tasarım alanında olduğu gibi endüstriyel tasarım alanında da büyük bir etki yaratmıştır. Bu gelişmeler, tasarımcılara süreci geliştirmede yeni fırsatlar oluştururken, diğer yanda hukuki anlamda tanımsız alanları da beraberinde getirmektedir. Yapılan çalışmada, yapay zeka kullanılarak üretilen tasarımların tasarım sürecindeki yeri ve yapılan tasarımların hukuki anlamda hak sahipliği, endüstriyel tasarım meslek disiplini çerçevesinde ele alınacaktır.

YAPAY ZEKA

Teknolojik ilerlemeler pek çok alanda olduğu gibi endüstriyel tasarım meslek disiplinini de geliştirmekte ve tasarım süreçlerini daha verimli, yaratıcı ve kullanıcı odaklı hale getirmektedir. Şüphesiz tasarım disiplinlerinde içinde bulunduğumuz dönemde en çok tartışılan konulardan biri yapay zeka uygulamalarının tasarım sürecinde uygulanması ve bu uygulamaların tasarım meslek disiplinlerine uzun vadede getireceği olumlu ya da olumsuz etkileridir.

Konuya başlarken yapay zeka kavramını açmak gerekmektedir. Zeka kelimesi Türkçe sözlükte “İnsanın düşünme, akıl yürütme, objektif gerçekleri algılama, yargılama ve sonuç çıkarma yeteneklerinin tamamı, anlayış, dirayet, zeyreklik, feraset” olarak tanımlanmış olup, yapay kavramı ise “doğadaki örneklerine benzetilerek insan eliyle yapılmış veya üretilmiş, yapma, suni, doğal karşısı” olarak tanımlanmıştır (Türk Dil Kurumu, t.y.).

Yapay zeka kavramının tarihi oldukça eskiye dayanmakla beraber günümüzde kullanıldığı şekline en yakın anlamda Alan Turing tarafından açıklanmıştır. Alan Turing, 1950 yılında “Computing Machinery and Intelligence” adlı makalesinde, bir bilgisayarın insan gibi düşünüp düşünemediğini değerlendirmek için bir test önermiştir. Bu test günümüzde “Turing Testi” olarak bilinmekte olup yapay zeka alanında önemli bir dönemeç olarak kabul edilir. 1956 yılında yapılan Dartmouth Konferansı ise Yapay zekanın resmi başlangıcı olarak kabul edilmektedir. John McCarthy, Marvin Minsky, Nathaniel Rochester ve Claude Shannon gibi önemli araştırmacılar tarafından düzenlenen konferans, yapay zekanın bir alan olarak tanımlandığı ilk yerdir. 1960’larda, sembolik yapay zekâ (symbolic AI) yöntemleri öne çıkmıştır. Bu dönemde mantık ve semboller üzerinden problem çözmeye odaklanılmıştır. Ancak, dönemin teknolojik olanakları, sınırlı hesaplama gücü ve veri eksikliği nedeniyle ilerleme sağlanamamıştır. 1980’lerden itibaren, makine öğrenimi (ML) kavramı öne çıkmıştır. Makine öğrenimi, bilgisayar sistemlerinin verilerden öğrenmesine ve deneyim kazanmasına odaklanmaktadır. Sınıflandırma, regresyon, kümeleme ve desen tanıma gibi teknikler bu dönemde gelişmiştir. 1980’lerden 2000’lere kadar yapay sinir ağları geliştirilmiştir. Bu ağlar, biyolojik sinir sistemlerini taklit eden bir yapay zeka dalıdır. Derin öğrenme ise çok katmanlı sinir ağları kullanarak karmaşık görevleri gerçekleştirmeye odaklanmaktadır. Günümüzde özellikle derin öğrenme, büyük veri ve güçlü bilgi işleme kapasitesiyle birlikte büyük ilerlemeler kaydetmiştir.

Yapay Zeka, en basit haliyle, bilgisayar sistemlerinin insan benzeri düşünme ve problem çözme yeteneklerine sahip olmalarını sağlamak için kullanılan bir disiplindir. Bilgisayar sistemlerinin veri analizi, öğrenme, karar verme, sorun çözme, konuşma tanıma, görüntü tanıma ve dil işleme gibi karmaşık görevleri gerçekleştirmesine olanak tanır. Temel olarak, Yapay Zeka, makinelerin zekice davranmasını sağlayan algoritmalar ve bilgisayar programları geliştirmekle ilgilidir.

Yapay Zeka, insanların bilgi girişini gerektiren ve komplike görevleri gerçekleştiren yazılımlarının tamamını kapsayan bir terim olarak da tanımlanmaktadır. Bu terim genel anlamda makine öğrenimi ve derin öğrenmeyi içeren alt alanlarıyla birbirinin yerine kullanılır (Oracle, Yapay Zeka Nedir t.y.).



Şekil 01. Yapay Zeka Küme Yapısı

(The Artificial Use Of The Term “Intelligence” 2017)

MAKİNE ÖĞRENİMİ

Makine Öğrenimi (Machine Learning - ML), bilgisayar sistemlerinin belirli görevleri gerçekleştirmek için veri kullanarak öğrenmelerini sağlayan bir yapay zeka alt dalıdır. Geleneksel programlamada olduğu gibi, belirli bir görevi doğrudan kodlamak yerine, makine öğrenimi algoritmaları, veri üzerinden örüntüler ve ilişkiler çıkarmak, genelleme yapmak ve gelecekteki bilinmeyen verilerle başa çıkmak için tasarlanmıştır. Makine öğrenimi, genel olarak iki ana kategori altında incelenebilir:

Denetimli Öğrenme (Supervised Learning): Denetimli öğrenme, algoritmaların belirli bir giriş verisiyle birlikte doğru çıkışı öğrendiği bir süreçtir. Eğitim verilerinde giriş ve çıkış çiftleri bulunur ve algoritma, bu veri seti üzerinden öğrenir. Ardından, yeni giriş verileri üzerinde tahminler yapabilir. Sınıflandırma (classification) ve regresyon (regression) gibi görevler bu kategoriye girer.

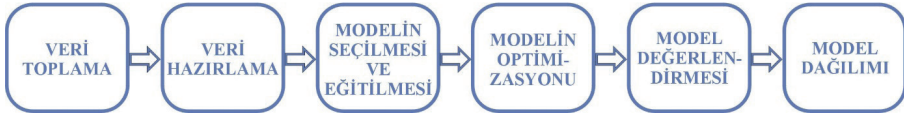
Denetimsiz Öğrenme (Unsupervised Learning): Denetimsiz öğrenme, algoritmaların etiketlenmemiş verilerden öğrenme yeteneğini içerir. Burada, algoritma, veri setindeki örüntüleri ve yapıları kendi başına keşfeder. Kümeleme (clustering) ve boyut azaltma (dimensionality reduction) gibi görevler bu kategoriye örnektir.

Makine öğrenimi, bir dizi matematiksel ve istatistiksel teknik kullanır, bunlar arasında lineer regresyon, karar ağaçları, destek vektör makineleri, derin öğrenme ve daha birçok algoritma bulunmaktadır. Başarılı bir makine öğrenimi modeli, genellikle iyi bir veri setine, uygun öznitelik mühendisliğine ve modelin hiperparametrelerinin iyi ayarlanmasına dayanır.

Bilgisayarları programlayarak kesin talimatlar vermek yerine, onlara çözmeleri için bir problem ve öğrenmeleri için çok sayıda örnek verirler.

Makine öğrenimi bir dizi adım içermektedir;

MAKİNE ÖĞRENMESİ SÜRECİ AKIŞI



Şekil 02. Makine Öğrenme Süreci Akışı

(Machine Learning Process Flow, 2023)

Veri toplama; Makine öğrenimi, müzik kayıtları, hasta geçmişleri veya fotoğraflar gibi çeşitli kaynaklardan veri toplamakla başlar. Bu ham veriler daha sonra düzenlenir ve bilgisayara öğretmek için kullanılan bilgiler olan eğitim verileri olarak kullanılmak üzere hazırlanır.

Veri hazırlama; Ham verilerin hazırlanması, verilerin temizlenmesini, hataların giderilmesini ve bilgisayarın anlayabileceği şekilde biçimlendirilmesini içerir. Ayrıca, bilgisayarın belirli bir görevi çözmesine yardımcı olabilecek ilgili bilgileri veya kalıpları seçmek olan özellik mühendisliği veya özellik çıkarma işlemini de içerir. Mühendislerin büyük veri kümeleri kullanması önemlidir, böylece eğitim bilgileri yeterince çeşitlilik gösterir ve dolayısıyla popülasyonu veya sorunu temsil eder.

Modelin seçilmesi ve eğitilmesi; Eldeki göreve bağlı olarak mühendisler uygun bir makine öğrenimi modeli seçer ve eğitim sürecini başlatır. Model, bilgisayarın verileri anlamlandırmasına yardımcı olan bir araç gibidir. Eğitim sırasında bilgisayar modeli, kalıpları arayarak ve dahili ayarlarını yaparak verilerden otomatik olarak öğrenir. Esasen kendi kendine ilişkileri tanımayı ve keşfettiği kalıplara dayalı tahminler yapmayı öğretir.

Model optimizasyonu; İnsan uzmanlar, parametrelerini veya ayarlarını değiştirerek modelin doğruluğunu artırabilir. Programcılar çeşitli konfigürasyonları deneyerek modelin kesin tahminler yapma veya verilerdeki anlamlı kalıpları belirleme becerisini optimize etmeye çalışır.

Model değerlendirmesi; Eğitim bittikten sonra mühendislerin modelin ne kadar iyi performans gösterdiğini kontrol etmesi gerekir. Bunu yapmak için, eğitim verilerine dahil edilmemiş ve bu nedenle model için yeni olan ayrı veriler kullanırlar. Bu değerlendirme verileri, modelin öğrendiklerini ne kadar iyi genelleştirebildiğini (yani daha önce hiç karşılaşmadığı yeni verilere uygulayabildiğini) test etmelerini sağlar. Bu aynı zamanda mühendislere daha fazla iyileştirme için içgörü sağlar.

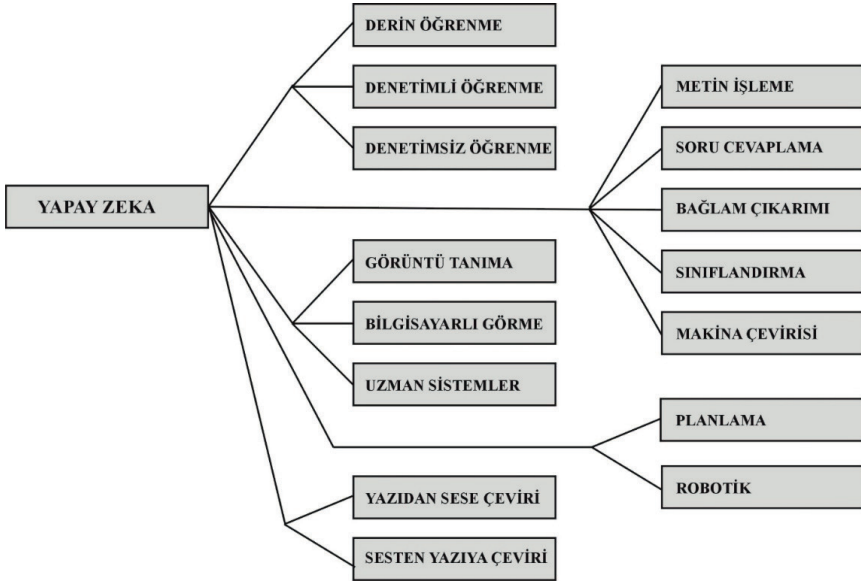
Model dağıtımı; Model eğitildikten ve değerlendirildikten sonra, yeni, görülmemiş verilerde tahminler yapmak veya kalıpları tanımlamak için kullanılır. Örneğin, yeni araç ve hayvan görüntülerini girdi olarak kullanılır ve bunları analiz ettikten sonra eğitilen model görüntüyü “kamyon” veya “kedi” olarak sınıflandırabilir. Model, performansını artırmak için otomatik olarak ayarlanmaya devam eder.

Makine öğrenimi uygulaması; bir öğrenimi modeli oluşturma, eğitme ve dağıtma gibi yinelemeli bir döngüden geçmektedir. Model verilerden öğrenmek için yeterli yinelemeden geçene kadar tüm makine öğrenimi döngüsünün her adımı yeniden ziyaret edilir. Amaç, yeni veriler üzerinde eşit derecede iyi performans gösterebilecek bir model elde etmektir.

DERİN ÖĞRENME

Derin Öğrenme (Deep learning), herhangi bir insan müdahalesi gerektirmeden algoritmalar ve büyük veri kümeleri kullanarak kalıplar bulan ve çıktılar oluşturup yanıtlar veren bir makine öğrenme tekniği olarak tanımlanabilir. Yapay sinir ağları (artificial neural networks – ANN) adı verilen bir model ailesine odaklanan makine öğreniminin bir alt bölümüdür. Derin öğrenmenin “deep (derin)” kısmı teknik bir terim olup “sinir ağları”nın “ağ” kısmındaki katmanların veya bölümlerin sayısını ifade etmektedir.

Derin öğrenme şu anda sürücüsüz arabalar ve doğal dil tanıma ve anlama gibi yüksek düzeyde otomatikleştirilmiş sistemlerin geliştirilmesinde kritik bir rol oynamaktadır (Derin Öğrenme Nedir, 2022). Derin öğrenme, nesne tanıma, konuşma tanıma, doğal dil işleme gibi alanlarda çok katmanlı yapay sinir ağlarını kullanan bir yöntem olup makine öğrenmesinin çeşitlerinden biridir (Yılmaz ve Kaya 2022). Derin öğrenme özellik çıkarma ve dönüştürme için birçok doğrusal olmayan işlem birimi katmanını kullanır. Her ardışık katman, önceki katmandaki çıktıyı girdi olarak alır. Algoritmalar denetimli veya denetimsiz olabilir. Derin öğrenmede, verilerin birden fazla özellik seviyesinin veya temsillerinin öğrenilmesine dayanan bir yapı söz konusudur. Üst düzey özellikler, alt düzey özelliklerden türetilerek hiyerarşik bir temsil oluşturur. Bu temsil, soyutlamanın farklı seviyelerine karşılık gelen birden çok temsil seviyesini öğrenmektedir.



Şekil 03. Yapay Zekanın Derin Öğrenme Yöntemleri (Bingöl, Akan, Örmecioğlu ve Er 2020)

Derin öğrenme temel olarak verinin temsilinden öğrenmeye dayalıdır. Bir görüntü için temsil denildiğinde; piksel başına yoğunluk değerlerinin bir vektörü veya kenar kümeleri, özel şekiller gibi özellikler düşünülebilir. Bu özelliklerin içinden bazıları veriyi daha iyi temsil etmektedir. Bu aşamada yine bir avantaj olarak, derin öğrenme yöntemleri, elle çıkarılan özellikler yerine veriyi en iyi temsil eden hiyerarşik özellik çıkarımı için etkin algoritmalar kullanmaktadır (Şeker, Diri ve Balık 2017).

ENDÜSTRİYEL TASARIM SÜRECİ

Endüstriyel tasarım, ürünlerin, sistemlerin ve nesnelerin fiziksel ve işlevsel özelliklerini tasarlama, geliştirme ve iyileştirme sürecini içeren multidisipliner bir alandır. Bu süreç, ürünlerin kullanıcıların ihtiyaçlarına, estetik beklentilerine, ergonomiye ve işlevselliğe uygun olarak tasarlanmasını amaçlar. Endüstriyel tasarım sürecinin ilk aşamaları, tasarımın temel taşlarını oluşturur. Bu aşamalar, ürünün veya sistemin ihtiyaçları, kullanıcılarının gereksinimleri ve tasarım hedefleri hakkında derinlemesine bilgi toplamak ve tasarım kavramlarını oluşturmak için kullanılır.

Tasarımcı, tasarlama sürecinin başında tasarımı etkileyen faktörler ile kısıtları belirler ve bu doğrultuda tasarlamaya başlar. Çoğu zaman tasarım içten dışı doğru yapılıır. Bir anlamda endüstriyel tasarım için “ürünün kabuğudur” denmesinin sebebi budur. Örneğin bileşik ürün kategorisinde sayabileceğimiz elektronik bir ürünün tasarımı sürecinde, tasarımcı önce ürünün işlevini yerine getirmesi için gerekli olan PCB, ekran, tuş takımı, devre anah-

tarları gibi bileşenleri ve bunların birbirleri ile ilişkilerini belirleyerek tasarım şemasını oluşturur. Tasarım bu şema çerçevesinde gelişir ve çeşitlenir. Kimi bileşik ürün tasarımında bu bileşenlerin sayısı ve içerikleri çoğalabileceği gibi, basit ürün kategorisinde sayılabileceğimiz ürünlerde birkaç parça ile de sınırlı kalabilir. Kısıtlar ister kullanılan bileşenlerin özellikleri, isterse tasarım yapılan üreticinin üretim yetenekleri olsun tasarımcı, sürecin başında bunları belirleyerek ilerler.

Hedeflenen sonuç ürünü elde edilinceye kadar birçok birbirinden türetilmiş ya da birbirinden farklı tasarım seçeneklerini ve eskiz araştırmaları bulunmaktadır. Her tasarım süreci, hedeflenen ürün bakımından farklı gelişmektedir. Her ne kadar sürecin başında tasarımın nasıl gelişeceğine ilişkin bir öngöründe bulunulsa ve bir analiz ve eskiz çalışması yapılsa da çoğu tasarımcı için tatmin eden bir sonuca ulaşıncaya kadar birbiriyle eş zamanlı gelişen tasarım seçenekleri bulunabilmekte, tasarım istenen sonuca varılincaya kadar çeşitli şekil ya da biçimlerde üretilebilmektedir. Çünkü tasarım, birçok ara fikrin ürünü olarak farklı arayışlar arasından elenerek ve olgunlaşarak son şeklini ya da biçimini alır (Gezer 2016).



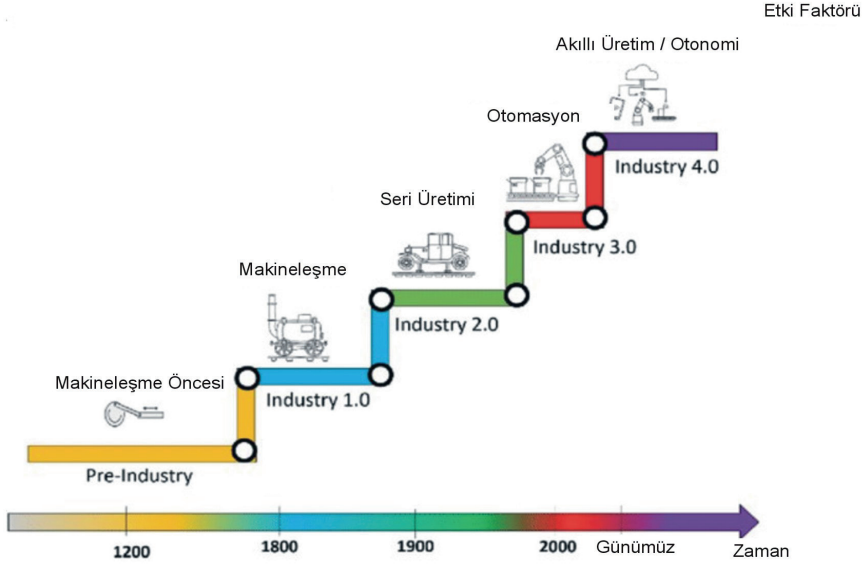
Şekil 04. *Tasarım Süreci*

(What is Design Process, t.y.)

Tasarım süreci, bir ürün, sistem veya proje oluşturmak için izlenen adımların bir bütünüdür. Genellikle belirli bir hedefi gerçekleştirmek, belirli bir sorunu çözmek veya belirli bir ihtiyacı karşılamak amacıyla yapılır. Süreç, bir ihtiyacın belirlenmesi veya bir sorunun tanımlanması ile başlar. Bu aşamada, tasarlanacak ürün veya sistemle ilgili gereksinimler ve beklentiler belirlenir. Tasarımcılar, ilgili konularda araştırma yaparlar. Benzer projeler, pazar trendleri, teknolojik gelişmeler ve kullanıcı ihtiyaçları gibi faktörler göz önünde bulundurularak bilgi toplanır. Ardından temel fikirler ve tasarım kavramları oluşturulur. Bu aşamada, tasarımın temel unsurları belirlenir, görsel veya prototip modeller oluşturulabilir. Devamında ilk tasarım kavramlarından yola çıkarak prototipler oluşturulur. Prototipler, tasarımın fiziksel veya dijital bir versiyonunu içerebilir ve tasarımın gerçek dünyada nasıl çalışabileceğini gösterir. Peşinden prototipler test edilir ve tasarımın performansı değerlendirilir. Bu aşama, tasarımın güçlü yönlerini ve geliştirilmesi gereken alanları belirlemek için kullanılır. Test sonuçlarına dayanarak gerekiyor ise tasarım revize edilir ve geliştirilir. Bu süreç, tasarımın daha iyi hale getirilmesi için tekrarlanabilir. Süreci genellikle yaratıcı düşünce, problem çözme yetenekleri ve kullanıcı odaklı bir yaklaşım içermektedir.

YAPAY ZEKA VE ENDÜSTRİYEL TASARIM İLİŞKİSİ

Yapay Zeka, makinelerin genellikle insan zekası gerektiren görevleri yerine getirmesini sağlayan bir dizi teknolojiyi tanımlamak için kullanılan şemsiye bir terimdir. Büyük veri kümelerine dayalı olarak akıllı davranışı ve karar almayı simüle etmek için bilgisayar algoritmalarının kullanılmasını içerir. Endüstriyel Tasarım, sadece ürünlerin fiziksel görünümünü değil, aynı zamanda işlevselliğini, kullanılabilirliğini ve kullanıcı deneyimini de iyileştirme amacı güder. Bu karmaşık süreçte, estetik, ergonomi, sürdürülebilirlik ve maliyet etkinliği gibi birçok faktörü dikkate alınır. Şüphesiz tarih boyunca teknolojik ilerlemeler hem tasarım hem de üretim alanlarında devrim yaratmış ve tasarımcılara yeni olanaklar sunmuştur.



Şekil 05. Endüstri Devrimi Gelişimi

(Sufian, A. & Abdullah, B. & Ateeq, M. & Wah, R. & Clements, D. 2021).

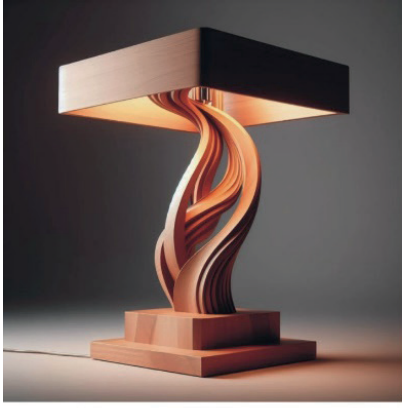
Günümüzde en önemli teknolojik gelişmelerin başında olan Yapay Zeka, pek çok alanda olduğu gibi tasarım alanında da süreci daha verimli, yaratıcı ve kullanıcı odaklı hale getirerek, ürünlerin geleceğini şekillendirmeyi hedeflemektedir.

Yapay zekanın tasarım süreci içinde iki kullanım alanı öne çıkmaktadır. Bunlardan ilki Midjourney ve OpenAI'nin Dall-E gibi Prompt Engineering / İstem Mühendisliği tabanlı görsel üreten yapay zeka uygulamaları, diğeri ise Cad/Cam yazılımları içinde yer alan ve generative design / üretken tasarım olarak adlandırılan yapay zeka modülleridir.

İSTEM MÜHENDİSLİĞİ (PROMPT ENGINEERING) VE GÖRÜNTÜ ÜRETİMİ

İstem mühendisliği, bilgisayar sistemlerini ve yazılım uygulamalarını geliştirme sürecinde kullanılan mühendislik dalıdır. Yapay zeka bağlamında istem mühendisliği ise, özellikle doğal dil işleme (NLP) görevlerinde dil modellerinden istenen çıktıları elde etmek için girdi istemlerini dikkatlice hazırlama uygulamasını ifade eder. Talimatların veya sorguların, modeli belirli ve doğru yanıtlar üretmesi için etkileyecek şekilde formüle edilmesini içerir. İstemde bulunmak, bir yapay zeka sistemine girdiyi veya talimatı sağlama eylemidir. Tasarımda bu süreç, yapay zekanın çıktısını yönlendirecek özel direktiflerin veya yaratıcı özetlerin oluşturulmasını içermektedir. Yapay Zeka yardımı ile görsel oluşturmak için, metin yönergeleri kullanılır. Örneğin bir

tasarımcı, tasarım tarzı, renk tercihleri, malzeme ve tematik öğeler gibi ayrıntıları sağlayarak bir yapay zeka aracından farklı alanlarda tasarımlar oluşturmasını isteyebilir. Günümüzde doğal dil istemlerine dayalı olarak yüksek kaliteli görüntüler üretmek büyük popülerlik kazanmıştır. Ancak, doğal dilin karmaşıklığı ve belirsizliği nedeniyle istenen görüntüler için etkili istemler geliştirmek oldukça zordur ve sonuç çoğu zaman etkili olduğu düşünülen görsellerden ileri gidemez. Aşağıda Microsoft firmasının Dall – E destekli Image Creator uygulamasına girilen istemler sonucu elde edilen görüntüler verilmiştir. İmajları oluşturmak için tasarımı istenen ürünün kullanım yeri olarak; masaüstü, işlev olarak; aydınlatma, malzeme olarak; ahşap ve tasarım stili olarak ünlü tasarımcıların isimleri verilmiştir.

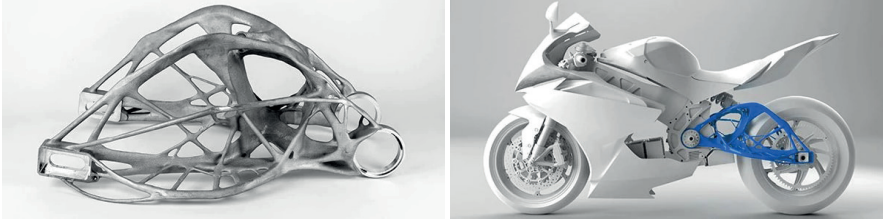


Şekil 06. Microsoft firmasının Dall – E destekli Image Creator uygulaması örnekleri
(Uygulama Erkut ERYAYAR)

YAPAY ZEKA DESTEKLİ ÜRETKEK TASARIM (GENERATIVE DESIGN)

Endüstriyel tasarımda yapay zekanın en önemli kullanım alanlarından biri üretken tasarım yöntemidir. Üretken tasarımı bir tasarım araştırma süreci olarak tanımlayabiliriz. Tasarımcı veya mühendisler, tasarım hedeflerini, performans veya mekan gereksinimleri, malzemeleri, üretim yöntemleri ve maliyet kısıtlamaları gibi parametreleri yapay zeka modülüne tanımlarlar. Yazılım, bir çözümün tüm olası permütasyonlarını araştırarak, hızlıca tasarım alternatifleri oluşturur. Her seferde neyin işe yarayıp neyin yaramadığını test eder ve öğrenir (Generative design t.y.). Girdi kriterlerine dayalı olarak birden fazla tasarım seçeneği oluşturmak için algoritmaların kullanılmasını içeren bu teknik, endüstriyel tasarım alanında giderek daha popüler hale gelmektedir. Bu yaklaşım, tasarımcıların çok çeşitli tasarım seçeneklerini hızlı ve verimli bir şekilde keşfetmesine olanak tanımaktadır.

Günümüzde endüstriyel tasarım sürecinde yoğun olarak kullanılan pek çok 3d tasarım programı, bünyesinde yapay zeka modülü eklemiş ve tasarımcılara süreci daha hızlı ve verimli kullanma konusunda yarış halinde girmiştir. Tasarımcılar yeni bir proje oluşturma aşamasında önce program içinde yer alan yapay zeka modülleri ile tasarım kriterlerini belirlemektedir. Bu kriterler genellikle malzeme, yük koşulları, montaj gereksinimleri ve diğer tasarım parametrelerinden oluşmaktadır. Sonra tasarıma konu projenin genel hedefleri belirlenir. Bu hedefler, tasarımın uygulanacağı fiziksel alanın boyutları, konumu ve diğer gereksinimleri içerir. Arkasından Tasarımın optimize edilmiş hale getirilmesi için gerekli olan koşullar belirlenir. Bu koşullar, tasarımın karşılaması gereken dayanıklılık, ağırlık, maliyet veya diğer performans hedeflerini içerir. Arkasından optimizasyon ve analiz parametrelerini ayarlanır. Bu parametreler, tasarımın ne kadar optimize edileceği, hangi malzemelerin kullanılacağı ve diğer önemli faktörleri içerir. Tasarım alanı ve diğer parametreler ayarlandıktan sonra, optimizasyon sürecini başlar. Bu noktada yapay zeka, belirtilen kriterlere uygun bir dizi tasarım önerisi üretir. Yapay zekanın ürettiği tasarım önerileri incelenir. Tasarım önerileri genellikle farklı geometriler, yapılar ve malzemeler içerebilir. Başlangıçta belirlenen tasarım parametreleri güncellenerek veya optimize edilmiş modelleri yeniden çalıştırarak tasarımı geliştirilir. Tasarımcı sonuçlar içinde uygun bir tasarım önerisi bulunduğunda, bu tasarımı kullanacağı 3D modelleme programında aktararak tasarımı detaylandırabilir, montajlar ekleyebilir ve üretim için hazırlık yapabilir.



Şekil 07. Autodesk firması *Generative Design* / Üretken Tasarım Örneği
(Autodesk, Generative Design t.y.)

Şüphesiz yapay zekanın tasarım süreci gibi yaratıcılık gerektiren alanlarda sıklıkla kullanılmaya başlanması beraberinde ortaya çıkan tasarımlar ile görsel ve teknik unsurların hak sahipliği ve korunma koşulları ile sorularını da beraberinde getirmiştir. Bu noktada eser ve tasarım tanımlarına hukuki anlamda bakmak gerekir.

FİKRİ VE SİNAİ MÜLKİYET HAKLARI BAĞLAMINDA ESER VE TASARIM TANIMLARI

Bir fikri ürünün sahibi şüphesiz onu meydana getiren kişidir. Fikri ve sınai mülkiyet hakları, yaratıcılık ve inovasyonu teşvik etmek, yaratıcılara ve icat sahiplerine haklarını koruma imkanı sağlamak amacıyla oluşturulmuş hukuki kavramlardır. Bu haklar, belirli bir süre boyunca belirli bir kişi veya kuruluşa, yaratıcı veya icat sahibi olma hakkı tanır. 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri Kanununa göre eser; “Sahibinin hususiyetini taşıyan ve ilim ve edebiyat, musiki, güzel sanatlar veya sinema eserleri olarak sayılan her nevi fikir ve sanat mahsulleri” olarak tanımlanmıştır. Eser sahibi ise eseri meydana getiren kişidir. Kanun açıklamasında yer alan “kişi” kavramı gerçek kişi olmayıp geçmişte kanunda geçen “gerçek kişi” ibaresi, metinden çıkarılmıştır. Her ne kadar gerçek kişi tarafından yaratılmış olma zorunluluğu olmasa da bir ürünün bu kapsamda eser kabul edilebilmesi için bazı şartları taşıması gerekmektedir. Bunlar; ürün sahibinin kişisel özelliklerini taşıması, fikri bir çabanın ürünü olması, kanunda sayılan eser türlerinden birine dahil olması, üçüncü kişiler tarafından algılanmasına imkan verecek bir şekle bürünmüş olmasıdır. Yapay zekanın meydana getirdiği ürünler bakımından tartışma konusu olan durum, esere konu olan çalışmanın sahibinin kişisel özelliklerini taşıması ve fikri bir çabanın ürünü olup olmamasıdır.

Hukuki anlamda tasarım kavramı ise 6769 Sayılı Sınai Mülkiyet Kanununda, ürünün tümü veya bir parçasının ya da üzerindeki süslemenin çizgi, şekil, biçim, renk, malzeme veya yüzey dokusu gibi özelliklerinden kaynaklanan görünümü olarak tanımlanmıştır. Ürün ise, bilgisayar programları hariç olmak üzere, endüstriyel yolla veya elle üretilen herhangi bir nesnenin yanı sıra birleşik bir ürün veya bu ürünü oluşturan parçaları, ambalaj gibi nesnele-

ri, birden çok nesnenin bir arada algılanan sunumlarını, grafik sembolleri ve tipografik karakterleri ifade etmektedir. 6769 Sayılı Sınai Mülkiyet Kanunu bir tasarımın kanun kapsamında tasarım korumasına sahip olabildiğini iki genel ölçütü tanımlamıştır: Bunlar yenilik ve ayırt edici niteliklerdir. Tasarım korumasının en önemli şartlarından olan “ayırt edici nitelik” kavramı, Kanunun 56. Maddesinin 5. fıkrasında tanımlanmıştır. Buna göre; *“Bir tasarımın bilgilenmiş kullanıcı üzerinde bıraktığı genel izlenim; a) Tescilli tasarım için başvuru veya rüçhan tarihinden önce, b) Tescilsiz tasarım için tasarımın kamuya ilk sunulduğu tarihten önce, kamuya sunulmuş herhangi bir tasarımın aynı kullanıcı üzerinde yarattığı genel izlenimden farklı ise bu tasarımın ayırt edici niteliğe sahip olduğu kabul edilir”* şeklinde izah edilmiştir. Maddenin 6. fıkrasında ise ayırt edici niteliğin değerlendirilmesinde, tasarımcının tasarımını geliştirmede sahip olduğu seçenek özgürlüğü derecesinin dikkate alınacağı belirtilmiştir. Burada görsel anlamda seçenek özgürlüğü yapay zeka uygulamaları özelinde ele alındığında şüphesiz çok geniş olmakla beraber teknik anlamda seçenek özgürlüğü tartışmaya açıktır.

YAPAY ZEKA KULLANILARAK OLUŞTURULAN TASARIMLARIN HAK SAHİPLİĞİ

Yukarıda tanımlandığı üzere temelde tasarımlara ve sanat eserlerine iki alanda hukuki koruma sağlanmaktadır. Bunların ilki 5846 sayılı Fikir ve Sanat Eserleri kapsamında “Eser” koruması, diğeri ise Sınai Mülkiyet Kanunu çerçevesinde “Tescil” korumasıdır. Yapay zeka kullanılarak oluşturulan tasarımların eser bağlamında hak sahipliği için öncelikle yapay zekanın hukuki statüsünün tespit edilmesi gerekmektedir. Yapay zeka ve fikri haklar konusunda farklı görüşler olup hak sahipliği tartışmaları sürmektedir. Bunlardan ilki Yapay Zekanın bizzatı kendisinin bir eser olarak kabul edilmesi ve yapay zekayı oluşturan yazılımcının bu haklara sahip olmasıdır. İkinci görüş yapay zekayı “kişi” olarak kabul ederek yapay zekanın ürettiği fikir ve tasarımların yapay zekanın kendisine ait olduğunu kabul etmektir. Sonuncu yaklaşım ise çalışmanın çerçevesini oluşturan ve yapay zekayı tasarım süreci içinde kullanılan bir araç olarak kabul edip, yapay zeka kullanılarak oluşturulan tasarımların, yapay zekayı kullanana ait olduğunun kabul edilmesidir.

Sınai Mülkiyet Kanunu 3. maddesinde tasarım korumasından faydalanabilecek kişiler tanımlanmaktadır. Bu maddeye göre; Türkiye Cumhuriyeti vatandaşları, Türkiye Cumhuriyeti sınırları içinde yerleşim yeri olan veya sınai ya da ticari faaliyette bulunan gerçek veya tüzel kişiler, Paris Sözleşmesi veya 15/4/1994 tarihli Dünya Ticaret Örgütü Kuruluş Anlaşması hükümleri dâhilinde başvuru hakkına sahip kişiler ve Karşılıklılık ilkesi uyarınca, Türkiye Cumhuriyeti uyruğundaki kişilere sınai mülkiyet hakkı koruması sağlayan devletlerin uyruğundaki kişiler tasarım korumasından faydalanabilir. Bir tasarımın tesciline başvuru yapıldığında başvuruyu yapan kişinin tasarım olma zorunluluğu bulunmamaktadır. Bununla beraber SMK’nın 61. maddesi

uyarınca başvuru sahibinin tasarımcı olamaması durumunda başvuru yapmanın tasarımcı veya tasarımcılardan tasarım başvurusu yapma hakkını ne şekilde elde ettiğini açıklanması gerekmektedir.

Yapay zekanın kendisi özelinde değerlendirmek gerekirse, programın bizzat kendisi kendine has bir özelliğe sahip ve bu özellikleri ile benzerlerinden ayrılıyorsa bir eser olduğunu kabul edilmesi gerekmektedir. Bu durumda eserin sahibi, şüphesiz yapay zeka uygulamasının yazılımcısı olacaktır. Mevcut durumda yapay zeka uygulamaları birer program olarak fikri haklar kapsamında telif korumasından faydalanmaktadır. Bununla beraber konumuz ile ilişkili olarak, yapay zeka ile üretilen görsellerin ya da tasarımların birer eser olduğundan söz etmek günümüz teknolojik durumunda çok güçtür. Mevcut uygulamalarda farklı sektörlerde yapay zeka uygulamalarının tasarım sürecinde kullanıldığı ve bu tasarımların direkt üretilerek pazarlandığı bilinmektedir. Özellikle üç boyutlu üretime dayalı olamayan alanlardan olan grafik imaj üretimi ya da dolaylı üretime konu olabilecek tekstil tasarımı gibi alanlarda profesyonel kullanımı giderek artmaktadır. İstem barındıran metinler vasıtası ile görsel üreten yazılımlar çok sayıda platformda kullanıcılara ücretsiz olarak da sunulmakta ve tasarımcı olsun olmasın geniş kitlelere ulaşmaktadır. Bu yazılımları kullanan kişiler gerçekten ilk bakışta etkileyici görseller üretebilse de bu yazılımlar ile üretim yapan kişilerin profesyonel tasarımcı / sanatçı olduklarını göstermemektedir. Gerçekten de yapay zeka uygulamaları kullanıcı dostu ara yüzleri sayesinde birkaç istem yardımı ile kolayca görseller üretebilmektedir. Profesyonel anlamda ise sisteme girilen istemlerin kapsamı ve parametrik değerleri nihai çıktıyı ve ulaşılmak istenen sonucu direkt etkilemektedir. Profesyonel tasarım odaklı süreçler, yaratıcılık, bilgi ve deneyim gerektirmektedir. Endüstriyel tasarım sürecinde ise yapay zeka uygulamaları ile görüntü üretimi sadece başlangıç aşamasında tasarımcının eskiz niteliğinde kullanılabilecek bir adımdır. Amaçlanan tasarıma ait istem parametrelerinin belirlenmesi, tasarımcının yaptığı eskizler ile yapay zeka uygulamaları sentezlenerek alternatif görseller oluşturulması, oluşturulan görsellerin amaca uygun olarak seçilip elenmesi ve üretim amaçlı geliştirilmesi süreci çok daha kapsamlı teknik tecrübe ve artistik yetenek gerektirmektedir. Nitekim Yapay zeka ürünü olan “şeylerin” Birleşik Devletler Telif Hakları Kanunu uyarınca çalışmanın yaratıcısı, “kullanıcı” olarak kabul edilmektedir. Bu durum her ne kadar telif hakkı korunmasını öngörmese de belli bir korumaya ve hukuki tanımayla olanak sağlamaktadır. İngiltere’de de Yüksek Mahkeme Marka Davalarında (Trade Mark Cases) bir ürünün telif hakkı korumasından faydalanabilmesi için sadece insan beyninin fikri çalışmasının sonucu olması gerektiğine karar verilmiştir (Beken 2022).

SONUÇ

Bu çalışmada, yapay zeka tarafından üretilen tasarımların fikri haklar açısından değerlendirilmesi endüstriyel tasarım meslek disiplini çerçevesinde ele alınmıştır. Günümüzde geline nokta Yapay zeka teknolojileri, geleneksel tasarım süreçlerini dönüştürerek yaratıcılığı artırmakta, yeni ve benzersiz tasarımların ortaya çıkmasına olanak tanımaktadır. Ancak, bu yeni teknolojik gelişmelerin fikri haklar rejimindeki mevcut çerçeveye nasıl uyumlu hale getirileceği konusu önemli bir tartışma noktasıdır.

Fikri ve Sınai Mülkiyet haklarına ilişkin yasal düzenlemeler, günümüzde hızla ilerleyen teknolojik gelişmeler karşısında maalesef yetersiz kalmaktadır. Özellikle, tasarım süreci içinde yapay zeka kullanımı ile üretilen tasarımların ayırt edici nitelikleri, yenilik unsurları, özgünlüğü ve insan etkileşimi faktörleri, mevcut yasal çerçevenin daha geniş bir yorumunu gerektirmektedir. Fikri haklar hukukunda yapılacak düzenlemeler, yapay zeka kullanılarak üretilen tasarımların hem tasarımcıların üretkenliğini teşvik etmesi hem de hak sahipliği konusunda adil bir denge sağlaması açısından önemlidir. Yapay zekanın tasarım süreci içinde kullanımı ile üretilen endüstriyel tasarımların fikri haklar bağlamında değerlendirilmesi hem tasarım alanındaki profesyoneller hem de hukuk uygulayıcıları için çok yeni bir alandır. Bu alandaki gelişmeler hem teknolojik hem de hukuki açıdan dikkatle takip edilmelidir. Gelecekteki düzenlemelerin, tasarım süreci içinde yapay zeka kullanımının yaratıcılığı etkilememesi ama aynı zamanda adil bir hak sahipliği sistemi sağlaması gerektiği unutulmamalıdır.

Yapay zeka uygulamalarının tasarım sürecini daha üretken ve verimli hale getirdiği tartışılmaz bir gerçektir. Bununla beraber endüstriyel tasarım sürecinde yapay zekanın kullanımı, dikkatli bir denge gerektirmektedir. Özellikle hak sahipliği ve verimli kullanım alanına yapılacak çalışmalar disiplinler arası işbirliği ile olmalı ve başarılı sonuçlar elde etmek için tasarımcılar, sanatçılar, mühendisler ve hukukçular arasında işbirliği teşvik edilmelidir.

KAYNAKÇA

- Aytekin, H. T. (2021). Makine Öğreniminin Araştırmacıların Veri Analizi Bağlamında Potansiyel Önemi, *Ufuk Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, 10(19), 85-106.
- Beken, İ. (2022), Yapay Zeka Ürünleri ve Fikri Mülkiyet Hukuku, <https://www.hukuk-vebilisimdergisi.com/yapay-zeka-urunleri-ve-fikri-mulkiyet-hukuku>
- Bingöl, K. , Er Akan, A. , Örmecioğlu, H. T. & Er, A. (2020). Depreme dayanıklı mimari tasarımı yapay zeka uygulamaları: Derin öğrenme ve görüntü işleme yöntemi ile düzensiz taşıyıcı sistem tespiti . *Gazi Üniversitesi Mühendislik Mimarlık Fakültesi Dergisi*, 35 (4) , 2197-2210
- Derin Öğrenme Nedir? (2022), <https://bulutistan.com/blog/derin-ogrenme-nedir/> E.T. 21.10.2023
- Fikir ve Sanat Eserleri Kanunu, (1951) <https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuatmetin/1.3.5846.pdf>, E.T. 10.02.2024
- Generative Design, (t.y.), <https://www.autodesk.com.tr/campaigns/generative-design> E.T. 21.10.2023
- Gezer, H., (2016) 554 Sayılı Kanun Hükmünde Kararname Hükümleri Çerçevesinde; “Tasarımda Seçenek Özgürlüğü Kavramının Değerlendirilmesi, *İstanbul Kültür Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi Cilt:15 – Sayı:2*
- Gökalp, Ö. M. (2022), Makine öğrenmesi, Gazi Üniversitesi, Gazi Bilişim Enstitüsü, Adli Bilişim Bölümü, https://www.researchgate.net/profile/Oemer-Goekalp/publication/357974983_Makine_Ogrenmesi_-_Machine_Learning/links/61e9c6fec5e3103375ac6a8f/Makine-Oegrenmesi-Machine-Learning.pdf E.T. 28.10.2023
- Şapıcı, B. & Taşlı Pektaş, Ş. (2021), Integrating User Experience Knowledge into Early Architectural Design Processes through Machine Learning. *JCoDe: Journal of Computational Design*, 2(1), 67-94. <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1534549> E.T. 20.10.2023
- Sınai Mülkiyet Kanunu, (2016), <https://www.mevzuat.gov.tr/mevzuatmetin/1.5.6769.pdf>, E.T. 10.02.2024
- Sufian, A. & Abdullah, B. & Ateeq, M. & Wah, R. & Clements, D. (2021). Six-Gea Roadmap Towards the Smart Factory. *Applied Sciences*. 11. 3568. 10.3390/app11083568.
- Şeker, B. Diri, and H. H. Balık, (2017). Derin Öğrenme Yöntemleri ve Uygulamaları Hakkında Bir İnceleme, *GJES*, vol. 3, no. 3, pp. 47–64, 2017
- The Artificial Use Of The Term “Intelligence” (2017), <https://becominghuman.ai/the-artificial-use-of-the-term-intelligence-c82878447dfd>
- Karataş, E., Karaca U., (2022). Yapay Zeka Tarafından Meydana Getirilen Fikri Ürünlerin 5846 Sayılı Fikir Ve Sanat Eserleri Kanununa Göre Korunması. *Maltepe Üniversitesi Hukuk Fakültesi Dergisi*, sy. 1, 17-50.

- Kızılkaya, y. M., & Oğuzlar, A. (2018), Bazı Denetimli Öğrenme Algoritmalarının R Programlama Dili İle Kıyaslanması. Karadeniz Uluslararası Bilimsel Dergi, 37(37), 90-98. <https://doi.org/10.17498/kdeniz.405746>
- Machine Learning Process Flow, (2023), <https://www.scribbr.com/ai-tools/machine-learning/> E.T. 10.02.2024
- Makine Öğrenmesi (Machine Learning) Nedir?, (2021) <https://www.turhost.com/blog/makine-ogrenmesi-machine-learning-nedir/> E.T. 20.10.2023
- Türk Dil Kurumu - Büyük Türkçe Sözlük, (t.y.), <https://sozluk.gov.tr/> (E.T. 20.01.2024)
- What is artificial intelligence? (t.y.), IBM, <https://www.ibm.com/topics/artificial-intelligence> E.T. 13.10.2023
- What is AI, (t.y.), Oracle, <https://www.oracle.com/tr/artificial-intelligence/what-is-ai/> E.T: 24.07.2023
- What is Design Process, (t.y.), <https://discoverdesign.org/handbook> (E.T. 20.01.2024)
- Yapay Zeka, (t.y.), Wikipedia, https://tr.wikipedia.org/wiki/Yapay_zeka. E.T. 13.10.2023
- Yılmaz, A., Kaya, U., (2022). Derin Öğrenme, Özkaracan Matbaacılık, 4. Baskı

BÖLÜM 3

AKSESUAR TASARIMINDA ÇAĞDAŞ EĞİLİMLER VE HEYKELSİ ŞAPKALAR

İtir ARAT¹



¹ Dr. Öğr. Üyesi, Eskişehir Teknik Üniversitesi, Mimarlık ve Tasarım Fakültesi,
Tekstil ve Moda Tasarımı Bölümü,
iarat@eskisehir.edu.tr
ORCID: 0000-0001-9311-8072

1. Giriş

Sanat ve tasarım, bir bütünün birbirinden ayrılmaz parçaları olarak ele alındığında sosyal ve kültürel gelişmelerin sanata yansımalarının sonucunda tasarım alanlarının da bu gelişmelerden etkilendiği bilinmektedir. Yaratıcı bakış açısının gelişmesine bağlı olarak alternatif yaklaşımların benimsenmesi, moda tasarımına geniş bir perspektif sağlayarak aksesuar tasarımındaki yaratıcı çalışmalarda da kendini göstermektedir.

Aksesuar tasarımında malzeme ve teknik alanlardaki fırsatların araştırılması, yaratıcı düşünce ve üretim pratiklerindeki küresel ilerlemelerle birlikte gerçekleşmiş ve çağdaş tasarımları da etkilemiştir. Böylece aksesuar tasarımında çağdaş eğilimlerin oluşmaya başlamasıyla aksesuarlar giysi tasarımına yönelik moda anlayışının ayrılmaz bir parçası gelişmiştir.

Aksesuarlar, giysilere son dokunuşları ekleyen, kişiliği ve yeteneği yansıtan öğelerdir. İnce ayarlamalarla, kullanıcıya stil olanakları sağlarlar. Ayakkabı, şapka, çanta, mücevher ve takı gibi aksesuarlar bir kıyafetin genel estetik çekiciliğini arttırmakla kalmaz, aynı zamanda kullanıcının mesleği, sosyal konumu ve sosyokültürel geçmişi hakkında da bilgi verir. Aksesuarlar, moda endüstrisi dışında kullanıldıklarında, bağlamlarını ve uygulama alanlarını geride bırakarak sıklıkla yeni ve alışılmadık biçimlere bürünürler. Bireyin bildiği, alıştığı ve günlük hayatında düzenli olarak yararlandığı aksesuarlar bakış açısını geliştirerek yeni perspektiflerin kazanılmasında rol oynamaktadır.

Aksesuarlar vücuda ek olarak kullanılan ve sergileme, saklama ya da koruma amacıyla kullanılabilen çıkarılabilir parçalardır. Aksesuarlar cezbetmek için kullanılmadığında, kullanıcının kimliğini ifade eden işaretler olarak kendi başlarına güçlü bir şekilde ayakta durabilmelidir. Zamanın uzman zanaatkarları, 20. yüzyıl stil öncülerine dönüşerek günümüz moda endüstrisinde etkili bir yere sahip olmuşlardır. Başlangıçta zanaatkarlar gibi çalışan aksesuar tasarımcıları da yirmi birinci yüzyılın moda liderleri olarak diğer stillerin türemesine yardımcı olan etkili unsurlar ortaya koymaktadırlar. Aksesuarlar geçmişte olduğu gibi günümüzde de dikkat çekici parçalar arasında yer almaktadır. Çünkü insanlar şıklıklarını sergilemek ve hayatlarını kolaylaştırmak için onları kullanmayı arzulamaktadır. Bu nedenle, aksesuarların tasarımı işlevsel ihtiyaçlar ile estetik çekicilik arasında bir denge kurmalıdır. Aksesuarlar giderek daha önemli moda ifadeleri ve parçaları haline gelmekte ve hem kullanıcıların hem de izleyicinin ilgisini çekmektedir (Lau, 2014:6-11).

Farklı sanat akımlarının etkisiyle 1960'lı yıllarda gelişimine hız kazandıran ve çağdaş eğilimler göstermeye başlayan aksesuar tasarımı, alışılmış teknik ve sıradan malzemelerin kısıtlı olanakları nedeniyle zanaatkarlar-tasarımcılar tarafından deneysel ve yaratıcı uygulamalara alan açmıştır. Böylece, tasarımcıların biçimsel ve teknik konulara ilişkin seçimlerinde de bu

yaklaşımlar etkili olmuştur. Moda tasarımı, tasarımcılara yaratıcı uygulamalar yapma konusunda alan açan aksesuarlar, en sık başvurulan ifade ve temsil araçlarından biridir. İnsanlığın eski dönemlerinden itibaren yapımına başlanan aksesuarlar, tasarım alanında varlık göstermek ve kullanılan malzeme-teknikler ile yaratıcı formlar ortaya koymak isteyen tasarımcılara özgün olma yönünde hareket alanı sağlamaktadır. Aksesuarlar arasında en önemli parçalardan biri olan şapkalar ise moda tasarımının en vazgeçilmez unsurları haline gelmiştir. Bu çalışmanın temel amacı, aksesuar tasarımındaki çağdaş yaratım olanaklarını irdelemek ve şapkalarındaki heykelsi formların kullanımını incelemektir. Tasarımcıların yeni fikir ve uygulama arayışlarıyla zengin bir stil sunmanın parçası olarak nitelendirilen şapkaların moda dünyasına önemli bir katkı sağladığı bilinmektedir. Bu çalışmada, heykelsi formlarıyla çağdaş eğilimler gösteren şapka tasarımcıları ve onların yarattığı şapka tasarımları ele alınmaktadır. Şapka tasarımının öncüleri olan tasarımcıların yaratımları, şekil ve malzeme özelliklerine göre değerlendirilmekte ve örneklerle gösterilmektedir. Çalışmanın bulguları, örnekler aracılığıyla biçimsel ve kavramsal olarak ele alınan şapkaların yaratıcı biçimlerini ortaya koymaktadır. Önemli tasarımcıların yarattığı heykelsi şapkalar moda kavramı açısından irdelendiğinde oldukça geniş anlamlarda başvurulan alternatif unsurlar arasında yer almaktadır. Bununla birlikte kullanılan teknik ve malzemelerin görünürlüğü arttıran ve tasarımın önemli unsurlarından biri olan form, şapkanın yapımında ön planda tutulması gereken özelliklerden biri olmuştur. Sonuç olarak, sanatsal bir görünümü pekiştiren, malzeme ve form açısından gelişmiş şapka tasarımlarının moda tasarımıyla birlikte moda endüstrisine de katkı sağladığı söylenebilir.

2. Yöntem

Bu çalışmada, sırasıyla aksesuar tasarımına dair tanımlamalara yer verilip aksesuarda çağdaş eğilimlere yönelik genel izlenimler aktarılmış; ardından şapka tasarımında yaratıcı formlar ve tasarımcıların yaptığı heykelsi şapka tasarımları örneklerle açıklanmıştır. Çalışmanın yöntemini, Yıldırım ve Şimşek'in (2006) aktardığı üzere, doküman incelemesi ve kaynak tarama ile elde edilen verilerin betimsel olarak analiz edilmesi oluşturmaktadır. Çalışmada, ele alınan heykelsi şapka tasarımları, sanatsal bir anlayışla aksesuar tasarımında çağdaş eğilimler kapsamında aktarılmıştır. Çalışmanın konusu çerçevesinde, çağdaş form özellikleri gösteren şapka tasarımları dikkate alınarak farklı tasarımcılardan özgün parçalar örneklendirilmiştir.

3. Bulgular

Bu çalışmada, aksesuar tasarımındaki çağdaş eğilimler kapsamında şapka tasarımlarına yansıyan heykelsi görünümeler ele alınmıştır. Önemli tasarımcılar arasında yer alan Elsa Schiaparelli, Jean Paul Gaultier, Jane Taylor, Vivien Sheriff, Philip Treacy, Stephen Jones, ve Merve Bayındır'ın çalışma-

ları bu araştırmanın bulguları olarak değerlendirilmiştir. Her biri alanında dünyaca tanınmış olan bu tasarımcılar, kullandıkları malzeme ve çeşitli tekniklerle alışlageldik formlar yerine sıra dışı şapka tasarımlarıyla dikkat çekmektedir. Alanında uzman olan bu tasarımcıların yaratıcı formlardan oluşan şapka tasarımları pek çok tasarımcıya esin kaynağı olmakla birlikte ses getiren defilelerin ayrılmaz parçası olarak ön plana çıkmaktadır. Ayrıca, şapka tasarımlarında uygulanan yaklaşımlar pek çok tasarımcı-sanatçıyı etkileyerek kendi koleksiyonlarında dil birliği sağlaması ve zengin görünmesi bakımından çeşitli aksesuar çalışmalarından yararlanıldığı görülmektedir. Tasarımların oluşturulmasında çeşitli metaforların yanı sıra esprili yaklaşımlara da bir ifade aracı olarak başvurulmaktadır.

Moda tasarımcılarının önemli bir kısmının profesyonel şapka tasarımcılarıyla çalışarak ortak projeler ürettikleri tespit edilmiştir. Şapka tasarımları, giysi tasarımlarının sergilendiği moda gösterilerine anlam ve gösteriş katmaktadır. Tasarımcıların kimi zaman şapka tasarımlarına metaforik anlamlar yüklediği bilinmektedir. Böylelikle şapkaların, stilin ayrılmaz bir parçası olarak moda tasarımında önemli bir yer taşıdığı söylenebilir. Şapkaların defilelerdeki ihtişamı arttırdığı ve şov dünyasına büyük katkı sağladığı anlaşılmaktadır. Aynı zamanda tanınmış kişilerin ve belirli zümrelere ait insanların da ünlü şapka tasarımcılarının yaratıcı formlara sahip tasarımlarını tercih ettiği söylenebilir.

Şapka tasarımcılarının, geleneğe bağlı el işçiliği ile ürettiği şapkalar üzerinde farklı formlar denemesi günümüzde de tercih edilen çağdaş heykelsi şapkaların yaygınlaşmasına olanak sağlamıştır. Tasarımcıların geleneksel ve modern teknik ve malzemelerden yararlanarak sanatsal bakış açılarını hem ürün tasarlama hem de onları sergileme aşamasında ortaya koyduğu elde edilen bulgular arasındadır.

4. Aksesuar Tasarımında Çağdaş Uygulamalar

Moda tasarımının önemli bir parçası olan bireylere kendilerini ifade etme olanağı sunan aksesuarlar “Bir takımı tamamlayan bağımsız parçalar” olarak tanımlanmaktadır. Bu doğrultuda, aksesuarları kullanma amacı sadece daha şık, daha tarz ya da süslenme olmakla kalmayıp bunun çok daha ötesinde anlamlar taşıdığı söylenebilir (Ambrose ve Harris, 2012:18).

Vücut üzerine giyilen veya bir kişi tarafından taşınan bir nesne olan aksesuar, vücut üzerinde bulunsa da kullanıcıdan tamamen bağımsız olan parçadır (Lau, 2014:10). Kültürel ya da dini bazı gerekçeler doğrultusunda, güç göstergesi yapmak, gösteriş sergilemek ya da korkularla yüzleşmek vb. gibi sebeplerle tercih edilen aksesuarlar geçmişten günümüze kadar sosyal içerikler taşıyan bir ifade dili olarak kabul edilmektedir (Gürşahbaz vd. 2014:9).

Tüm dünyada etkilerini gösteren ve yirminci yüzyılda sosyal, sanatsal ve kültürel alanlarda meydana gelen gelişmeler, birbirinden farklı pek çok alan üzerine yansıdığı gibi çağdaş sanatla birlikte çağdaş aksesuarların yapımında da etkili olmuştur. Bu gelişmeler üç boyutlu ve heykelsi formlar taşıyan aksesuarların oluşumunda rol oynamış ve özellikle çağdaş aksesuarların tasarımını geri dönüşü olmayan bir biçimde şekillendirmiştir. Bu dönemde yaşanan ve yüz yıla damgasını vuran biçimsel kaygıların günümüz yaratımlarına kadar yansımaları olmuştur (Lewin, 1994: 59).

Yüz yıl boyu, zanaatkarlar, ustalar, sanatçılar, tasarımcılar ve üreticiler şık ve güzel görünen aksesuarlar üretmek için her türlü bilgi-becerilerini geliştirmek için çabalamışlardır (Lau, 2014:10). Özellikle İkinci Dünya Savaşı sebebiyle Avrupa'dan Amerika'ya göçen sanatçı ve zanaatkarların Bauhaus etkilerini de beraberinde taşımaları tüm dünyada bu etkilerin yaygınlaşmasını kaçınılmaz hale getirmiştir. Walter Gropius, Mies Van Der Rohe ve Laszlo Moholy-Nagy gibi önemli isimler, Bauhaus ekolünün yaygınlaşmasını ve tasarım eğitiminde yer almasını sağlayarak sonraki nesilleri de yönlendirecek gelişmelere imza atmışlardır. 1940'lı ve 50'li yıllarda kendilerini gelenekten bağımsızlar olarak nitelendiren sanatçılar Soyut Ekspresyonizm sanat akımının etkisi altında kalmışlardır. Sanat ve tasarım alanında hızla yaygınlaşan bu akımla birlikte stüdyo zanaatları anlamına gelen "studio crafts" önem kazanmaya başlamıştır. Böylelikle ürün tasarımının ve üretiminin tek bir kişinin elinden çıkması anlamına gelen bu kavram birçok ülkenin sanat ve tasarım eğitiminde yerini almıştır. Avrupa'daki sanat eğitimi veren kurumlarda etkisini göstermeye devam eden Bauhaus ekolü 1960'lı yılların sanatsal yaklaşımını ileri bir seviyeye taşımıştır. Eğitim kurumları ve tasarımcılara ilham kaynağı olmayı sürdüren Bauhaus anlayışı 1970'li yılların sonuna kadar sanat ve tasarımcılar üzerinde yansımalarını sürdürmüştür (Scarbrick vd., 1989:151-1965). Modernist ve postmodernist süreçlerle birlikte sanat ve sanata yüklenen anlamlar değişim göstermeye başlamış ve bu değişime bağlı olarak sanatsal yaklaşımlarda da dönüşümler yaşanmıştır (Arat, 2023:35). Böyle bir süreçte sanat disiplinlerinin de deneysel forma dönüşmesiyle deneysel form ve malzeme kullanımının yaygınlaştığı söylenebilir. Bununla birlikte sanatçı ve tasarımcılar, anılar, insan bedeninin kendisi, hikayeler vb. gibi her türlü obje ve fikri sanata dönüştürme olanağı bulmuştur. Çağdaş uygulamaların yaygınlaştığı böylesi bir ortamda bireysel ifade biçimlerinin ön plana çıktığı ve deneysel malzeme kullanımının ağırlık kazandığı söylenebilir (Demir vd. 2019).

5. Şapka Tasarımında Yaratıcı Formlar ve Önemli Tasarımcılar

Keçe, hasır, kumaş, ip vb. ile yapılan başlık; kapela olarak tanımlanan şapka (<https://sozluk.gov.tr/>) modern zamanlarda gündelik yaşamda kullanımını azalan ve özel günler için saklanan aksesuarlar arasında yer almaktadır. 16. yüzyılda, Milano'da "millaners" olarak bilinen şapka ithalatçısı ve şapka-

lar halk arasında oldukça yoğun ilgi görmüştür. Günümüzde ise bu kelime “milinler” (şapkacı) olarak ifade edilmektedir. Şapkanın tarihteki kullanım örnekleri ise en basit malzemelerle şekil verilen ve güç, zenginlik gibi semboller taşıyan başlıklara dayanmaktadır (Lau, 2014:38). Özetle şapka, kadın, erkek ve çocukların süslenme ya da hava koşullarından korunmak amacıyla kullandığı hasır, kumaş, fötr ya da pamuk, yün gibi çeşitli türdeki ipliklerden yapılan değişik form ve desenlere sahip olabilen kıyafeti tamamlayan aksesuar olarak tanımlanabilir (MEB, 2012:3) (Görsel 1).



Görsel 1. Şapka tasarımları için kalıp ve kesim örnekleri

Geçmişte şapka takmak konusundaki kurallar net bir biçimde sınırlandırılmıştır. Ancak tasarımcıların yalnız işçi sınıfına ait olan şapka stillerine koleksiyonlarında modaya uygun bir biçimde yer vermeye başlaması bu sınırların yumuşamasını sağlamıştır. Şapkaların form ve boyutları modadaki gelişmeler, trendler ve beğenilere göre değişiklik göstermektedir. Orta Çağda süsleme yerine işlevselliğin ön planda olması gereken şapkalar yapılmıştır. Özellikle kılıç çekme gibi durumlarda işlevsel bir kullanımı olması açısından şapkanın kenarları düzleştirilmiştir. (...) Temel şapka stillerinin ilk tasarımlardan bu yana pek değişiklik göstermediği söylenebilir. Bunun yanında modern şapkaların herhangi başlık bölümü ya da kenarı olamadan kullanıldığı bilinmektedir. (...) Moda endüstrisinin küçük bir bölümünü oluşturan yaratıcı şapkacıların ise ancak fazlasıyla göze çarpan bir paya sahip olduğu görülmektedir ((Lau, 2014:38-40).

Önemli tasarımcılar arasında yer alan Elsa Schiaparelli, Jean Paul Gaultier, Jane Taylor, Vivien Sheriff, Philip Treacy, Stephen Jones, ve Merve Bayındır'ın çalışmalarına bu araştırmanın odağında örnek olarak yer verilmiştir.

5.1. Elsa Schiaparelli

Elsa Schiaparelli, 1920’lerde deneysel ve hacimli form arayışlarını Sürrealizm perspektifinden sanat-moda ilişkisini yansıtan tasarımlarına yansıtan bir isimdir. Onun çalışmalarında çağdaşı Salvador Dali’den izleri sıklıkla görmek mümkündür. Schiaparelli, farklı malzeme ve teknikler ile Dali’nin tablolarını giysilerine yansıtarak moda dünyasında büyük ses getiren işlere imza atmıştır. “İstakoz Elbise, İskelet Elbise ve Çekmeceli Venüs” adlı tanınmış tasarımları bulunan Schiaparelli, tasarımlarında farklı manipülasyon teknikleri ve dikiş, baskı vb. gibi yöntemler kullanmıştır. Tasarımcının farklı formlarda yarattığı aksesuar tasarımları da ilgi çekici bulunmaktadır (Arat, 2023:51). Schiaparelli’nin 1938 ve 1940 yılında tasarladığı şapkaların kendi dönemi için oldukça farklı özellikler taşıdığı görülmektedir (Görsel 2., Görsel 3.).



Görsel 2. Elsa Schiaparelli şapka tasarımı, 1938 (soldaki)



Görsel 3. Elsa Schiaparelli şapka tasarımı, 1949 (sağdaki)

Schiaparelli’nin en ikonik tasarımlarından biri ayakkabı görünümüne sahip şapka tasarımıdır. Özellikle yüksek topuklu ayakkabıların erotik çekiciliğe sahip olması çoğu toplum tarafından kabul edilmektedir. Schiaparelli’nin topuklu ayakkabı görüntüsüne sahip ters duran şapka modeli cinsel gönderme taşıması bakımından ilginç şapka tasarımları arasında değerlendirilmektedir. Schiaparelli ve Dali’nin çalışmaları aracılığıyla beden Sürrealizm tarafından yeniden şekillendirilmiş ve Sürrealizm de kültürel ana akımın içine dahil edilmiştir (Wood, 2007). Cinselliği sergilemek için giysi ve

aksesuarlardan yararlanan Schiaparelli kadın fetişizmini derinlemesine araştıran ve dikkatlice tasarım süreçlerine yansıtan bir tasarımcıdır (Görsel 4.).



Görsel 4. Elsa Schiaparelli, “Ayakkabı Şapka (Shoe Hat)”, 1937-1938

Ayakkabı Şapka’da (Shoe Hat, 1937-1938) Schiaparelli’nin kadınsı ideali nasıl tersine çevirdiğini görülmektedir. Kafa erotik arzusunun nesnesi haline gelirken, Freud’un bilinçdışı teorisinin bir tezahürü olarak ayakkabı cinsel organları ifade etmektedir. Bu şapka, kadın bedeni üzerinde belirgin bir şekilde sergilenerek cinsel organını gururla kabul eden, sahip olduğu güçle gelişen ve başının üstünde gizlemeden gururla taşıyan dişinin sembolik göstergesi olarak ifade edilebilir.

Schiaparelli’nin bebek şapkası formundaki şapkaları 1930’lı yılların sonlarında ve 40’ların başlarında oldukça popülerdi. Bu şapka formları özellikle savaş sırasında çalışan kadınların saçlarını şık bir şekilde kontrol ederek hem işlevsel hem de dekoratif bir amaca hizmet etmesi nedeniyle ilgi görmüştür. Schiaparelli’nin hasır ve örtüyü süslemek için kullandığı çiçekler, özel tasarım kalitesini gösteren, özel bir natüralizm, çeşitlilik ve detay sergileyen bu şapkalar oldukça dekoratif özelliklere sahiptir. Siyah renkle oldukça şık bir biçimde tasarlanan bu şapkalar ünlü isim Millicent Rogers tarafından sıklıkla tercih edilmiş ve onun stilinin simgesi haline gelmiştir. Rogers, 1930’lu ve 40’lı yıllarda Schiaparelli’nin birçok tasarımını giymiştir. (<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/156162>) (Görsel 5., Görsel 6.).



Görsel 5. Elsa Schiaparelli, ipek ve otlardan şapka, 1940 (soldaki)

Görsel 6. Elsa Schiaparelli, yün ve pamuktan şapka, 1940 (sağdaki)

Schiaparelli'nin zaman zaman kokteyl veya gece şapkalarından daha sade gündüz şapkası tasarımları olmuştur. Schiaparelli'nin 1940 yılında ürettiği bu şapka ise, onun zarif tasarımlar üretmek ve gündelik giysileri yüceltmek için malzemeleri yeni yollarla bir araya getirme konusundaki olağanüstü yeteneğini ortaya koymaktadır. Schiaparelli bu tasarımda, özenle işlenmiş, heykelsi bir gövdeyi, giysilerde daha sık kullanılan nadir bir malzeme olan kuşgözü kullanarak kanat benzeri bir fiyonkla süslemiştir.

5.2. Jean Paul Gaultier

Moda tasarımcıları arasında önemli bir yere ve dünyada yaygın bir üne sahip olan Jean Paul Gaultier'in tasarımları oldukça yaratıcı formlardan oluşup tasarımcının hayal gücünü ortaya koyan nitelikleri taşımaktadır. Tasarımcı, moda gösterilerinde sergilediği giysi tasarımlarını genellikle heykelsi şapka tasarımları ile birlikte sergilemeyi tercih etmektedir (Görsel 7., Görsel 8.).



Görsel 7. Jean Paul Gaultier, şapka tasarımı (soldaki)



Görsel 8. Jean Paul Gaultier, şapka tasarımı Paris Moda Haftası, ilkbahar-yaz, 2019

Jean Paul Gaultier'in 2019 yılında, ilkbahar- yaz Paris Moda Haftası kapsamında hazırlamış olduğu koleksiyonundaki giysi tasarımlarını tamamlayan şapka tasarımları göze çarpmaktadır. Çan şeklinde yüzün üstüne düşen ve pililerden oluşan şapkanın giysi tasarımını tamamlayıcı bir unsur olarak kullanılması dikkat çekmektedir.

5.3. Jane Taylor

Özel tasarımlar, modaya uygun parçalar ve avangart kreasyonların yaratıcısı Jane Taylor şapkalarını ve saç bantlarını İngiliz şapkasıyla eşanlamlı hale getirmiştir. Şapka tasarımlar için sürekli olarak tasarımlarını güzelleştirecek malzemelerin arayışı içinde olan Taylor, Londra stil ikonlarından oluşan elit bir çevre tarafından oldukça beğenilmektedir. Tasarımın başka hiçbir şeye benzememesini sağlamak için Taylor markasının yarattığı her şapkaya kaliteli işçilik ve son derece özel teknikler uygulandığı ifade edilmektedir. Gündelik, özel günler ve gelinliklere yönelik tasarımları heykelsi formlar ile birleştirme konusunda uzmanlaşan Taylor sıra dışı şapka tasarımlarına imza atmaktadır (<https://janetaylorlondon.com/>) (Görsel 9.).



Görsel 9. Jane Taylor, şapka tasarımı, 2023

Taylor'ın ilkbahar - yaz 2023 koleksiyonun merkezinde saten tüyler ve el yapımı çiçeklerden oluşan farklı formlarda şapkalar bulunmaktadır. Tasarımcının diğer koleksiyonlarında olduğu gibi bu koleksiyonunda da kıvrımlı şapka şekilleri yer almaktadır.



Görsel 10. Jane Taylor, şapka tasarımı (soldaki)

Görsel 11. Jane Taylor'ın şapka tasarımını taşıyan Catherine Elizabeth Middleton (sağdaki)

Tül, hasır ve t y gibi malzemelerin farklı tekniklerle yorumlanması sonucu oluřan řapka tasarımları giysilerin tamamlayıcısı haline gelerek stilin ayrılmaz bir parçası olmaktadır. Jane Taylor'ın heykelsi řapka tasarımlarını tercih eden  nl  isimler arasında Galler Prensesi Catherine Elizabeth Middleton yer almaktadır (G rsel 10., G rsel 11.).

5.4. Vivien Sheriff

Vivien Sheriff,  ağdař İngiliz kadın řapkacılığının  n saflarında kararlı bir řekilde yer alan řapka tasarımcıları arasında yer almaktadır. Ismarlama ve son derece l ks tasarımlarda bir r nesansa  nc l k eden bu  st d zey kadın řapkacısı, İngiliz Kraliyet Ailesi'nin  nde gelen  yeleri de dahil olmak  zere olduk a geniř bir m řteri kitlesine hitap etmektedir (G rsel 12, G rsel 13.).



G rsel 12. Vivien Sheriff řapka tasarımları



G rsel 13. Vivien Sheriff řapka tasarımları

Vivien Sheriff tasarımlarının her şeyin ötesinde lüks işçilik ve uzmanlığı çağrıştırdığını ifade etmektedir. Onun tasarımları haftalarca aralıksız çalışma gerektiren el yapımı ürünler olmakla birlikte kullanıcısına zahmetsizce şık bir görünüm vermektedir.

Sheriff ile çalışan yetenekli zanaatkârlarından bazıları, imza tasarımlarını çarpıcı parçalara dönüştürmektedir. Tasarımcının birlikte çalıştığı son derece yetenekli ekip de cesur vizyonlarını gerçekleştirmek için adeta bir ressamın suluboya veya yağlıboyaya yönelmesi gibi, heykel tüyleri, hassas cam kristalleri ve elle boyanmış antika dantelleri kullanarak eşsiz şapka tasarımları ortaya koymaktadır. (<https://viviensheriff.co.uk/pages/about-the-vivien-sheriff-brand>).

5.5. Philip Treacy

Dünyanın en çok aranan ve tanınan şapka tasarımcısı olan Philip Treacy'nin tasarladığı şapkalar Hollywood soyluları arasında olduğu kadar Avrupalı aristokratların arasında da oldukça popüler bir yere sahiptir. Şapkaya ilişkin algıyı değiştirmesiyle büyük beğeni toplayan sanatçı, kullanıcıyı güzelleştirmek ve süslemek amacıyla şapkalar tasarlamaktadır (Görsel 14., Görsel 15.).



Görsel 14. Philip Treacy (soldaki),

Görsel 15. Philip Treacy'nin şapka tasarımını taşıyan York Prensesi Beatrice Elizabeth Mary Mountbatten-Windsor ve Philip Treacy'nin şapka çizimi (sağdaki)

Philip Treacy, ilhamını tabiattaki doğal biçimler ve güzel çizgilerden aldığını ve heykel, sanat ya da dünyadaki gelişmelerden esinlenerek çağdaş etkileri şapkalarına yansıttığını ifade etmektedir (Lau, 2014:44) (Görsel 16, Görsel 17., Görsel 18.). Philip, şapka tasarımıyla ilgili görüşlerini şu şekilde aktarmaktadır:

“İnsanların 21. yüzyılda bir şapkanın nasıl görünmesi gerektiğine dair algılarına meydan okuma fırsatına sahip olmaktan büyük mutluluk duydum. Şapka yapmayı sevdiğim için şapka yapıyorum. İster gösterinin gözlemcisi ister kullanıcı olun, yalnızca güzelleştirme ve süsleme gibi insanın amacına hizmet eden ve kişinin kendisini iyi hissetmesini sağlayan esrarengiz bir nesnedir.” (<https://www.philiptreacy.co.uk/en/studio>) (20.12.2023).



Görsel 16. Philip Treacy şapka tasarımları, sonbahar-kış, 1998 (soldaki)

Görsel 17. Philip Treacy şapka tasarımları, sonbahar-kış, 1999 (ortadaki)

Görsel 18. Philip Treacy şapka tasarımları, sonbahar-kış, 2001 (sağdaki)

Çok ödüllü şapka tasarımcısı Philip Treacy, yaratıcı tasarımlarıyla dünya çapında tanınmaktadır. Alexander McQueen ve Karl Lagerfeld gibi önde gelen moda tasarımcılarıyla çalışmıştır. Treacy, tanınmış ünlüler ve kraliyet mensupları tarafından giyilen heykelsi şapkalar yaratmasıyla ünlüdür. Tasarımcı, Lady Gaga gibi ünlü takipçilerine ilham vermeye devam etmek için bu alandaki tasarımcılarla işbirliği yapmaya devam etmektedir (Görsel 19., Görsel 20., Görsel 21.).



Görsel 19. Alexander McQueen iş birliğinde Philip Treacy şapka tasarımı, ilkbahar-yaz 2008 (soldaki)

Görsel 20. Alexander McQueen iş birliğinde Philip Treacy şapka tasarımı, sonbahar-kış, 2009 (ortadaki)

Görsel 21. Alexander McQueen iş birliğinde Philip Treacy şapka tasarımı, ilkbahar-yaz, 2008 (sağdaki)

5.6. Stephen Jones

Cheshire’da doğan ve Liverpool’da eğitim gören Stephen Jones, 1970’li yılların sonlarında sokak stilinde yaşanan patlama sırasında Londra moda sahnesine adım atmıştır. Gündüzleri St Martins’te öğrenciliğe devam edip akşamları ise ünlü gece kulübü Blitz’de o dönemin tavizsiz stil önderlerinden biri olarak her zaman kendine özgü tasarımı olan çarpıcı şapkalar ile görülmekteydi. 1980 yılına gelindiğinde Jones, Londra’daki Covent Garden’in kalbinde ilk salonunu açmıştır. Rock yıldızlarından kraliyet ailesine, Boy George’dan Galler Prensesi Diana’ya kadar herkes Jones’u daha da ilgi çekici manşetlere taşımaya aracı olmuştur. Jones, kısa sürede ilginç şapka tasarımları ile sektörde sarsılmaz bir yere sahip olmuştur (<https://www.stephenjones-millinery.com/history>)(Görsel 22., Görsel 23.).



Görsel 22. Stephen Jones (soldaki)

Görsel 23. Thom Browne iş birliğinde Stephen Jones şapka tasarımı, sonbahar-kış, 2023 (sağdaki)

Stephen Jones, 80'lerin başından bu yana Vivienne Westwood ve Claude Montana'dan tasarımcılarla, Thom Browne ve Christian Dior'la yaptığı mevcut çalışmalara kadar pek çok iş birliği yapmıştır. Jones'un şapkaları, geçtiğimiz çeyrek yüzyılın en unutulmaz podyum gösterilerinden bazılarının ayrılmaz bir parçası oldu. Dior markası, 2007 yılında markanın altmışıncı yıldönümünü kutlamak için Versailles'da Haute Couture defilesi düzenlemiştir. Bu etkinlikte model Olga Scherer, Stephen Jones imzalı ve işlemeli süet palet bir şapka takmıştır. Jones'un oldukça ilgi çeken, özel yapım bu şapka tasarımının üzerinde CD/JG/SJ yazısı bulunmaktadır (Görsel 24., Görsel 25.).

Stephen Jones, Londra'daki ilk günlerinden bu yana moda endüstrisinin öncülerinden biri olmuştur. Dita Von Teese, Beyonce Knowles ve Kylie Minogue gibi tanınmış isimler eşsiz tasarım ustasına gerçekten hayranlık duyan takipçileri arasında yer almaktadır. Ünlü yorumcular onun şapkalarını sofistike, eğlenceli ve modern olarak nitelendirmektedir. Malzeme olanaklarını artırma becerisi sayesinde, Jones, hayal gücünü hayata geçirerek ustalıklı yapılmış tasarımlar yaratmaktadır. Jones, özgün formlar ve renkler kullanarak yüz ve şapka oranlarını dengeleme konusundaki inanılmaz yeteneğini sergileyen eğlenceli tasarımlar üretmektedir. Jones'un modern kreasyonları, bir ustanın şapka uzmanlığının özünü onurlandıran bir niteliğe sahiptir (Lau, 2014:80).



Görsel 24. Stephen Jones şapka çizimi (soldaki)

Görsel 25. Dior iş birliğinde Stephen Jones işlemeli süet palet şapka tasarımı, 2007 (sağdaki)

Kırk yıl sonra bile Jones'un çağı belirleyen özelliği, aralarında Rihanna, Lady Gaga, Mick Jagger ve aristokratların da bulunduğu ünlü müşterilerin ilgisini çekmeye devam etmektedir.

Ünlü tasarımcı, 2009 yılında Londra'daki Victoria & Albert Müzesi'nde oldukça popüler olan "Şapkalar, Stephen Jones'tan Bir Antoloji" ("Hats, an Anthology by Stephen Jones") sergisinin küratörlüğünü yaptı ve dünya çapında katılım rekorları kırdı. Ayrıca şapkaları Paris'teki Louvre ve New York'taki Metropolitan Sanat Müzesi tarafından da sergilenmek üzere toplanmaktadır (Görsel 26., Görsel 27.).



Görsel 26. Stephen Jones şapka tasarımı, sonbahar-kış, 2014 (soldaki)



Görsel 27. Stephen Jones şapka tasarımı, ilkbahar-yaz, 2017 (sağdaki)

Her zaman olduğu gibi günümüzde de, modanın ön saflarında yer alan baştan çıkarıcı ve heykelsi şapka tasarımları, en ünlü dergi kapaklarını düzenli olarak süslemekte ve dünyanın en şık mağazalarının vitrinlerini hareketlendirmektedir. Podyumlardan ve popüler etkinliklerden kraliyet bahçesi partilerine kadar, Stephen Jones'un şapkaları her moda görünümüne dikkat çekici ve iddialı bir etki kazandırmaktadır.

5.7. Merve Bayındır

Tanınmış şapka markaları arasında yer alan Merve Bayındır ürünleri zor zamanlar geçiren ve birlikte daha da güçlenen bir anne ile kızı arasındaki güçlü bağ konu alan hikayeye sahiptir. Hayatın aileden, paylaşmaktan, sevgiden, güvenden, hayallerden ve mutluluktan ibaret olduğunu ifade eden tasarımcı, tüm bunları şapka yaparak ve onları paylaşarak yaşamını sürdürdüğünü ifade etmektedir. Merve Bayındır'ın 2013 yılında İstanbul'da annesi ile birlikte kurduğu marka 2016 yılından itibaren çalışmalarına Londra'da devam etmeye başlamıştır. Anne-kız'ın sahip olduğu bu ilişkinin dinamikleri markanın şapka tasarımlarına yansıyan özellikleri arasındadır (<https://mervebayindir.com/>) (Görsel 28.).



Görsel 28. Merve Bayındır şapka tasarımı “The re-write”

Anne-kız olarak vintage tarzları benimseyen marka, 1920’lerin “flapper-s”larından (bir alt kültürü tanımlayan terim) 1960’ların “modern kadınlara” kadar her türlü tarz ve detaylara hayranlıklara yaklaşarak bu anlayışı şapka tasarımlarına yansıtmaktadır. El dikişi ve kaliteli kumaşların uzun ömürlü giysiler anlamına geldiği yönündeki görüşe sahip olan marka terzilik ve dikiş konusunda oldukça hassas bir anlayışı benimsemektedir.

Merve Bayındır bir heykel inceliğinde üretilen şapka tasarımlarının yapımında kullanılan nakış kumaşlarını ya kendi bünyesinde üretmekte ya da üretimi sınırlı olan küçük işletmelerden temin etmektedir. Tasarımlarda kullanılan tüy detayların tamamı adil ticaret şirketlerinden temin edilmekte ve tamamı yan üründür. İhtiyaç duyulan şekilde hepsi şekillendirilerek renklendirilmekte ve kesilmektedir. Şapkalar için kusursuz ve tamamlayıcı süslemeyi elde edebilmek için her tüy nakışı veya tüy süslemenin yapımını kendisi üstlenen Bayındır, çiçeklerin yapımını da kendi üstlenmektedir. Heykel tarzındaki daha farklı formlardaki çiçekler ise anlaştıkları bir çiçek sanatçısı tarafından yapılmaktadır. Tasarımcı, her koleksiyon ya da her şapkanın farklı detaylara ihtiyaç duyduğunu ve şapkalarda kullanılabilecek sınırsız malzeme var iken, en iyi sonucun hangi malzeme ve teknik ile alınacağını iyi tasarlanması gerektiğini ifade etmektedir (<https://mervebayindir.com/>).

Sonuç

İnsanlığın başlangıcından bu yana aksesuarların üretildiği bilinmektedir. Geleneksel yöntem ve malzemelerin yetersiz kalması nedeniyle 1960’lı yıllarda güçlü değişiklikler gösteren sanat akımları, moda tasarımıyla birlikte aksesuar tasarımlarındaki çeşitliliğe de yansımıştır. Farklı sanat akımlarının etkisiyle modern eğilimler sergilemeye başlayan ve gelişimini sürdüren aksesuar tasarımı, zanaatkar-tasarımcılara yaratıcılıklarını ve deneyselliklerini kullanmaları için alan yaratmıştır. Bu da tasarımcılara malzeme ve teknikleri kullanarak benzersiz formlar yaratma tutkularının peşinden gitme ve yaratıcı ufuklarını genişletme şansı vermektedir. Böylece bu yöntemler, tasarımcılar

tarafından uygulanan biçimsel ve teknik özellikleri etkilemiştir. Aksesuarlar, tasarımcılara çok sayıda olanak sağladıkları için moda tasarımında en sık kullanılan ifade ve temsil biçimleri arasında yer almaktadır.

Önemli aksesuarlardan biri olan şapkalar, moda tasarımının en temel bileşenlerinden biri olarak kabul edilmektedir. Aksesuar tasarımındaki çağdaş yaratım olanaklarına işaret eden ve şapkalaradaki heykelsi formların kullanımını irdeleyen bu çalışma sonucunda, tasarımcıların yeni fikir ve uygulama arayışlarıyla zengin bir stil sunmanın parçası olarak şapka tasarımları yaptıkları anlaşılmaktadır. Yaratıcı bakış açısı ile ortaya koyulan bu şapka tasarımlarının moda tasarımına ve moda endüstrisine önemli katkı sağladığı bilinmektedir. Heykelsi formlarıyla çağdaş eğilimler gösteren şapka tasarımcıları ve onların yarattığı şapka tasarımlarının, hem tanınmış kişiler tarafından hem de stilini zenginleştirmek isteyen bireyler tarafından önemsendiği anlaşılmıştır. Çalışmanın bulguları, örnekler üzerinden biçimsel ve kavramsal olarak ele alınan şapkaların oldukça yaratıcı formlara sahip olduğunu ortaya koymaktadır. Moda kavramı açısından incelendiğinde, çeşitli anlamlarda kullanılan alternatif unsurlar arasında, tasarımcılar tarafından yapılan heykelsi şapkalar olduğu görülmektedir.

Çalışma, tasarımcıların yeni fikir ve uygulama arayışına karşılık veren şapkacılığın, aksesuar tasarımına önemli bir katkı sağladığını ortaya koymaktadır. Şapkanın yaratımında öncelik verilmesi gereken şeylerden birinin, kullanılan yöntem ve malzemeleri daha görünür kılan ve tasarımın önemli bir bileşeni olan form olduğu söylenebilir. Çalışmada, ele alınan tasarımcılar ve tasarımcılara ait örnekler heykelsi şapkaların çeşitliliğini ve formlarını yansıtması bakımından farkındalıkla seçilmiştir. İlgili alanyazın incelendiğinde şapka tasarımına ilişkin yeterli kadar veri bulunmaması bu çalışmanın yapılandırılmasında rol oynamıştır. Bu sebeple, çalışmada yer verilen örneklerin aktarılacak istenen konu kapsamında geniş ölçekli veri sağlayacağı düşünülmektedir. Sonuç olarak, sanatsal bir görünümü destekleyen, malzeme ve teknik yeterliklerin yanı sıra form açısından yaratıcı yaklaşımlarla üretilen şapka tasarımlarının hem moda tasarımına hem de moda endüstrisine katkıda bulunduğu söylenebilir. Bununla birlikte, bireylere sağladığı özgüven ve özgün duruş sayesinde başvuru aksesorlar arasında yaratıcı formlara sahip heykelsi şapkaların sıklıkla tercih edildiği sonucuna varılmıştır.

KAYNAKÇA

- Ambrose, G. ve Harris, P. (2012). Görsel Moda Tasarımı Sözlüğü. Çev. Çiğdem Sirkeci. İstanbul: Literatür Yayınları.
- Arat, I. (2023). Sanatsal Sorgulama Kapsamında Çağdaş Sanat ve Keçe Sanatı İlişkisinin Tekstil ve Moda Tasarımına Yansımaları, Süleyman Demirel Üniversitesi, Güzel Sanatlar Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Anasanat Dalı, Sanatta Yeterlik Tezi, Isparta.
- Demir, R. ve Ceranoğlu, M. (2019). “Çağdaş Sanatta İlmek: Dantel Örneği”, III. Uluslararası Sanat Sempozyumu, Sıtkı Koçman Üniversitesi, Bodrum Güzel Sanatlar Fakültesi, Muğla, 3-4 Ekim.
- Evans, C. and Thornton, M. “Fashion, Representation, Femininity”, *Feminist Review*, 38 (Summer, 1991), pp.4866.
- Gürşahbaz, N. ve Güngör, M. (2014). “Application Of Beypazari Cultural Patterns In Fashion Product Accessory Design”. *International Journal of Science Culture and Sport (IntJSCS)* “2:3” pp.6-14.
- Lau J. (2014). Moda Tasarımında Aksesuar Tasarımı (Designing Accessories Çeviren Begüm Başoğlu, İstanbul: Literatür Yayınları.
- Lewin, S. G. (1994). *One of a Kind, American Art Jewellery Today*, New York: Harry N. Abrams, Inc., Publishers.
- Millî Eğitim Bakanlığı (2012). *Tekstil Teknolojisi- Şapka*, Ankara: T.C. Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları.
- Scarisbrick, D., Ogden, J., Lightbown, R., Hinks, P., Bayer, P., Becker, V., Craven, H. (1989). *Jewellery, Makers, Motifs, History, Techniques*, London: Thames and Hudson Limited.
- Wood, G. (2007). *The Surreal Body: Fashion & Fetish*, London: V&A Publications.
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2006). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Ankara: Seçkin.
- <https://sozluk.gov.tr/>
- <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/156162>
- <https://janetaylorlondon.com/>
- <https://viviensheriff.co.uk/pages/about-the-vivien-sheriff-brand>
- <https://www.philipptreacy.co.uk/en/studio>
- <https://www.stephenjonesmillinery.com/history>
- <https://mervebayindir.com/>

GÖRSEL KAYNAKÇA

- Görsel 1. <https://vintagepatternsdaespast.wordpress.com/2014/06/19/vintage-hat-patterns-over-the-top-toppers-fascinators-head-pieces/> (Erişim: 20.12.2023).
- Görsel 2. <https://theclosethistorian.blogspot.com/2015/06/hat-histories-elsa-schiaparelli.html> (Erişim: 19.12.2023).
- Görsel 3. <https://www.vogue.fr/fashion/fashion-inspiration/diaporama/elsa-schiaparelli-life-and-designs-in-pictures/51740>
- Görsel 4. <https://virtualshoemuseum.com/schiaparellis-shoe-hat/>
- Görsel 5. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/156162>
- Görsel 6. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/157192?pg=3&rp-p=90&pos=198&ft=Elsa%20Schiaparelli>
- Görsel 7. <https://tr.pinterest.com/pin/56083957830275031/>
- Görsel 8. <https://www.designartmagazine.com/search?updated-max=2019-03-01T02:50:00-08:00&max-results=7>
- Görsel 9. <https://janetaylorlondon.com/products/pink-mena-tonal>
- Görsel 10. <https://janetaylorlondon.com/products/clio-in-straw>
- Görsel 11. <https://pagesix.com/2023/03/17/kate-middleton-shakes-up-st-patricks-day-tradition-in-turquoise-coat/>
- Görsel 12. <https://viviensheriff.co.uk/pages/portfolio-test>
- Görsel 13. <https://viviensheriff.co.uk/collections/womens-designer-hats/products/forget-me-not-designer-ladies-hats> 19.12.2023
- Görsel 14. <https://www.philipptreacy.co.uk/en/studio>
- Görsel 15. <https://www.vogue.com/article/milliner-philip-treacy-talks-about-princess-beatrice-putting-the-hat-he-created-up-for-auction>
- Görsel 16. https://www.firstview.com/collection_designer.php?s_d=1159
- Görsel 17. https://www.firstview.com/collection_designer.php?s_d=1159
- Görsel 18. https://www.firstview.com/collection_designer.php?s_d=1159
- Görsel 19. <https://in.pinterest.com/pin/760686193292958997/>
- Görsel 20. <https://in.pinterest.com/pin/760686193292958997/>
- Görsel 21. <https://in.pinterest.com/pin/760686193292958997/>
- Görsel 22. <https://bvlgaria.tumblr.com/post/184697872148/campy-headpieces-from-two-masters-of-millinery>
- Görsel 23. <https://www.stephenjonesmillinery.com/ThomBrowneHC23>
- Görsel 24. <https://www.vogue.co.uk/news/article/stephen-jones-celebrates-40-years>
- Görsel 25. <https://showstudio.com/projects/tumblr-takeover-stephen-jones/day-6>
- Görsel 26. <https://www.stephenjonesmillinery.com/>
- Görsel 27. <https://www.stephenjonesmillinery.com/>
- Görsel 28. <https://mervebayindir.com/pages/the-re-write-aw2017-2018>

BÖLÜM 4

DEKORATİF DERİ SANATLARI VE TAKI TASARIM İLİŞKİSİ

Hatice ER¹

Serap YILDIRIM GEREN²

Ertan EROL³



1 Dr. Öğretim Üyesi Hatice ER, Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, Çorlu Meslek Yüksekokulu, Tekstil, Giyim, Ayakkabı ve Deri Bölümü, Deri Teknolojisi Programı, her@nku.edu.tr, 0000-0003-2125-7406

2 Öğretim Görevlisi Serap Yıldırım GEREN, Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, Çorlu Meslek Yüksekokulu, Geleneksel El Sanatları programı, sygeren@nku.edu.tr, 0000-0003-0059-7188

3 Öğretim Görevlisi Ertan EROL, Tekirdağ Namık Kemal Üniversitesi, Çorlu Meslek Yüksekokulu, Tekstil, Giyim, Ayakkabı ve Deri Bölümü, Deri Teknolojisi Programı, eerol@nku.edu.tr, 0000-0002-2595-9387

1.GİRİŞ:

Takı tasarımı ve dekoratif deri sanatları, estetik ve işlevselliği birleştirerek özgün ve çekici eserlerin yaratılmasında önemli bir rol oynar. Her iki sanat dalı da kendine özgü estetik anlayışları ve teknikleriyle, kullanıcılara benzersiz bir ifade ve tarz sunar. Bu bağlamda, dekoratif deri sanatları ve takı tasarımının ortak noktalarını anlamak, her iki alanın etkileşimini değerlendirmek ve bu birlikteliğin yaratıcı potansiyelini ortaya çıkarmak önemlidir.

Dekoratif deri sanatları, yüzyıllardır farklı kültürlerde kullanılan ve değer gören bir el sanatı geleneğidir. Deriyi kesme, oyarak şekillendirme, boyama, baskı, dikiş gibi çeşitli tekniklerle işleyerek estetik ve görsel açıdan çekici nesneler oluşturmayı amaçlar. Bu sanat dalı, doğal dokusu, dayanıklılığı ve doğal güzelliği ile öne çıkan deri malzemesini kullanarak, el emeğiyle özgün eserlerin ortaya çıkmasını sağlar. (İşgören, N., Bayburtlu, Ç., Öznaz, D., & Büyükpehlivan, G. A. (2018))

Takı tasarımı, vücut süslemesi amacıyla kullanılan küçük nesnelerin tasarım ve üretim sürecini kapsar. Takılar, kişisel tarzın, ifadenin ve estetik zevkin bir yansıması olarak görülür. Farklı malzemelerin kullanımı, geleneksel veya modern tekniklerle işlenmesiyle, takı tasarımı sanatçıları benzersiz ve özgün parçalar ortaya çıkarır.

Dekoratif deri sanatları ve takı tasarımı, özellikle deri malzemenin takılarda kullanımıyla, birbirini tamamlayan bir estetik birliktelik oluşturur. Deri, takı tasarımında benzersiz bir dokunuş sağlar; doğal dokusu, renk çeşitliliği ve dayanıklılığıyla takılara karakter kazandırır. Bu birliktelik, takı tasarımcılarına geniş bir yaratıcı platform sunar. (Demir, E. (2019))

Bu çalışma, dekoratif deri sanatları ile takı tasarımının birbirini nasıl etkilediğini ve bir araya geldiğinde nasıl özgün eserlerin doğduğunu incelemeyi amaçlamaktadır. Deri malzemenin takılarda kullanımının estetik ve ifade potansiyeli üzerinde durularak, bu birlikteliğin sanatsal değerini vurgulamayı hedefler. Ayrıca, sürdürülebilirlik ve doğal unsurların önemi de ele alınarak, gelecekteki perspektiflere ışık tutmayı amaçlar.

2. DEKORATİF DERİ SANATLARI

Hem dekoratif deri sanatları hem de takı tasarımı, benzersiz ve özgün parçaların oluşturulmasına imkân sağlamaktadır. Her iki alanda da tasarımcılar, kendi tarzlarını ve yaratıcılıklarını kullanarak eşsiz takılar ve dekoratif deri eserler ortaya çıkarmaktadır. Dekoratif deri sanatları ve takı tasarımı, bireylerin kişisel ifadelerini ve stilini yansıtmaları için bir platform oluşturmaktadır. Her iki alanda da kullanılan malzemeler, desenler, renkler ve detaylar, bir kişinin kişiliğini ve tarzını ifade etmesine olanak tanımaktadır. El işçiliğine dayalı zanaat disiplinine sahiptir. Bu ürünler genellikle elde işlenir, kesilir, şekillendirilir ve süslemeleri yapılmaktadır. Bu da her bir parçanın

biricik ve özenle yapılmış olduğunu göstermektedir.

Günümüzde, doğal ve sürdürülebilir malzemelerin kullanımına öncelik verilmektedir. Organik deri, geri dönüştürülmüş malzemeler, doğal boyalar ve sertifikalı takı bileşenleri gibi çevre dostu seçenekler tercih edilmektedir. İş birliği ve iletişim kültürünü teşvik ederek, tasarımcılar, zanaatkârlar, müşteriler ve diğer sanatçılar arasında fikir alışverişi ve iş birliği yaparak, ortak projelerde bir araya gelmek ve sektördeki gelişmeleri paylaşmak için uygun ortak noktalar yaratmaktadır.

2.1. Geleneksel ve Modern Deri Sanatları

Dekoratif deri sanatları, geleneksel el sanatlarından çağdaş tasarımlara kadar geniş bir yelpazede kendini gösteren zengin bir geleneğe sahiptir. Bu sanat dalı, deri malzemenin estetik potansiyelini en üst düzeye çıkarmak için çeşitli tekniklerin kullanılmasını içerir.

Geleneksel deri sanatlarında genellikle doğal kaynaklardan elde edilen boyalar kullanılır. Bitkisel boyalar, mineraller veya diğer doğal malzemelerle deri renklendirilir.

Geleneksel deri sanatları, uzun yıllar boyunca farklı kültürlerde gelişmiş ve kökleşmiş olan el işçiliğine dayalı teknikleri içerir. Bu sanatlar, genellikle belli bir bölgeye, topluluğa veya kültüre özgüdür ve geçmişten günümüze aktarılan geleneksel zanaat becerilerini içerir.

Geleneksel deri ebru sanatı, deri üzerine renkli mürekkeplerin su yüzeyine damlatılması ve özel bir teknikle desen oluşturulmasıyla tanınır. Sanatçının ustalıklı kontrol ettiği renkli damlaların birleşimi, benzersiz ve soyut desenlerin ortaya çıkmasını sağlar. Bu geleneksel sanat, deri üzerindeki renk geçişleriyle göz alıcı bir estetik yaratır. (Atalan, D. N., Demir, Ö., & Coruh, E. (2022).

Deri kabartma sanatı, deri yüzeyine çeşitli desenlerin preslenmesi veya oyulması yoluyla dokusal zenginlik yaratma sanatını içerir. Sanatçının maharetli elleriyle şekillenen deri, ince detayları ve kabartma desenleriyle görsel ve dokusal bir şölen sunar. Bu teknik, geleneksel tasarımlardan modern minimalist yaklaşımlara kadar geniş bir stil yelpazesine olanak tanır.

Deri oyma sanatı, deri üzerinden malzemenin çıkarılması veya oyulmasıyla şekillerin oluşturulduğu bir tekniktir. Detaylı ve özenle yapılan oyma işlemleri, deri ürünlerine estetik bir değer katar. (Çalış, E., & Erkb, A)

Modern deri mozaik tasarımları, renkli deri parçalarının bir araya getirilmesiyle oluşturulan görsel çarpıcılığa odaklanır. Deri mozaikler, farklı renklerin ve dokuların uyumlu bir dansını sergileyerek estetik ve çağdaş bir ifade sunar. Bu tasarım anlayışı, geleneksel mozaik tekniklerini modern dokunuşlarla birleştirerek özgün eserlerin ortaya çıkmasını sağlar. (Şaman, N.)

Deri dikiş sanatı, deri parçalarının ustaca birleştirilmesi ve süsleme amaçlı dikişlerle şekillendirilmesini içerir. El emeğiyle yapılan bu detaylı dikişler, deri ürünlere zarafet ve şıklık katar. Geleneksel el sanatlarına olan vurgu, deri dikiş tasarımlarının benzersiz ve kişisel bir dokunuşa sahip olmasını sağlar. (Semiz, G.)

Dekoratif deri sanatları arasında yer alan püskül tasarımları, deri şeritlerin kesilmesi ve düzenlenmesiyle oluşturulur. Bu tasarımlar, hareket ve canlılık katmak amacıyla kullanılır. Püskül detayları, deri ürünleri üzerinde dinamizm ve enerji yaratır.

Altın varak uygulama tekniği ise deri yüzeyine altın varak uygulanarak ürünlere parlaklık ve lüks bir hava kazandırılır. Bu, geleneksel olarak lüks deri ürünlerinde sıkça kullanılan bir süsleme tekniğidir.

Geleneksel deri sanatları, genellikle ustaların öğrencilere aktardığı bir öğrenme sürecini içerir. Bu sanatlar, kültürel mirası koruma, el sanatlarını yaşatma ve geleneksel zanaat becerilerini sürdürme amacı güder. Geleneksel deri sanatları, el emeği ve sanatın birleşimini yansıtarak geçmişin izlerini günümüze taşır.

Modern deri sanatları, geleneksel teknikleri çağdaş tasarım anlayışlarıyla birleştiren ve genellikle yenilikçi malzemeler veya teknolojileri içeren bir yaklaşımı temsil eder. Bu sanatlar, geleneksel deri zanaatının sınırlarını zorlayarak yeni ve özgün eserlerin ortaya çıkmasına olanak tanır.

Lazer Kesim Teknolojisi: Modern deri tasarımlarında lazer kesim teknolojisi sıkça kullanılır. Bu yöntemle, hassas ve karmaşık desenler deri üzerine kazınabilir veya kesilebilir.

Diğer Malzemelerle Kombinasyon: Deri, modern sanatçılar tarafından genellikle diğer malzemelerle birleştirilir. Metal, cam, kumaş veya plastik gibi malzemelerle yapılan kombinasyonlar, estetik ve kontrast açısından zenginlik katar.

Diğer Sanat Disiplinleriyle Entegrasyon: Modern deri sanatları, genellikle diğer sanat disiplinleriyle entegre edilir. Örneğin, resim, heykel veya diğer sanat formlarıyla birleştirilerek çoklu ortamlı eserler ortaya çıkabilir.

Dijital Tasarım ve Baskı: Bilgisayar destekli tasarım (CAD) ve dijital baskı teknolojileri, modern deri tasarımlarında kullanılır. Bu sayede daha karmaşık desenler oluşturmak ve yüksek çözünürlüklü baskılar elde etmek mümkündür.

Minimalist Tasarımlar: Modern deri sanatında sıklıkla rastlanan bir yaklaşım da minimalist tasarımlardır. Az detay, temiz çizgiler ve sade renklerle karakterize edilen ürünler, modern estetikle uyumlu bir görünüm sunar.

Modern deri sanatları, sadece geleneksel zanaatı sürdürmekle kalmaz, aynı zamanda çağdaş tasarım dünyasına da entegre olur. Sanatçılar, geleneksel deri tekniklerini günümüz trendleri ve talepleriyle birleştirerek yeni bir estetik dil yaratma özgürlüğüne sahiptir. Bu sayede, modern deri sanatları hem geleneksel el sanatlarını yaşatmayı hem de yenilikçi ve ilgi çekici eserler ortaya koymayı amaçlar. (Ayata, N. E., (2018))

3. TAKI TASARIMINDA DERİ KULLANIMI

Takı tasarımında deri, pek çok estetik, pratik ve kullanışlı özelliği bir araya getirerek tasarımcılara ve kullanıcılara çeşitli avantajlar sunar. Deri malzeme, doğal dokusu, renk seçenekleri ve desenleri ile geniş bir estetik çeşitliliği temsil eder. Farklı renk tonları, doku ve desen seçenekleri, tasarımcılara özgün ve çeşitli takılar tasarlama imkânı tanır. Deri, minimal ve şık tasarımlardan etnik ve vintage tarzlara kadar geniş bir yelpazede estetik ifade sağlar. (Küçükekiciler, B. (2019).

Deri, takı tasarımında dayanıklılığı simgeler. Bu malzeme, günlük kullanıma uygun olmasıyla öne çıkar. Takılar, deri malzeme sayesinde uzun ömürlü ve aşınmalara, çizilmelere karşı dirençli hale gelir. Bu özellik, kullanıcılarına uzun süreli ve kaliteli bir takı kullanımı sağlar. Deri, hafif bir malzeme olmasıyla bilinir. Bu özelliği, takıların kullanıcılarına hafiflik ve konfor sunmasını sağlar. Deri takılar, gün boyu rahatlıkla kullanılabilir ve özellikle günlük hayatta pratik bir seçenek oluşturur. (Arğun, F. N., Erdiren, Y. O., Kaygusuz, M., & Işık, N. O. (2018).)

Deri malzeme, esnek ve şekil alabilen bir özelliğe sahiptir. Bu özellik, tasarımcıların farklı şekil ve formlarda takılar tasarlamasına olanak tanır. Deri, kıvrılarak farklı desenlerde kullanılabilir ve bu da takılara özgünlük katar.

Deri aynı zaman da, doğal bir malzeme olması nedeniyle sürdürülebilir bir seçenek olarak öne çıkar. Deri takılar, doğal kaynaklardan elde edildiği için çevre dostu bir seçenek sunar. Ayrıca, geri dönüşümlü deri kullanımıyla sürdürülebilirlik ilkesine uygun takılar üretmek mümkündür.

Takı tasarımında deri kullanımı, estetik çeşitlilik, dayanıklılık, kullanım rahatlığı, esneklik ve sürdürülebilirlik gibi avantajları bir araya getirerek tasarımcıların ve kullanıcıların tercih ettiği önemli bir malzeme haline gelir. Bu özellikleriyle deri, takı tasarımında özgün, fonksiyonel ve çekici parçaların oluşturulmasına katkı sağlar. (Demir, E. (2019))

3.1. Estetik Çeşitlilik ve Dayanıklılık

Deri, takı tasarımında kullanılan malzemeler arasında estetik çeşitlilik ve dayanıklılık açısından öne çıkan bir seçenektir. Bu materyal, kendine özgü dokusu, renk çeşitliliği ve doğal güzelliği ile estetik zenginlik sunarken, aynı zamanda sağlamlığıyla da öne çıkar.

Deri, doğadan elde edilen bir malzeme olması nedeniyle geniş bir renk yelpazesine sahiptir. Doğal tonları, düz renkleri veya desenli tasarımları içeren deri, tasarımcılara geniş bir estetik palet sunar. Ayrıca deri, dokusu sayesinde farklı estetik tarzlara uyum sağlayabilir. (Toptaş, A., (1998))Klasik ve şık tasarımlardan modern ve çağdaş stillere kadar birçok estetik anlayışına uyum gösterir.

Derinin işlenme yöntemleri aracılığıyla çeşitli dokular ve desenler elde edilebilir. Kabartma, oyma, boyama gibi tekniklerle deriye farklı dokusal özellikler kazandırılarak, tasarımlara benzersiz bir estetik özgünlük katılır. Bu sayede takı tasarımları, sıradanlıktan uzak, özgün ve çarpıcı bir görünüm elde eder.

Deri aynı zaman da, doğal olarak dayanıklı bir malzemedir. Sağlamlığı, uzun ömürlü kullanım ve takılarda dayanıklılık sağlamak açısından önemlidir. Takı tasarımında kullanılan deri, günlük kullanıma uygun olup aynı zamanda uzun süreli bir estetik bütünlük sunar. Deri takılar, giyildikçe zamanla karakter kazanır ve kullanıcının yaşam tarzına adapte olur.

Ayrıca, deri takılar hafif ve esnek olduğu için kullanıcıya rahat bir deneyim sunar. Bu özellik, takı tasarımlarında işlevselliği ve konforu bir araya getirerek kullanıcıların tercihini etkiler.

Deri takı tasarımında estetik çeşitliliği ve dayanıklılığı bir araya getirerek tasarımcılara ve kullanıcılara benzersiz ve uzun ömürlü takı seçenekleri sunar. Bu özellikleri sayesinde deri, takı dünyasında popüler ve tercih edilen bir malzeme haline gelmiştir.

3.2. Deri ile Metal ve Diğer Malzemelerin Birleşimi

Takı tasarımında, deri ile metal ve diğer malzemelerin başarılı bir birleşimi, estetik zenginlik, kontrast ve özgünlük sağlayarak göz alıcı ve özel parçaların ortaya çıkmasına olanak tanır. Bu birleşim, farklı malzemelerin özelliklerini bir araya getirerek tasarımcılara geniş bir yaratıcılık alanı sunar. (Eroğlu, M. (2009))

Deri ile metalin birleşimi, tasarımlara estetik bir zenginlik katmanın yanı sıra, malzemelerin renk, doku ve parlaklık özelliklerinin etkileşimini de içerir. Metalin soğuk ve parlak yapısı, derinin sıcak ve doğal dokusuyla birleşerek takılara benzersiz bir estetik çeşitlilik kazandırır. Altın, gümüş veya pirinç gibi metaller, deriyle birleşerek şık ve lüks bir görünüm elde etmeye olanak tanır. (ÇINAR, N. (2021))

Deri ile metalin kontrastı, takı tasarımlarına çeşitlilik ve dinamizm katar. Mat ve pürüzlü bir deri yüzeyi, parlak ve düz metal detayları ile karşılaştığında, tasarımın dikkat çekici bir şekilde öne çıkmasını sağlar. Bu kontrast hem minimalist hem de daha karmaşık tasarımlarda kullanılarak, takıya özgünlük kazandırır.

Görsel 1: Deri ve metalden oluşan bileklik

Kaynak: <https://www.filizasli.com/halkali-kalin-siyah-deri-bileklik-1438>

Ayrıca, deri ile metalin yanı sıra taşlar, inciler veya diğer doğal malzemelerin eklenmesiyle, tasarımlar daha da zenginleşir. Bu kombinasyonlar, takılara görsel çeşitlilik ve estetik derinlik katarken, kullanıcıya farklı stillerdeki takılardan seçme özgürlüğü sunar.

Görsel 2: Deri ve boncuklardan oluşan bileklik

Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/548102217163155094>

Deri ile metalin birleşimi, takıya hem dayanıklılık hem de kullanım kolaylığı kazandırır. Metalin sağlamlığı, derinin esnek ve hafif yapısı ile birleşerek, uzun ömürlü ve kullanışlı takı tasarımları ortaya çıkarır. Bu özellik, günlük kullanıma uygun takılar için idealdir.

Deri ile metalin kombinasyonu, tasarımcılara ve kullanıcılara özgün ve kişisel takılar yaratma imkânı tanır. Renk seçenekleri, desenler, metal detaylarının şekilleri ve kullanılan diğer malzemelerin çeşitliliği, her bir takının benzersiz olmasını sağlar. Bu da takının kişiselleştirilmesine ve kullanıcının kendi tarzını ifade etmesine olanak tanır. (Daşcı, P. (2016)).

Deri ile metal ve diğer malzemelerin birleşimi, takı tasarımında estetik çeşitlilik, kontrast, dayanıklılık ve özgünlük sağlayarak tasarımlara özel bir dokunuş katar. Bu kombinasyonlar, modern takı tasarımında sıkça tercih edilen ve talep gören bir yaklaşımı temsil eder.

Görsel 3: Deri ve doğal taşlardan oluşan bileklik



Kaynak: <https://www.filizasli.com/akik-ve-yesim-tasli-deri-kolye>

4. DERİ SANATLARI VE TAKI TASARIMINDA KULLANILAN ORTAK TEKNİKLER

Deri sanatları ve takı tasarımında kullanılan ortak teknikler, bu iki sanat disiplini birleştirerek estetik ve özgünlüğü artırabilir. İşte dekoratif deri sanatları ve takı tasarımında ortak olarak kullanılan yüzey süsleme teknikleri:

Aplikasyon Tekniği: Deri takı tasarımında önemli bir estetik unsurdur. Bu teknik, farklı renklerde, dokularda veya desenlerdeki deri parçalarının kesilip birbirine eklenmesini içerir. Deri takılarda aplikasyon tekniği kullanılarak yapılan süslemeler, tasarımlara derinlik, çok katmanlılık ve görsel çeşitlilik katar. Aplikasyon ile bir araya getirilen deri parçaları, takılara özgün ve benzersiz bir karakter kazandırabilir. Bu teknik, tasarımcılara yaratıcı bir ifade aracı sağlayarak müşterilere çeşitli ve estetik olarak çekici takı seçenekleri sunma imkanı tanır. Aynı zamanda, deri takıların şıklığını ve görsel çekiciliğini artırmak için kullanılan bir süsleme yöntemidir.

Kabartma Tekniği: Deri takı tasarımında, bu teknik, deri yüzeyine farklı derecelerde çıkıntılar kazandırarak, takılara dokusal ve görsel çeşitlilik ekler. Deri üzerinde uygulanan kabartma, takılara üç boyutlu bir etki kazandırır ve tasarımlara derinlik katar. Yüksek kabartma ile belirgin çıkıntılar elde edilirken, alçak kabartma ile daha hafif ve ince detaylar ortaya çıkabilir. Deri üzerindeki kabartmalar, tasarımları zenginleştirir ve takılara özgün bir karakter

katar. Deri kabartma tekniği, tasarımcılara yaratıcı bir ifade aracı sunarak müşterilere benzersiz ve estetik olarak çekici takı seçenekleri sunma olanağı tanır. Bu yöntem, deri takıların şıklığını ve görsel çekiciliğini artırmak için kullanılan etkileyici bir süsleme tekniğidir.

Oyma (Katı) Tekniği: Oyma tekniği, deri üzerine çizilen desenin özel kesici aletlerle biçimlendirilmesini içerir. Deri ciltlerin en karakteristik yüzey süslemelerinden biri olarak, tıraşlanmış ve inceltilmiş deri ciltlerin oyularak, genellikle iç yüzeylerine yapıştırılmasıyla gerçekleştirilir. Oyma tekniği, deri takı tasarımlarında incelik ve estetik bir dokunuş sağlamak için kullanılır.

Deri takılarda oyma tekniği, genellikle diğer süsleme yöntemleriyle bir araya getirilir. Kabartma, kakma ve applike gibi tekniklerle birlikte kullanılarak, takılara derinlik ve detay katılır. Yüzeydeki desenin altına yerleştirilen mukavva veya karton gibi malzemeler, yükseklik verilmesini sağlar ve tasarıma boyut kazandırır. Ayrıca, belirlenen desenlere göre kesilip çıkartılan parçaların applike olarak kullanılması da oyma tekniği ile birleştirilebilir.

Görsel 4: Deri Oyma



Kaynak: https://tr.pinterest.com/h_sumen/deri-oyma/

Deri takı tasarımlarında kullanılan oyma tekniği, geleneksel el sanatlarına dayalı olarak uygulanan bir yöntemdir. Nakkaşlar tarafından stilize edilmiş çeşitli motifler, deri takılarda zarif detaylar ve görsel çekicilik sağlar. Bu teknik, tasarımcılara ve sanatçılara deri takılarına özgün ve estetik bir karakter kazandırma imkanını sunar. Oyma tekniği, el işçiliği ve zanaat becerisinin öne çıktığı deri takı tasarımlarında kullanılan önemli bir süsleme yöntemidir.

Kakma Tekniği: Deri takı tasarımında, bu teknik, düz bir yüzey üzerinde oyularak oluşturulan oyuklara çeşitli materyallerin sıkıştırılmasıyla gerçekleştirilir. Deri takılarda, özellikle ciltçilikte, kakma tekniği oyma tekniği ile birleştirilerek desene derinlik kazandırmak amacıyla kullanılır.

Deri takılarda kakma tekniği, oyulmuş kısımlara madeni ve değerli taşları yerleştirerek yapılır. Bu yöntem, takılara değerli ve gösterişli bir görünüm kazandırır. Ayrıca, oyulmuş yüzeylerin içine çeşitli materyallerin gömülmesi de mümkündür. Kakma tekniği, maden, taş, cam, ahşap gibi sanat dallarında da kullanılan bir yöntemdir.

İşleme Tekniği: Bu teknik, ipek, yün, keten, pamuk, metal gibi çeşitli ipliklerin kullanılmasıyla, çeşitli iğneler ve uygulama biçimleri aracılığıyla keçe, deri, dokuma gibi malzemeler üzerine yapılan bezemelere denir.

Deri takılarda işleme tekniği genellikle ince deri malzemeler üzerine uygulanır. Desenin oluşturulmasında sim, sırma, ipek, iplik, inci ve boncuk gibi malzemeler kullanılarak detaylı ve estetik işlemler yapılır. Bu teknik, geleneksel el sanatlarına dayanan eski deri ürün örneklerinde sıkça görülmektedir.

Dikiş Tekniği: Deri takı tasarımlarında çeşitli yüzey süslemeleri ve birleştirme tekniklerinde kullanılan önemli bir süsleme yöntemidir. Bu teknik için farklı iplikler, sırma, sicim gibi malzemeler kullanılarak lastik büzgü, makina büzgü, fitil büzgü gibi çeşitli büzgü çeşitleri, pili, nervür, biye gibi dikiş teknikleri ile çeşitli süslemeler oluşturulmaktadır.

Dikiş tekniği, deri yüzeylerinde lastik büzgü, makina büzgü, fitil büzgü gibi büzgü çeşitleri, pili, nervür, biye gibi dikiş teknikleriyle estetik ve fonksiyonel süslemeler yapılmasını sağlar. Ayrıca, dikiş tekniği, deri takı tasarımlarında birleştirme tekniklerinde de kullanılarak teyel, kenar temizleme baskı gibi detaylar eklenmesine yardımcı olur.

Ayrıca, dikiş tekniği bazen çarklı zımba ile delinen boşluklar arasından iplik, sırma, sicim gibi malzemelerin farklı dikiş tekniklerinin uygulanmasıyla da kullanılarak özgün ve detaylı desenler ortaya çıkarılabilir. Deri takı tasarımı dikiş tekniği, el sanatları ve geleneksel deri işçiliğinin modern tasarım anlayışıyla buluştuğu bir alanı temsil eder.

Yakma (Dağlama) Tekniği: Deri takı tasarımında kullanılan özel bir süsleme yöntemidir. Bu teknik, elektrikli yakma aletleri kullanılarak kızgın demir uçların deri yüzeyinde meydana getirdiği şekillerden oluşur. Çeşitli boyutlarda ve biçimlerdeki uçlar, deri yüzeyine istenen etkiyi sağlamak için kullanılır.

Görsel 5: Deri Yakma



Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/deri-yakma-anta--25121710407844450/>

Yakma tekniğiyle yapılan süslemeler üç farklı şekilde gerçekleştirilebilir. İlk yöntemde, özel bir yakma makinası kullanılır. Hazırlanan desen, deri yüzeyine geçirilir ve desenin özelliğine göre kızgın uçlarla noktalar halinde çizgiler veya daireler oluşturularak yakma işlemi yapılır. İkinci yöntemde ise kızdırılmış sivri uçlarla yakma gerçekleştirilir. Bıçak, burun ütüsü gibi keskin uçlar, ocakta ısıtılarak derinin yüzeyinde desen oluşturmak için kullanılır. Üçüncü ve son yöntem ise alevde yakma yöntemidir. Kesilmiş deri parçaları ateşe tutularak veya geniş yüzeylere alev püskürtülerek deri yüzeyinde desenler oluşturulur.

Baskı Tekniği: Deri takı tasarımında kullanılan ve kalıp ile basılacak düz bir yüzey gerektiren özel bir süsleme yöntemidir. Bu tekniğin uygulanması için dayanıklı bir madde üzerine desenin hazırlanmasıyla başlanır. Kalıplar, yüzeyin niteliğine göre tahta, metal, taş gibi malzemelerden seçilir.

Baskı teknikleri, düz, yüksek, çukur ve şablon baskı olmak üzere dört ana bölüme ayrılır. Düz baskı, baskı plakası üzerinde yükseklik ve çukur olmadan yüzeyi hassaslaştırarak boya alıcı bölgeler oluşturur. Çinko, bakır, alüminyum ve taş gibi malzemeler kullanılır. Çukur baskı tekniğinde, metalin çukurlaştırılmış yerlerine boya doldurularak baskı yapılır. Yüksek baskıda ise linolyum ve ahşap kullanılarak yüksek yerlere boya uygulanır. Şablon baskı tekniğinde boya geçirgen ve geçirgen olmayan yüzeylere dayanır, karton veya metal parçalardan oluşan şablonlar kullanılarak desen oluşturulur.

Görsel 6: Deri Çukur Baskı



Kaynak: <https://tr.pinterest.com/hikmet48/deri-bask%C4%B1lar%C4%B1/>

Dericilikte, klişe baskı, yıldızlı baskı, boyalı baskı ve kabartma baskı gibi çeşitli baskı teknikleri kullanılmaktadır. Ancak en yaygın tercih edileni metal baskı tekniğidir. Bu teknik, metal kalıpların boyanarak veya kızdırılarak deriye basılması ile desen oluşturulmasını sağlar. Baskı tekniği, deri takı tasarımlarına özgü desenler eklemek ve estetik çeşitlilik sağlamak için kullanılan etkili bir süsleme yöntemidir.

Görsel 7: Deri Kabartma Baskı



Kaynak: <https://tr.pinterest.com/pin/735916395361482112/>

Boyama Tekniği: Bu tekniğin kullanımıyla deri ürünlere renk ve desen eklenir, estetik çeşitlilik ve özgünlük kazandırılır. Boyama tekniği geniş bir yelpazede kullanılan farklı boyalara dayanır.

Analin boya, deri takı tasarımında sıkça tercih edilen bir boya türüdür. Özellikle açık renk derilerde etkili sonuçlar elde edilir. Analin boya genellikle toz halinde satılarak, etil alkol ile eritilerek deriye uygulanır. Bu yöntemle derinin yüzeyinde çeşitli renk tonları ve desenler elde edilebilir.

Guaj boya da deri takı tasarımında kullanılan bir diğer renklendirme seçeneğidir. Özellikle geleneksel sanat tekniklerinden biri olan ebru sanatı ve batık çalışmaları, deri ürünlerin boyanmasında estetik ve özgünlük katma konusunda önemli bir rol oynar.

Görsel 8: Deri Ebru Desenli Çanta



Kaynak: <https://twitter.com/Ebrusanatcisi/status/1300771300974235648>

Deri takı tasarımında boyama tekniği ile spreylen boyaların kullanılması da yaygındır. Sprey yöntemi, hızlı ve homojen renk dağılımı sağlayarak özgün tasarımların oluşturulmasına imkan tanır. Boyama tekniği deri takı tasarımında renk seçeneklerini artıran, desenleri zenginleştiren ve tasarımcılara geniş bir yaratıcılık özgürlüğü sunan önemli bir süsleme yöntemidir.

Keserek İşleme ve Linol İşleme Tekniği: Keserek işleme tekniği, deri yüzeyinde desen oluşturmak amacıyla girinti ve çıkıntıları belirginleştirmek için kullanılan bir süsleme yöntemidir. Desenin hazırlanması aşamasında deriye çizilen motifler, kesim bıçağıyla dikkatlice işlenir. Bu sayede deri üzerinde belirgin desenler elde edilir, tasarımın estetik ve dokusal özellikleri ortaya çıkarılır.

Linol işleme tekniği ise deri yüzeyini kazıyarak desen oluşturma yöntemidir. Bu teknikte deri önce nemlendirilir, ardından linol bıçağı kullanılarak desenin özelliklerine uygun olarak kazıma işlemi gerçekleştirilir. Linol işleme genellikle düz hatları belirginleştirmek ve konturlamak amacıyla kullanılır. Keserek işlemeden farklı olarak, linol işleme daha geniş hatları ortaya çıkarak tasarımın daha gösterişli ve detaylı olmasını sağlar.

Bu teknikler, deri takı tasarımında kullanılarak özgün ve detaylı desenlerin oluşturulmasına olanak tanır. Her iki yöntem de tasarımcıya yüzeydeki dokusal özellikleri vurgulama ve estetik çeşitlilik katma imkânı sağlar.

Islatarak Şekil Verme Tekniği: Deri parçalarını suya batırarak elastik ve esnek hale getirme işlemini içerir. Bu yöntem, deriyi nemlendirme ve istenilen formu elde etme amacı taşır. İşte bu tekniğin temel adımları:

Deri parçası temizlenir ve düzgün bir şekilde kesilir. Deri parçası suya batırılır veya su püskürtülerek nemlendirilir. Deri, su ile doymuş hale ge-

lene kadar bekletilir. Islatılan deri, elle veya kalıplar kullanılarak istenilen forma sokulur. Deri, şekillendirildiği formu alana kadar esnek ve plastik durumda kalır. Şekillendirilen deri parçası, belirlenen formunu alması için kurumaya bırakılır. Kuruma süreci tamamlandığında, deri istenilen formu korur. Şekillendirilmiş deri parçası üzerine detaylar eklenir veya süslemeler yapılır. Boyama, oyma, kabartma gibi diğer süsleme teknikleri de uygulanabilir.

Bu teknik, deri takılarda organik ve özgün formlar elde etmek, doğal bir görünüm kazandırmak veya özel desenler oluşturmak için kullanılır. Aynı zamanda, takılarda hafiflik ve esneklik sağlamak amacıyla tercih edilir.

Birleştirme Teknikleri: Deri takı tasarımında birleştirme teknikleri, tasarlanan takının parçalarını bir araya getirme yöntemlerini içerir. Deri parçalarının birleştirilmesinde kullanılan basit bir yöntemdir. Kaliteli bir deri yapıştırıcısı kullanılarak parçalar bir araya getirilir. Deri parçaları elde özel dikiş teknikleri kullanılarak birbirine dikilir. Elde dikme, özellikle detaylı ve estetik dikiş desenleri için tercih edilir. Endüstriyel makinelerle yapılan dikme işlemidir. Hızlı ve sağlam bir birleştirme sağlar. Bu yöntem genellikle seri üretimde kullanılır. Zimba, deri parçalarını birleştirmek için kullanılan bir diğer yöntemdir. Özellikle belirli tasarımlarda ve deri takılarının kenarlarını bir araya getirme işlemlerinde tercih edilebilir.

Her bir birleştirme tekniği, tasarımın gereksinimlerine ve tasarımcının tercihlerine bağlı olarak seçilebilir. Ayrıca, birleştirme yöntemleri dayanıklılık, estetik ve kullanım kolaylığı gibi faktörlere göre değerlendirilmelidir. (Küçükkekiciler, B. (2019).

5. DOĞAL MALZEMENİN ESTETİK GÜCÜ

Doğal malzemelerin takı tasarımında büyük bir estetik güce sahip olması birçok açıdan önemlidir. İşte bu önemi belirleyen bazı faktörler:

Çeşitlilik ve Benzersizlik: Doğal malzemeler, geniş bir çeşitliliğe sahiptir ve her biri kendi benzersiz dokusu ve özellikleri ile öne çıkar. Taşlar, ahşap, deri gibi malzemelerin doğal dokuları, takılara estetik ve özgünlük katar. (Özer Soydinç, Ö. (2018))

Estetik ve Doğallık Birlikteliği: Doğal malzemelerin estetik açıdan güzel olmaları, takı tasarımlarında doğallık ve şıklığı bir araya getirir. Bu, kullanıcıya doğayla iç içe, özgün bir deneyim sunar. (Kiliç, S. (2013))

Duyulara Hitap: Doğal malzemelerin dokusu, renk tonları ve kokuları duyulara hitap eder. Bu, takı kullanıcısına estetik bir zevk ve duyuşsal bir deneyim sunar.

Çevresel Faktörler: Doğal malzemelerin kullanımı, sürdürülebilir tasarım ve çevre dostu ürünler konusunda önemli bir rol oynar. Bu, takı tasarı-

mının çevresel etkilerini azaltabilir ve sürdürülebilir bir moda yaklaşımını destekler. (Çetin, N. (2023).

Tarih ve Kültür Bağlantısı: Doğal malzemeler genellikle belirli bir coğrafyaya, kültüre veya döneme ait olabilir. Bu, takının bir hikayesi olmasını sağlar ve kullanıcı ile malzemenin kökeni arasında bir bağ kurar. (Emine, N. A. S. (2022))

Sağlıklı ve Doğal His: Doğal malzemeler, genellikle cilde temas ettiğinde daha sağlıklı ve doğal bir his verir. Bu da takı tasarımında kullanıcının konforunu artırır.

Doğal malzemelerin takı tasarımında kullanımı, estetik güçlerini vurgulayarak hem tasarımcılar hem de kullanıcılar için değerli bir deneyim sunar.

6. DERİ TAKI TASARIMINDA SÜRDÜRÜLEBİLİRLİK VE ETİK YAKLAŞIM

Deri takı tasarımında sürdürülebilirlik ve etik yaklaşım, çevresel ve sosyal sorumlulukları ön planda tutarak tasarım sürecini şekillendirmeyi ifade eder.

Malzeme Seçimi: Sürdürülebilir deri, hayvan haklarına saygılı, çevre dostu ve adil üretim koşullarını destekleyen bir malzeme seçimini içerir. Bu, hayvanların korunması ve çevresel etkilerin azaltılması amacıyla doğal kaynaklardan elde edilen deri veya geri dönüştürülmüş malzemelerin tercih edilmesini içerir. (Berber, G. Ş., & Keskin, E. (2021).)

Sürdürülebilir Üretim Süreçleri: Etik yaklaşım, üretim süreçlerinde çevre dostu ve adil çalışma koşullarını destekleyen uygulamaları içerir. Kimyasal kullanımının minimize edilmesi, enerji ve su tasarrufu gibi sürdürülebilir üretim yöntemleri, tasarım sürecinin bir parçası olabilir. (Turhan, S. (2011).)

Yerel ve Sosyal Etki: Etik deri takı tasarımı, yerel topluluklara destek olmayı ve sosyal etkiyi artırmayı hedefler. Yerel üreticilerle iş birliği yapmak, yerel kültürleri ve becerileri vurgulamak, sosyal sorumluluk projelerine katkıda bulunmak bu yaklaşımın birer örneğidir. (Bozaykut Bük, T. (2019).

Geri Dönüştürülebilir Ambalaj ve Malzemeler: Etik tasarım, ürün ambalajlarının çevre dostu malzemelerden yapılmış olmasını ve mümkünse geri dönüştürülebilir olmalarını içerir. Bu, atık miktarını azaltmayı ve doğal kaynakların korunmasını amaçlar. (Caferoğlu, Ö. Ü. M)

Eğitim ve Şeffaflık: Etik deri takı tasarımında şeffaflık önemlidir. Tasarımcılar, üretim süreçleri ve malzeme kaynakları konusunda tüketicilere açık olmalıdır. Ayrıca, sürdürülebilirlik konusunda farkındalık yaratmak ve eğitim sağlamak da etik yaklaşımın bir parçasıdır. (Gürcüm, B. H., & Tanyer, S.)

Dayanıklılık ve Kalite: Etik tasarım, dayanıklı ve kaliteli ürünlerin üre-

tilmesini teşvik eder. Bu, tüketicilere uzun ömürlü ürünler sunarak atık miktarını azaltmaya katkıda bulunabilir. (Çetin, N. (2023).

Deri takı tasarımında sürdürülebilirlik ve etik yaklaşım benimsendiğinde, tasarımların çevreye ve topluma olan olumlu etkisi artar. Tüketiciler de bu tür tasarımları tercih ederek bu değerlere destek olabilirler. (Ayanoglu, S. G.)

6.1. Doğal Malzeme Kullanımının Çevresel Etkileri

Deri, genellikle hayvanların derilerinden elde edilir. Deri takı tasarımında doğal malzeme kullanımı, hayvan hakları ve etik değerlerle ilgili endişeleri beraberinde getirebilir. Sürdürülebilirlik ve etik konular göz önünde bulundurularak derinin elde edilme yöntemleri seçilmelidir. (Arğun, F. N., Erdiren, Y. O., Kaygusuz, M., & Işık, N. O. (2018).)

Derinin üretim süreçlerinde kullanılan kimyasallar çevresel etkilere neden olabilir. Bazı işlemlerde kullanılan kimyasallar, su kirliliği ve toprak bozulmasına yol açabilir. Bu nedenle, çevre dostu ve sürdürülebilir işleme yöntemleri tercih edilmelidir.

Deri üretimi genellikle su yoğun bir süreçtir. Deri takı tasarımında doğal malzeme kullanımı, su tüketiminin minimize edilmesi amacıyla sürdürülebilir su yönetimi ilkelerini benimsemeyi gerektirebilir.

Deri, hayvanların derilerinden elde edildiği için hayvancılık ve deri üretimi için ormanlık alanların tahrip edilmesi gibi sorunları beraberinde getirebilir. Sürdürülebilir ormancılık ve tarım uygulamaları benimsemek, bu etkileri azaltabilir.

Deri işleme süreçleri sırasında ortaya çıkan atıkların doğru bir şekilde yönetilmesi önemlidir. Atıkların geri dönüşümü veya uygun bir şekilde bertaraf edilmesi, çevresel etkileri azaltabilir.

Deri takı tasarımında doğal malzeme kullanımının çevresel etkilerini azaltmak için alternatif malzemelerin düşünülmesi önemlidir. Sentetik deri veya diğer çevre dostu malzemeler, doğal malzemelere göre daha sürdürülebilir bir seçenek olabilir.

Deri takı tasarımında doğal malzeme kullanımının çevresel etkilerini minimize etmek için, tasarımcıların sürdürülebilir üretim yöntemlerini benimsemeleri, etik standartlara uymaları, geri dönüşümü teşvik etmeleri ve atık yönetimine odaklanmaları önemlidir. Bu, çevresel sürdürülebilirliği ve sosyal sorumluluğu artırabilir, aynı zamanda takı tasarımının estetik ve doğal öğelerle uyumunu sağlayabilir. (Ertan, N. (2022))

6.2. Sosyal Sorumluluk ve Etik Üretim

Deri takı tasarımında sosyal sorumluluk ve etik üretim, tasarımcıların ve üreticilerin iş süreçlerinde toplumsal ve etik değerlere saygı göstermelerini, çalışan haklarına önem vermelerini ve sürdürülebilir bir üretim anlayışını benimsemelerini içerir.

Çalışan Hakları ve Adil Ücret: Sosyal sorumluluk, üretimde çalışanların haklarını ve yaşam koşullarını ön planda tutmayı gerektirir. Adil ücret politikalarının benimsenmesi, çalışma saatlerinin düzenlenmesi ve güvenli çalışma koşullarının sağlanması bu kapsamda önemlidir. (Ceyhan, S., & Serkan, A. D. A. (2015))

Çeşitlilik ve Cinsiyet Eşitliği: Etik üretim, çalışanlar arasında çeşitliliği ve cinsiyet eşitliğini teşvik eder. Fırsat eşitliği sağlanmalı, herkesin yeteneklerine ve katkılarına saygı gösterilmelidir. (Şenocak, B., & Bursalı, Y. (2018))

Toplumsal Katkı ve Adil Ticaret: Sosyal sorumluluk, şirketlerin toplumsal kalkınmaya katkıda bulunmalarını ve yerel ekonomilere destek vermelerini içerir. Adil ticaret uygulamalarıyla, üreticilere adil fiyatlar ödenir ve onların yaşam standartları iyileştirilir. (Bozaykut Bük, T. (2019)).

Çevresel Duyarlılık ve Geri Dönüşüm: Etik üretim, çevresel etkilerin en aza indirilmesini amaçlar. Geri dönüşüme yönelik uygulamaların benimsenmesi, atık yönetimi ve çevre dostu malzemelerin kullanımı bu çerçevede önemlidir. (Alpat, F. E. (2011))

Şeffaflık ve Bilgilendirme: Sosyal sorumluluk, şirketlerin üretim süreçleri hakkında şeffaf olmalarını ve tüketicilere doğru bilgi sağlamalarını gerektirir. Ürünlerin nerede ve nasıl üretildiği konusunda açıklık, güvenilirliği artırır. (Bozaykut Bük, T. (2019))

Eğitim ve Toplumsal Bilinçlendirme: Etik üretim, çalışanlara ve topluma yönelik eğitim ve bilinçlendirme programlarını içerir. Bu sayede, sosyal ve etik değerlere uygun davranışlar teşvik edilir. (Şenocak, B., & Bursalı, Y. (2018))

Sürdürülebilir Malzeme ve Üretim Yöntemleri: Sosyal sorumluluk, sürdürülebilir malzeme kullanımını ve üretim yöntemlerini benimsemeyi içerir. Doğa dostu malzemelerin seçilmesi ve zararlı kimyasallardan kaçınılması bu çerçevede önem taşır. (Leyla, Ö. E. İ. Ö. G.)

Deri takı tasarımında sosyal sorumluluk ve etik üretim, tasarımcıların ve üreticilerin iş modellerini ve değer zincirlerini sürdürülebilir, adil ve toplumsal açıdan sorumlu bir şekilde düzenlemelerini gerektirir. Bu yaklaşım hem etik ticaretin hem de çevresel sürdürülebilirliğin önemli bir parçasını oluşturur.

7. GELECEKTE DEKORATİF SANATLAR VE DERİ TAKI TASARIMI

Gelecekte dekoratif sanatlar ve deri takı tasarımında bir dizi eğilim ve gelişme öngörülebilir.

Teknolojik Entegrasyon:

- Akıllı tekstil ve malzeme teknolojileri, deri takı tasarımlarına entegre edilebilir. Bu, ışıklılandırma, sensörler veya diğer interaktif özellikleri içerebilir.

- 3D baskı ve diğer ileri üretim teknikleri, daha karmaşık ve özelleştirilebilir tasarımların hayata geçirilmesine olanak tanıyabilir. (Bulat, F. (2022))

Sürdürülebilir Malzemeler:

- Sürdürülebilirlik ve çevre dostu uygulamalar, tasarımcıları doğal ve geri dönüştürülmüş malzemelerle çalışmaya yönlendirebilir.

- Geri dönüştürülmüş deri ve organik malzemelerin kullanımı artar. (Çetin, N. (2023)).

Kişisel İfade ve Özelleştirme:

- Teknolojinin ilerlemesi, müşterilere daha fazla özelleştirme seçeneği sunabilir. Tasarımcılar, müşterilerin taleplerini daha etkili bir şekilde karşılamak için bu trendi değerlendirebilir.

Sanal Deneyimler:

- Sanatçılar ve müşteriler, tasarımları sanal gerçeklik (VR) veya artırılmış gerçeklik (AR) aracılığıyla deneyimleyebilir. Bu, müşterilerin ürünleri sanal olarak deneyimlemelerine ve kişiselleştirmelerine olanak tanır.

Çeşitlilik ve İnküzyon:

- Kültürel çeşitlilik ve farklı estetik anlayışları, tasarımlarda çeşitlenmeye yol açabilir.

- İnküzyon odaklı tasarımlar, geniş müşteri gruplarına hitap edebilir. (Emine, N. A. S. (2022)).

Dijital Pazarlama ve E-Ticaret:

- Sanatçılar, eserlerini dijital platformlarda sergileyebilir ve çevrimiçi satışları artırabilir.

- E-ticaret, tasarımcıların ürünlerini dünya çapında daha geniş bir kitleye ulaştırmalarına olanak tanır. (Kipöz, Ş. (Ed.). (2021))

Geleceğin Malzemeleri:

- Malzeme bilimi ve nanoteknolojinin ilerlemesi, tasarımcılara daha hafif, dayanıklı ve benzersiz malzemelerle çalışma fırsatı verebilir.

Robotik Üretim ve Otomasyon:

- Robotik sistemlerin ve otomasyonun kullanımı, seri üretimi artırabilir ve daha etkili üretim süreçleri sağlayabilir.

Eğitim ve İnovasyon:

- Tasarımcıların ve sanatçıların yeteneklerini geliştirebilmeleri için çeşitli eğitim kaynakları ve atölye çalışmaları önemli olabilir.
- Yaratıcı düşünceyi teşvik eden inovasyon destekleri, sektörde yeni ve çığır açan tasarımlara yol açabilir.

Bu eğilimler, dekoratif sanatlar ve deri takı tasarımındaki gelecekteki potansiyel gelişmeleri yansıtabilir ve sektördeki profesyonelleri, tasarımcıları ve sanatçıları daha yaratıcı ve ileri teknolojiyle uyumlu eserler üretmeye teşvik edebilir.

SONUÇ:

Dekoratif deri sanatları ile takı tasarımı arasındaki bu kapsamlı inceleme sonucunda, şu önemli noktalara ulaşılmıştır.

- Dekoratif deri sanatları ve takı tasarımı, sanatçılara ve tasarımcılara kendilerini ifade etme ve çeşitli estetik ifadelerle oynamaları için büyük bir platform sunar. Bu, sanat eserlerinin ve takı tasarımlarının benzersiz ve kişisel olmasına olanak tanır.

- Geleneksel deri işleme teknikleri, el işçiliğinin ve geleneksel sanatların devamını sağlar. Bu, kültürel değerleri koruma ve gelecek nesillere aktarma konusundaki önemi vurgular.

- Derinin doğal dokusu, renk tonları ve çeşitliliği, takı tasarımcılarına geniş bir malzeme yelpazesi sunar. Bu çeşitlilik, tasarımlarda estetik zenginlik ve çeşitlilik sağlar.

- Doğal malzemelerin kullanımı, sürdürülebilir ve çevre dostu bir tasarım yaklaşımını destekler. Deri takı tasarımları, doğal kaynakların etkin ve bilinçli bir şekilde kullanılmasını teşvik eder.

- Dekoratif deri sanatları, tarih ve kültürel bağlam içinde deri işçiliğinin evrimini yansıtarak geçmişle bağ kurar. Bu bağlam, tasarımlara derinlik katar ve eserlere anlam katma potansiyeli taşır.

- Modern takı tasarımında, geleneksel deri işleme teknikleri ile teknolojinin entegrasyonu giderek daha önemli hale gelmektedir. Akıllı tekstil, ışıklandırma sistemleri gibi modern özellikler, tasarımlara çağdaş bir dokunuş katar.

- Bu disiplinler arasındaki etkileşim, sadece sanatsal ifadeye değil aynı zamanda ticari başarıya da katkıda bulunabilir. Eserlerin ve takı tasarımlarının

nın satışa sunulması, sanatçı ve tasarımcıların daha geniş bir kitleye ulaşmalarını sağlar.

Dekoratif deri sanatları ve takı tasarımı arasındaki bu zengin ilişki, sanatsal yaratıcılığı destekler, kültürel değerleri korur, çeşitli estetik anlayışları bir araya getirir ve hem sanat dünyasında hem de ticari anlamda önemli bir rol oynar.

KAYNAKÇA

- Alpat, F. E. (2011). Yavaş Moda Nedir? Akdeniz Sanat, 4(8).
- Arğun, F. N., Erdiren, Y. O., Kaygusuz, M., & Işık, N. O. (2018). Deri-Benzeri Selülozik Malzemeden Tasarlanan Geleneksel İşlemeli Gerdanlığın Estetik Açından Yorumlanması. Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi, (68), 75-82.
- Atalan, D. N., Demir, Ö., & Coruh, E. (2022). Deri Üzerine Ebru Boyama Tekniğinin Örnek Çalışma Bağlamında Değerlendirilmesi. Turkish Journal Of Fashion Design And Management, 4(3), 173-188. <https://doi.org/10.54976/Tjfdm.1083009>
- Ayanoglu, S. G. Sürdürülebilir Moda Kavramına Kullanıcı-Odaklı Tasarım Seti Yaklaşımı (Master's Thesis, Güzel Sanatlar Enstitüsü).
- Ayata, N. E., (2018). Çağdaş Takıda Kullanılan Sıra Dışı Organik Malzeme Örnekleri, Sanat Ve Tasarım Dergisi, 8(1), 144-154, DOI: 10.20488/Sanattasarim.510297
- Berber, G. Ş., & Keskin, E. (2021). Sürdürülebilir Modada Güncel Bir Yaklaşım: Vegan Deri A Current Approach In Sustainable Fashion: Vegan Leather. Uluslararası Kültürel Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 7(2), 143-157.
- Bozaykut Bük, T. (2019). Kurumsal Sürdürülebilirlik Yaklaşımı Çerçevesinde İşletme-Sivil Toplum Kuruluşları Etkileşimleri: Sebep Ve Sonuçlar. Business And Management Studies: An International Journal.
- Bulat, F. (2022). 3D Baskılı Tekstillerle Dijital Tasarım Uygulamaları. Kesit Akademi Dergisi, 8(30), 92-118.
- Caferoğlu, Ö. Ü. M. (2021). Ambalaj Tasarımında Sürdürülebilirlik İçin Doğadan İlham: Biyomimikri Yaklaşımı Öz.
- Ceyhan, S., & Serkan, A. D. A. (2015). İşletme Fonksiyonları Açısından Çevreye Duyarlı İşletmecilik. Uluslararası Yönetim İktisat Ve İşletme Dergisi, 11(26), 115-138.
- Çalış, E., & Erkb, A. Beu Sbd.
- Çetin, N. (2023). Sürdürülebilirlik, Sürdürülebilir Ürün Tasarımı Ve Sürdürülebilir Tekstil Tasarımı. Sosyal Bilimlerde, 75.
- Çınar, N. (2021). Deri Eserlerde Önleyici Koruma. Akademik Sanat, (12), 42-58.
- Daşcı, P. (2016). Alternatif Takılar Ve Malzemeler.
- Demir, E. (2019). Anadolu Kaynaklı Doğal Liflerle Takı Tasarımları (Master's Thesis, Güzel Sanatlar Enstitüsü).
- Emine, N. A. S. (2022). Ürün Tasarımında Kültürel Sürdürülebilirlik Ve Özgün Değer. Dokuz Eylül Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 24(Özel Sayı), 81-99.

- Eroğlu, M. (2009). Modern Takı Anlayışı İçinde Alternatif Malzemelerin Kullanımı, I. Uluslararası Katılımlı Mücevher-Takı Tasarımı Ve Eğitimi Sempozyumu, Aydın.
- Ertan, N. (2022). Konvansiyonel Malzeme İle Üretilen Takıda Temel Sürdürülebilirlik Problemleri. Uluslararası Anadolu Sosyal Bilimler Dergisi, 6(3), 916-931.
- Gürcüm, B. H., & Tanyer, S. Moda Tasarımında Sürdürülebilirlik İle Yeniden Doğuş.
- İşgören, N., Bayburtlu, Ç., Öznaz, D., & Büyükpehlivan, G. A. (2018). Moda Tasarımcılarının Takı Tasarımı Yaklaşımları. Uluslararası Kültürel Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi, 4(1), 48-69.
- Kiliç, S. (2013). Giyim Sektöründeki Üretim Artıklarının Sürdürülebilir Moda Yaklaşımı İle Değerlendirilmesi Ve Örnek Bir Uygulama (Master's Thesis, Eğitim Bilimleri Enstitüsü).
- Kipöz, Ş. (Ed.). (2021). Sürdürülebilir Moda. Yeni İnsan Yayınevi.
- Küçükekiciler, B. (2019). 21. Yüzyılda Trendin Takı Tasarımında Kullanımı (Master's Thesis, Altınbaş Üniversitesi).
- Leyla, Ö. E. İ. Ö. G. Tekstil Tasarımında Çevre Dostu Yaklaşımlar. Akdeniz Sanat, 4(8).
- Özer Soydu, Ö. (2018). Günümüzde Geleneksel Sanatlarda Kullanılan Organik Malzemelerden Yapılan Takılar (Master's Thesis, Güzel Sanatlar Enstitüsü).
- Semiz, G. Deri Yüzeyine İşleme Ve Dikiş Tekniklerinin Uygulanması.
- Şaman, N. Çağdaş Takı Ve Kalite Yönünden Değerlendirilmesi (Master's Thesis, Sosyal Bilimler Enstitüsü).
- Şen, S. (2005). Bilgisayar Destekli Takı Kalıbı Tasarımı Ve İmalatı (Doctoral Dissertation, Marmara Üniversitesi (Turkey)).
- Şenocak, B., & Bursalı, Y. (2018). İşletmelerde Çevresel Sürdürülebilirlik Bilinci Ve Yeşil İşletmecilik Uygulamaları İle İşletme Başarısı Arasındaki İlişki. Süleyman Demirel Üniversitesi İktisadi Ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi, 23(1), 161-183.
- Toptaş, A., (1998), Deride Kalite Tespiti Ve Deri Teknolojisi, Sade Ofset Matbaacılık, İstanbul
- Turhan, S. (2011). Sürdürülebilir Kalkınmada Endüstriyel Tasarımcının Rolü. Sanat Ve Tasarım Dergisi, 1(7), 125-139.

BÖLÜM 5

“AN” KAYITLARINI AKTARAN NESNELER OLARAK GİYSİLER “MAVİ-BEYAZ ANLAR”*

Gülseren HAYLAMAZ¹

”

¹ Öğr. Gör. Gülseren HAYLAMAZ, Ege Üniversitesi, Moda ve Tasarım Yüksekokulu, Moda Tasarımı Bölümü, İzmir, Türkiye, gulseren.haylamaz@ege.edu.tr ORCID ID: 0000-0002-4682-1184

* Bu çalışma yazarın, Doç. Selda Kozbekçi AYRANPINAR'ın danışmanlığını yaptığı “1960 Yılından Günümüze Tekstil Sanatında Giysi Formu ve Giysinin Sanat Nesnesine Dönüşümü” isimli sanatta yeterlik tezinden türetilmiştir.

GİRİŞ

Hafıza taşıyıcısı olarak tekstil ürünü olan giysi, dış dünyayla olan ilişkimizi yansıtır. Giysi zamanın kaydını tutar ve kullanıcısının anılarını barındırır. Giysiler zamanın geçişini işaret eder ve bedensel varoluşumuzun somut bir kanıtıdır. Vücudumuzu kaplayan giysiler, bedenimizin şeklini alır ve kokumuzu saklar. Beden ve kumaş arasında her zaman bir buluşma noktası vardır. Beale, Cloth(ing)-Memories Rituals of Grieving başlıklı yazısında yazar Simpson’dan şöyle aktarır; “Giysiler insanları, insanlar da kıyafetleri şekillendirir” (Slater, A.vd. 2023:197).

Giysi, giyilebilme fonksiyonunu yerine getirmesi amacı ile tekstilin insan anatomisine uygun olarak yapılandırıldığı bir formudur. Bu form çağımızın anlayışıyla sanatçılar tarafından ele alındığında bireyi, kimliği, hafızayı ifade eden yapıya dönüşür, kavram ve form olarak sanatçının ifadesini aktarır. Günümüz tekstil sanatında giysi formuyla yola çıkan sanatçıların yapıtlarında life, ipliğe, kumaşa veya tekstil dışı malzemelere bağlı olarak oluşturdukları teknikler kavramsal içerik ile bütünleşmektedir. Diğer taraftan disiplinler arası teknik ve malzemelerin olanaklarını beden sınırlarında yorumlayan sanatçılar estetik ve kavramsal ifadelerini eserleri üzerinden yansıtır.

Bu çalışmada ortaya konulan bedensiz giysiler “an” kayıtlarını, hafızayı somutlaştıran ve ifade eden bir metafor işlevi görmektedir. Aynı zamanda beden sınırlarında hacimlenen giysi, örme, dikiş teknikleri ile fotoğrafın görsel ve anlamsal etkisinin birlikteliğiyle ortaya koyulmaya çalışılmıştır. Kavramsal bir bakış açısı ve disiplinler arası etkileşimle oluşturan çalışmalar, aile bağlarına, anı ve hafızaya dikkat çeken tekstil sanatında giysi formlarını temsil etmektedir.

Tekstil sanatında giysi formu çerçevesinde değerlendirilen çalışmalar Rollo May’in bahsettiği yaratma biçimiyle örtüşmektedir. “Çelişki, sınırları öngörür ve sınırlarla mücadele gerçekten yaratıcı üretimlerin kaynağıdır. Sınırlar, onlarsız akan bir nehrin yerküre üzerinde yayılıp gideceği ve nehrin onlarsız hiç olamayacağı kıyıları gibi gereklidirler, yani, nehir akan su ve kıyıları arasındaki gerilimle kurulmuştur. Sanatta aynı şekilde kendi doğumunun zorunlu etmeni olarak sınırları gerektirir” (May, 2016: 126, 127). Anık Gök, fotoğraf ve belleğin hatırlatan-hatırlanan ilişkisine sahip ve birbirlerinden beslenen iki kavram olduğunu belirtir. Bir anın gerçekliği ancak onun öncesi ve sonrasının da bilinmesiyle tam olarak anlaşılabilir. Dolayısıyla fotoğraflar anlık gerçekleri göstermektedir. Fotoğraf sürekli akan zamanın içinden anları dondurmakta, bu anların öncesi ve sonrası bireylerin düşünceleri ve o ana dair anılarıyla tamamlanmaktadır (Aktaran: Anık Gök, 2021: 684,688).

Geleneksel bir fotoğraf baskı tekniği olan Cyanotype karakteristik cyan-mavi tonlarıyla tanınır. Cyanotype kelimesi Yunanca koyu mavi izlenim anlamına gelen cyan (siyan) kelimesinden türetilmiştir. Cyan rengi,

demir tuzu çözeltisinin siyanür ile bir araya geldiğinde kimyasal reaksiyona girerek mavi renge dönüşmesi ile oluşur (Böcekler, 2020:58). Cyanotype, fotoğraf negatiflerinin ışığa duyarlı malzeme üzerine yerleştirildiği, sürecin malzeme ve ışığa bağlı ilerlediği benzersiz bir fotoğraf basım tekniğidir. Mavi Baskı da denilen geleneksel fotoğraf baskı yöntemi olan Cyanotype’ta görüntü, ışığa karşı duyarlı olan demir tozlarıyla oluşur. Fotoğrafın basılacağı yüzeye sürülen potasyum ferri siyanür çözeltisi ve fer amonyum sitrat çözeltisinin karıştırılmasıyla elde edilen kimyasal sıvı karanlık bir ortamda kurutulur. Bu şekilde güneş ışığına duyarlı bir fotoğraf yüzeyi elde edilir. Dijital çekilen bir görüntünün negatif film çıktısı asetat üzerine aktarılır. Hazırlanan duyarlı yüzey üzerine negatif filmin yer aldığı asetat yerleştirilir. İki cam arasına sıkıştırılan asetat ve duyarlı yüzey güneşte yaklaşık 15 dakika bekletilir. Pozlama işleminden sonra duyarlı yüzeyin akan suyun altında yıkanarak pozitif görüntünün yavaş yavaş ortaya çıkışı izlenir.

Günümüzde sanatçılar Cyanotype ile benzer renkleri sunan indigo boya ve diğer farklı doğal boyaları birlikte kullanarak kişisel ifadelerini güçlendiren deneysel bir alan oluşturmuşlardır. Burcu Böcekler’in araştırmalarında aktardığı gibi Cyanotype baskıların mavi renk dışında farklı tonları farklı pigmentlerin solüsyona eklenmesiyle elde edebilmektedir. Solüsyonun bir kat/iki kat/üç kat şeklinde uygulanmasıyla da farklı tonlarda mavi renk elde edebildiği görülmektedir. Aynı zamanda pozlama süresinin değişimi de farklı tonlarda mavi elde edilmesini sağlamaktadır (Bocekler, 2020: 61). Deneysel ve sürdürülebilir fotoğraf süreçlerine yönelik online bir öğrenme platformu olan Alternative Processes topluluğu sayfasında cyanotype tonlama hakkında genel bilgiler aktarılmaktadır. Verilen bilgilere göre çay ve kahve en yoğun kullanılan tonlama maddesidir (Url 1).

Tekstil ve fotoğrafı birlikte ele alarak sürdürülebilir bir pratik benimseyen sanatçılardan Angela Chalmers ve Melanie Walker Cyanotype baskılarda doğal boyalar ile tonlamalar gerçekleştirmektedirler. Angela Chalmers, fotoğraf baskı süreçleri, boyama ve enstalasyonlarında hafıza, cinsiyet ve kimliği araştırır. Çok katmanlı Cyanotype baskılarında kadın ait nesneleri yansıtır. Çalışmaları Londra, İsveç ve Fransa’da sergilenmiştir ve eserleri dünya çapında özel koleksiyonlarda yer almaktadır (Golaz, 2022:166).

Melanie Walker ise lisans eğitimini San Francisco State Üniversitesi’nde ve sanat alanında yüksek lisans eğitimini Art and Florida State Üniversitesi’nde tamamlamıştır (Url 2). Sanatçının Cyanotype baskılarda deneysel tonlama çalışmaları mavi rengi daha nötr tonlara dönüştürme merakından kaynaklanmaktadır. Çalışmalarının merkezinde çevresel kaygılar ön plandadır. Aşırı nüfus, atık, iklim, mülteciler, gıda adaletsizliği, nesli tükenmekte olan türler ve bitki dünyasının korunması ile ilgili konular çalışmalarında ele aldığı kavramlardan bazılarıdır. Bitki temelli yöntemleri kullanarak tonlama yaptığı deneysel Cyanotype baskılara Covid-19 salgını boyunca odaklanmış-

tır. Sanatçıya göre babasının bir fotoğrafçı, annesinin yaratıcı bir terzi olması tekstil ve fotoğraf disiplinlerini birleştirdiği çalışmalarının kaynağıdır (Golaz, 2022:229).

1. KİŞİSEL BELLEK VE GİYSİLER

Giysiler içinde yaşadığımız mekânlardır ve bedenın sınırlarında form olarak bizi kuşatırlar. Aynı zamanda giysiler anıları barındırır, benliğin sürekliliğini sağlar. Giyilmiş kıyafetler bizleri hatırlanan bir “an” a geri götürebilir. Giysilerin hafızası geçmişle bağlantı sağlayabildiği gibi fotoğraflar da yaşanmışlığın kanıtı olan “an” kayıtlarını geleceğe aktarır.

“An” Kayıtları adlı ortaya koyulan seride beden, giysi ve hafıza arasında zamanın geçiciliği sorgulanmaktadır. Hızla gelişen dijital teknolojiye anılara ait kayıtların sonsuz depolanabildiği alanlar oluşturulmasına karşın görün-tünün anlık ve tekrarlanamaz özelliği bedenle bütünleşen giysi formları üzerine yansıtılarak sorgulanmıştır.

Kişisel hafızamızda yer alan gelip geçici anların, bedenle birlikte var olan giysi formları üzerinden yansıması çalışmanın ana temasını şekillendirmektedir. Tekstil teknikleriyle form verilmiş giysiler indigo mavisiyle boyanmış ve portre fotoğrafları Cyanotype tekniğiyle giysi yüzeyine aktarılmıştır. Giysilerin yüzeylerine yün ve pamuk gibi doğal liflerden oluşan iplikler ile dikiş ve örgü teknikleri uygulanmıştır. Diğer yandan çalışmalarda kullanılan indigo boyama ve Cyanotype tekniği benzer tonlarda mavi rengin elde edilmesini sağlar.

An kayıtlarını tutmak bazen insanı tedavi ederken bazen de geçmişin ağırlığıyla bedene bir yük olabilmektedir. Bu çelişkili durum giysi formları üzerinden yansıtılmaktadır. Kişisel hafızaya ait fotoğrafların Cyanotype süreciyle giysi formu üzerine aktarılması, geçmişteki bulanık “an” kayıtlarının giysi formu üzerinden şimdiye taşınmasını sağlamaktadır. Uygulamaların çıkış noktası “An” Kayıtlarıdır. Aile bağları ve zaman kavramlarını içinde barındıran “an” kayıtları giysi formu üzerinden aktarılmaya çalışılmıştır.

20. yüzyılla birlikte sanatta disiplinler arası etkileşimler malzeme ve yöntemlerin sınırsız ifade olanaklarını sanatçıya sunmuştur. Bu süreçle tekstil sanatçısı düşüncesini aktarmaya çalışırken farklı disiplinlerden faydalanmaktadır. Çalışmalar, tekstil sanatı içinde giysi sanatının ve fotoğraf sanatının disiplinlerarası yaklaşımla yorumlanışını temsil etmekte, form ve kavram olarak giysinin sanat nesnesine dönüşümünü vurgulamaktadır.

Biçim, doku, renk giysiyi oluşturmada önemli öğelerdir. Dikim, kesim, örgü, boyama, baskı, yıkama gibi tekstil teknikleri ile oluşturulan çalışmalar, lifin, dokumanın kendi yapısallığında bulunan mevcut olanaklarıyla bütünleşir. Giysinin genel formu kadar onu oluşturan tekstile ait yapısal ve görsel düzenlemeler anlatımı güçlendiren faktörlerdir. Uygulamalarda giysi kendi

yapısına tutunmuş dokusal ve görsel elemanları taşıyan bir form olarak izleyiciye “an” kayıtları kavramını aktarmaktadır.

Birlikte ve ayrı geçirilen anlara geri dönüşü temsil eden fotoğraflar çalışma kapsamında toplanmış, aileye ait hafızanın giysiler üzerinden yeniden kurulduğu bir seriye dönüşmüştür. Portreler, giysi ile bütünleşerek mavi beyaz renkleri ile siyah beyaz fotoğraflar gibi gelip geçen hızlı zamana vurgu yapmaktadır. Dikiş ve örgü gibi tekstil teknikleri, cyanotype baskılı fotoğraflar ile ifadeyi aktaran bir sahneye dönüşmektedir.

Cyanotype’ın dokuma üzerinde oluşturduğu silik mavi portreler, zamanla hafızalarda netliğini kaybeden anıları çağırıştırır. Giysilerde görünür şekilde oluşturulmuş dikişler, kalın ve ince ipliklerle örülmüş, katman oluşturulmuş dokular, giysi formunu oluşturan parçaları görünür kılarak aynı zamanda belirli alanları vurgulamaktadır. Mavi tonlarda beliren portreler giysinin bir parçası haline gelmiştir.

Katlanana, kıvrımlanan kumaşın üzerine aktarılan üç boyutlu portre fotoğrafları dikiş ve örgü teknikleriyle bütünleşmiştir. Tekstile ait teknikler giysi formunun oluşmasında kullanılan temel elemanlardır. Zamanın geride bıraktığı anlara ait görüntüler yeniden anlam kazanarak giysi formu ile bütünleşmiştir.

Tekstil sanatında giysi formunun ve tekstil tekniklerinin üretim süreciyle cyanotype’ın basım süreci, iki sanat disiplinin birbirini destekleyen, ifadeyi aktarmaya katkı sunan iş birliğini temsil etmektedir. Dikim, örgü, fotoğraf basımı süreçlerinin yavaş ilerlediği, beklenmedik sonuç olasılıklarıyla üretimin gerçekleştiği çalışmalar bu çalışma kapsamında gerçekleştirilmiştir.

Kullanıcısının izlerini taşıyan giysilerde var olan yıpranmış, lekelenmiş, sökülmüş bölümler zaman ve anılara ait anlamlar taşır. Mavi rengin dört giysi üzerinde bıraktığı lekesel izler, zamanın geçiciliğini görünür kılar. Çabasıdır.

Bireysel bellek, kişinin kendine ait değerlerin oluşmasında ve bu değerlerin yeniden inşasında önemli bir yere sahiptir. Alışkanlıklar, mutluluklar, üzüntüler, kişinin kimliğini oluşturan öğelerdendir. Fotoğraflar bu verileri kalıcı kılarak, gelecekle ilgili ipuçları vermiş olur. Fotoğraflanan bir birey kişisel belleğinde bir kayıt oluşturmuş, fotoğraf ise bireysel belleğin bir parçası haline gelmiş olur. Dolayısıyla fotoğraflar hafızaya ait görüntülerin belgelenmesine izin veren görsellerdir. Tekstil sanatı ve fotoğraf sanatı disiplinlerinin iş birliği ile oluşturulan uygulamalarda, negatiften pozitif uzanan, gün ışığında yavaş yavaş pozlanan görüntüler sayesinde kişisel bir hafıza somutlaşmış bir ifadeye dönüşmüştür.

Şimdiki zamanı temsil eden giysiler geçmişin izlerini taşıyan görüntülerle yeni bir anlam kazanmıştır. Anlık oluşan ve anı olarak depolanan bu gö-

rüntülerin giysi üzerinde mavi tonlarla yeniden belirmesi zaman ve hafızaya giysi aracılığı ile yapılan bir göndermedir.

Kişisel bir hikayenin tekstil sanatıyla ifade edildiği çalışmalarda dikiş, birleştirme, örgü teknikleri tamir etme, toparlama, yeniden hatırlama kavramlarını temsil etmektedir. Tekstil ve fotoğraf sanatlarında süreç odaklı uygulamalar yavaş yavaş ortaya çıkan form ve görüntüleri takip edebilmeyi, akan zamanın farkında olabilmeyi, sonuca giden yolda zihinde gelişen değişim ve düşüncelere odaklanabilmeyi sağlamaktadır.

2. MALZEME VE TEKNİK

Sanatta meydana gelen dönüşüm tekstil sanatında kullanılan malzeme ve teknikleri bir amaç değil bir araç haline gelmiştir. Önlü'nün de belirttiği gibi sanatçının tekstil sanatı ve fotoğraf sanatının iş birliğine yönelişi kavramsal içeriği aktarma çabasından gelmektedir (Önlü, 2018, 780).

Uygulamaya ait giysiler standart bedene uygun temel kalıpların yorumlanması ile genel formunu almıştır. Yün ip kullanılarak giysiyinin yüzeyinde çizgisel alanlar oluşturulmuş, pamuklu ip ile yün dikişlerin üzerine devam eden yeni bir örgü katmanı eklenmiştir. Ön ve arka bedene yerleştirilen kadını temsil eden soyut desen, dikiş ve örgü teknikleriyle verilmiştir (Şekil 1). Giysi yüzeyinde anneyi ve doğumu temsil eden bu alanlar göğüs hattından başlayarak etek uçlarında son bulmuştur. Vurgulanmak istenen kavramı nesnelleştirmek için tekstil teknikleri, indigo boyama ve Cyanotype tekniği birlikte kullanılmıştır. Giysiler üzerinde dikiş ve örgü teknikleriyle katman oluşturulmuş, portre fotoğrafları bu yüzey üzerine kurgulanmıştır. Portreler anne ve kızlarına aittir. Fotoğraflar bedeni saran giysi formuyla bütünleşerek kalıcı bir hafıza yaratma çabasını betimlemektedir.



Şekil 1. Dikiş ve örgü teknikleriyle giysi yüzeyinde yeni alanlar belirlenmesi, 2021.
Kişisel Arşiv

İndigo ile boyanan giyside fotoğraf baskısı uygulanacak alanlara boyama yapılmamıştır (Şekil 2). Kalıp, dikim, örgü, boyama işlemlerinin ardından portrelerin aktarılacağı uygun alanlar üzerinde fotoğraf baskılarıyla katman oluşturmaya devam edilmiştir (Şekil 3).



Şekil 2. Gülseren Haylamaz, 2022, “Çalışma 1”, Elbise formu üzerine yün ve pamuklu iplik ile dikiş ve örgü uygulamaları. İndigo boyama sonrasında Cyanotype baskı alanlarının belirlenmesi.



Şekil 3. “Çalışma 1”, Cyanotype baskı alanlarına asetat üzerine alınmış fotoğraf negatiflerinin yerleştirilmesi, 2022. Kişisel arşiv.

19. yüzyılın ilk döneminde uygulanan geleneksel fotoğraf baskı yöntemi olan Cyanotype tekniği günümüzde tekstil sanatçıları tarafından bir ifade aracı olarak kullanılmaktadır. Yapıtlarında tekstilin plastik ifade olanaklarını Cyanotype baskı yöntemiyle birleştiren çağdaş tekstil sanatçılarının, ‘süreç’, ‘hız’, ‘göç’ ve ‘kültürel hafıza’ gibi kavramlara yoğunlaştığı görülmektedir (Haylamaz, Özdemir, 2019: 628).

Çalışmanın Cyanotype baskı aşamasında, öncelikle baskısı yapılacak fotoğraflar arşivden çıkartılmıştır, negatifleri hazırlanmış, asetat üzerine bu görüntülerin çıktısı alınmıştır. Cyanotype solüsyonu ile baskı yapılacak alanlar kaplanmıştır. Cyanotype solüsyonu ile kaplanmış kumaş kuruduktan sonra fotoğraf negatiflerinin yer aldığı asetatlar kumaş üzerine yerleştirilmiş, iki cam arasına sıkıştırılarak fotoğraf görüntüsünün kaymaması sağlanmıştır (Şekil 3). Güneş ışığı altında yarım saat bekletilerek görüntünün pozlanması sağlanmıştır. Akan suyun altında yıkanan giysilerde fotoğrafın pozitif görüntüleri yavaş yavaş görünür hale gelmiştir.

Sanatsal ifadeleri güçlendirmede disiplinlerarası çalışmalar tüm sanat dallarını birbirine yakınlaştırmaktadır. Farklı sanat dallarının birbirinden güç alarak gerek form gerek malzeme gerekse teknik açıdan bir arada yapılması, anlatılmak istenen ifadeyi güçlendirir ve vurguyu artırmada önemli bir değer taşır. Malzeme ve teknik olarak çeşitli biçimlerde kullanılabilme özelliğine sahip olan fotoğraf, sadece mekanik ve teknik bir işlem değil, onun

da ötesinde diğer sanat dallarıyla bütünleşmeye en yatkın etkinliklerden birisidir (Haylamaz, Özdemir, 2019: 631).

Bir kavramsal sanat aracı olarak çağdaş sanatta yerini alan Cyanotype baskı yöntemi günümüzde tekstil/lif sanatçıları tarafından doğal boyalarla birlikte kullanılmaktadır. Bu teknik ve uygulamalar deneysel bir sanat üretim yöntemi olarak çağdaş sanatta disiplinlerarası etkileşim ve paylaşımı temsil etmektedir.

3. KİŞİSEL BİR ANLATIMLA “MAVİ-BEYAZ ANLAR”

Kişisel hafızaya odaklanan “An” kayıtları serisinde, hafıza kavramı üzerinden bedeni temsil eden giysilerin bu kayıtları taşıyan, gizleyen, sergileyen nesnelere dönüşümü incelenmektedir.

Elbise formunda oluşturulmuş “An” Kayıtları 1, “An” Kayıtları 2 ve “An” Kayıtları 3 isimli çalışmalar, polyester kumaş ile dikilmiş, giysi yüzeyinde yün ve pamuk ip ile dikiş ve örgü teknikleri uygulanmıştır. Genel yüzeyine indigo boyama uygulanmış, renklendirilmeyen bölümlere Cyanotype tekniği ile fotoğraf basılmıştır (Şekil 4, 8, 11). “An” Kayıtları 4 isimli çalışma bluz formunda oluşturulmuş, çalışma polyester kumaş ile dikilmiş, yüzeyinde yün ve pamuk ip ile dikiş ve örgü teknikleri uygulanmıştır. Genel yüzeyine indigo boyama uygulanmış, renklendirilmeyen ön ve kol bölümlerine Cyanotype baskı uygulanmıştır (Şekil 15). Işığa duyarlı yüzeyler tekstil malzemesiyle oluşturulduğundan baskısı yapılan fotoğraflar lifin özelliğine bağlı olarak soyut ifadelerle dönüşmektedir. Netliği bozulmuş Cyanotype baskılı portreler, tekstil yüzeyinin dokusu ile bütünleşmiş, hafızalarda yer alan anıların unutulup gitmesiyle içerik olarak örtüşmüştür.

Lif, iplik, kumaş gibi tekstil malzemeler ve dikme, örme, işleme gibi tekstil teknikleri çalışmaların yapım sürecinde dokunsal deneyim sunmaktadır. Tekstil malzemeler kendine has bir hafızaya sahiptir. Bedenin sınırlarında yapılanan giysi formu içerdiği tekstil malzeme ve yöntemler ile dokunsal belleği oluşturur. Oluşturulan dört çalışmada yün ve pamuk ipliği güçlü bağlar oluşturarak giysi oluşturmak için bir araya gelirler. Dikişlerin giysi yüzeyinde çizgisel ilerleyişi, aralarda bırakmış oldukları boşluklar, hafıza görüntülerinin izlerini barındırmak için oluşturulmuş biçimleri temsil eder. Her dikiş bir bağlantı görevi görür.

Giysi yüzeyinde çizgisel ilerleyen dikişler, ritüeller gibi birbirini takip ederek giysi üzerinde boyuna ve enine sıralanmıştır. Biçimsel olarak sınırları birbirine bağlaya ve bütünlüğü korumaya yönelik birbirini takip eden bu lifler giysinin birimleri arasındaki bağlantı yapılarını da temsil etmektedir. Örgü ve dikiş tekniklerinin giysiyi oluşturan parçaları bir araya getirdiği gibi portreler de “an” kayıtlarını oluşturmak için bir araya gelmiştir. Cyanotype tekniğiyle, portre baskıları oluşturularak zamanda bir “an”ı işaretleme çaba-

sı içerisine girilmiştir. Portreler aile içerisinde birlikte geçirilen anılara geri dönmenin bir yolunu bulabilme çabasını temsil etmektedir.

Fotoğrafların düzensiz yerleşimi, yavaş yavaş soluklaşan, sınırları belirsizleşen görüntüleri, indigonun mavi tonuyla cyanotype solüsyonunun maviliğinin puslu bir atmosfer oluşturması, zamanın akıp gidişinin ve hafızada kaybolan “an” ların temsilidir.

Ortaya koyulan dört çalışmada giysiyi oluşturan parçaları birbirine bağlayan ve yüzeyde katman oluşturan lifler anıları takip eden yolların simgelemektedir. Yaratma sürecinde beden sınırlarında ilerleyen hatlar mavi rengin etkisiyle bulanıklaşır. Portrelerin bu yollar üzerinde görünür olma çabası ile belirsiz yeni yollar ortaya çıkar. Dokumanın, dikişlerin ve örgülerin yumuşaklığı, renklerin soluklaşması zaman içerisinde hatırlanmaya çalışılan anıların silineceğinin kaçınılmazlığına işaret etmektedir. Giysiler bir gün eskiyecek, iplikler yavaş yavaş çözülecek, fotoğraflar solup gidecektir.

3.1. “AN” KAYITLARI 1

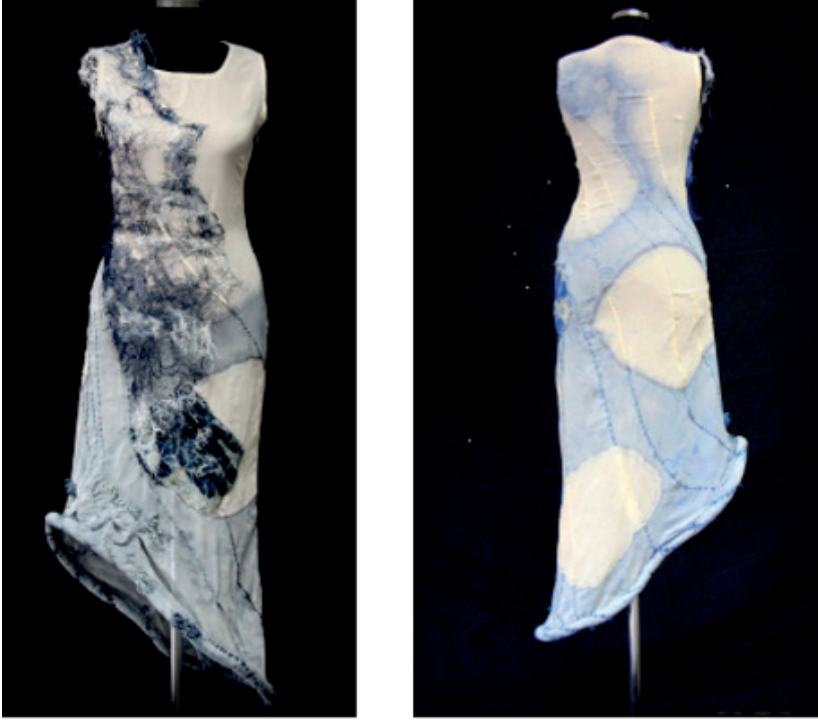


Şekil 4: Gülseren Haylamaz, Çalışma 1, “An” Kayıtları 1, Ön ve Arka Görünüm, 2022. Polyester kumaş, yün ve pamuk ip. Elbise formu üzerine dikiş, örgü, indigo boyama ve Cyanotype fotoğraf baskı. 206 cm x 94 cm.



Şekil 5: Gülseren Haylamaz, Çalışma 1, “An” Kayıtları 1, Detay, 2022

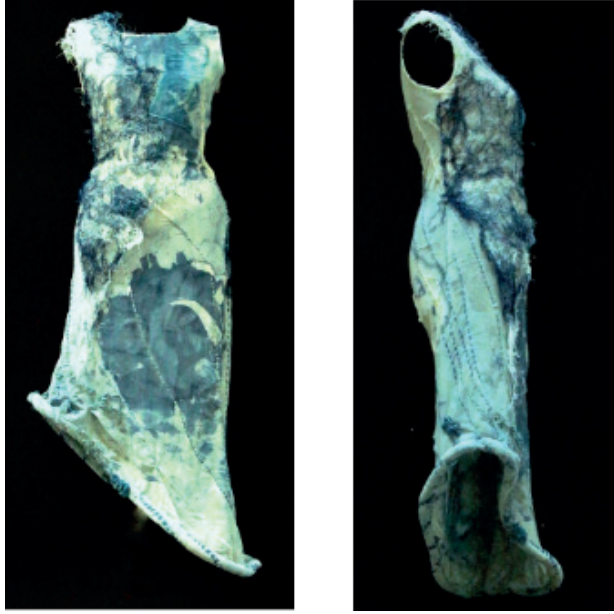
3.2. “AN” KAYITLARI 2



Şekil 6: Gülseren Haylamaz, Çalışma 2, “An” Kayıtları 2, Ön ve Arka Görünüm, 2022, Elbise formu üzerine yün ve pamuklu iplik ile dikiş ve örgü uygulamaları. İndigo boyama sonrasında Cyanotype baskı alanlarının belirlenmesi.



Şekil 7: Gülseren Haylamaz, Çalışma 2, “An” Kayıtları 2, Fotoğrafların güneş ışığı altında pozlanması, Detay, 2022.



Şekil 8: Gülseren Haylamaz, Çalışma 2, “An” Kayıtları 2, Ön ve Arka Görünüm, 2022. Polyester kumaş, yün ve pamuk ip. Elbise formu üzerine dikiş, örgü, indigo boyama ve Cyanotype fotoğraf baskı. 67 cm x 131 cm.

3.3. “AN” KAYITLARI 3



Şekil 9: Gülseren Haylamaz, Çalışma 3, “An” Kayıtları 3, Ön ve Arka Görünüm, 2022, Elbise formu üzerine yün ve pamuklu iplik ile dikiş ve örgü uygulamaları. İndigo boyama sonrasında Cyanotype baskı alanlarının belirlenmesi.



Şekil 10: Gülseren Haylamaz, Çalışma 3, “An” Kayıtları 3, Fotoğrafların güneş ışığı altında pozlanması, Detay, 2022.



Şekil 11: Gülseren Haylamaz, Çalışma 3, “An” Kayıtları 3, Ön ve Arka Görünüm, 2022. Polyester kumaş, yün ve pamuk ip. Elbise formu üzerine dikiş, örgü, indigo boyama ve Cyanotype fotoğraf baskı. 98 cm x 98 cm.



Şekil 12: Gülseren Haylamaz, Çalışma 3, “An” Kayıtları 3, Detay, 2022.

3.4. “AN” KAYITLARI 4



Şekil 13: Gülseren Haylamaz, Çalışma 4, “An” Kayıtları 4, Ön ve Arka Görünüm, 2022, Bluz formu üzerine yün ve pamuklu iplik ile dikiş ve örgü uygulamaları. İndigo boyama sonrasında Cyanotype baskı alanlarının belirlenmesi.



Şekil 14: Gülseren Haylamaz, Çalışma 4, “An” Kayıtları 4, Fotoğrafların güneş ışığı altında pozlanması, Detay, 2022.



Şekil 15: Gülseren Haylamaz, Çalışma 4, “An” Kayıtları 4, Ön ve Arka Görünüm, 2022. Polyester kumaş, yün ve pamuk ip. Elbise formu üzerine dikiş, örgü, indigo boyama ve Cyanotype baskı. 44 cm x 86 cm.



Şekil 16: Gülseren Haylamaz, Çalışma 4, “An” Kayıtları 4, Detay, 2022.

SONUÇ

Giysinin barındırdığı sembolik anlamlar ve sağladığı görsel, dokunsal, plastik olanaklar, günümüz sanatçısının yapıtını giysinin formuyla ortaya koymasını sağlamaktadır. 1960'lı yıllardan itibaren ağırlık kazanan kavramsal yaklaşımlarla birlikte giysi formunun çoğunlukla toplumsal sınıfları, kimlikleri temsil ettiği görülmektedir. Çağdaş sanat disiplinlerinde tekstil sanatı ve geleneksel fotoğraf baskı tekniği olan Cyanotype, sanatçı ifadelerinde biraraya gelmektedir. Farklı sanat dallarıyla bütünleşmeye en yatkın etkinliklerden birisi olan fotoğraf, aynı zamanda malzeme ve teknik olarak çeşitli biçimlerde kullanılabilme özelliğine sahip bir materyaldir (Haylamaz, Özdemir, 2019: 625) Yazar, Dokuz Eylül Üniversitesi Güzel Sanatlar Fakültesi'nde sanatta yeterlik aşamasında Fotoğrafçılık Bölümü'nden aldığı dersler sırasında Cyanotype süreci ile özel bir bağ kurmuştur. 2019 yılında "Çağdaş Tekstil Sanatında Geleneksel Bir Fotoğraf Tekniği "Cyanotype" konulu sunumunun ardından, tekstil yüzeyler üzerine Cyanotype baskı çalışmalarını yoğunlaştırmıştır (Haylamaz G., Özdemir A. B. 2019). Bu çalışmanın konusunu oluşturan, 2022 yılında gerçekleştirmiş olduğu "An" Kayıtları serisinde, tekstil ve fotoğraf arasındaki ilişkiyi estetik, kişisel ve yenilikçi bir dille ifade etmenin yolunu aramış, Cyanotype ve indigo boyamanın sağladığı mavi renk tonlarıyla birlikte deneysel, süreç odaklı uygulamalar ortaya koymuştur. Giysi formları, mavi beyaz görünümleri ile hızlı ilerleyen zamana karşı duyulan tepkinin bir yansıması olarak sunulmuştur.

Günümüzde pek çok sanatçının Cyanotype baskılarında farklı doğal boyamalarla tonlamalar gerçekleştirdikleri görülmektedir. Doğal boyalarla yapılan uygulamalarda Cyanotype'ın tekstil yüzeylerde oluşturduğu mavi renge alternatif tonlar sunulmakta, fotoğraf ve tekstil teknikleri ortak ifadelerde buluşmaktadır. Tekstil, giysi formu ve hafızanın kesişiminde gelişen yenilikçi sanat üretimlerinin disiplinlerarası çalışmalarla sanatçıyı zenginleştirdiğini söylemek mümkün olabilmektedir.

KAYNAKÇA

- ANIK GÖK, Serenay (2021). “Kültürel Bellek Bağlamında Fotoğrafın Gösterdikleri”, 2021, Haziran, *AART Uluslararası Anadolu Sanat Sempozyumu*, Eskişehir, Türkiye.
- BÖCEKLER, Burcu. “Başlangıcından Günümüze Cyanotype’ın Tarihsel Gelişimi ve Örnek Bir Proje: “İstanbul Mavisi”” *Art-Sanat*, 13 (2020): 53–86. <https://doi.org/10.26650/artsanat.2020.13.0003>
- GOLAZ, Annette (2022), *Cyanotype Toning: Using Botanicals to Tone Blueprints Naturally*, ISBN:978-0367-55356-2, Routledge, New York.
- MAY, Rollo (2016). *Yaratma Cesareti*, Çev, Alper Oysal, İstanbul: Metis Yayınları.
- SLATER, A. Atkin, S. Kealy- Morris, E., 2023, *Memories of Dress-Recollections of Material Identities*, ISBN: 978-1-3501-5379-0, Bloomsbury.
- ÖNLÜ, Nesrin (2018). “Sanat Objesi Olarak Tekstiller, Yaratıcılık ve Yaratım Süreci”, *Uluslararası Sanat ve Toplum Sempozyumu*, Van, 18-20 Ekim 2018, ss. 759-781
- Url 1: <https://www.alternativeprocesses.org/post/toning-cyanotypes>
- Url 2: <https://www.melaniewalkerartist.com/about>

BÖLÜM 6

**GÖZ İMGESİNİN AMEDEO CLEMENTE
MODIGLIANI'NİN JEANNE HEBUTERNE'NİN
PORTRESİ İSİMLİ ÇALIŞMASI
ÜZERİNDEN FELDMAN MODELİNE GÖRE
DEĞERLENDİRİLMESİ**

Okan BOYDAŞ¹



¹ Sivas Cumhuriyet Üniversitesi Eğitim Fakültesi Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü Resim-İş Eğitimi Anabilim Dalı, Dr. Öğretim Üyesi, Sivas/TÜRKİYE, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3267-1058>

Giriş

Döneminde yaptığı heykel ve resim çalışmaları ile tanınan Amedeo Clemente Modigliani'nin resim çalışmalarına bakıldığında özellikle portrelerindeki göz imgesini kullanım şekli dikkat çekmektedir. Çalışmalarında çoğunlukla gözü gerçeklik olgusunun dışında bulanık ya da hiç resmetmemiştir. Buna göre sanatçının gözü görme organı olarak algılamının ötesinde, göze içsel olana açılan bir kapı niteliği yüklediği düşünülebilir. Bu bağlamda hazırlanan bu çalışmanın odak noktası Amedeo Clemente Modigliani'nin resmettiği Jeanne Hebuterne'nin portresindeki göz imgesine yüklediği anlamın Feldman Modeline göre irdelenmesidir. Yapmış olduğu birçok portresinden farklı olarak çalışmaya konu olan bu portre genç yaşta âşık olduğu ve daha sonra evlendiği eşinin portrelerinden biri olduğu için önem taşımaktadır. Çalışmada Amedeo Clemente Modigliani'nin özgeçmişine ve Jeanne Hebuterne'nin onun hayatındaki yerine kısaca değinilmiştir. Bununla birlikte Amedeo Clemente Modigliani'nin çalışmalarında kullandığı günümüze göz imgesinin kullanım biçimi, bu imgeye yüklenen anlamlar da Feldman Modeline göre çalışmaya dâhil edilmiş, bu kavramlar üzerinden Jeanne Hebuterne'nin portresindeki göz imgesinin resmediliş şekli irdelenmeye çalışılmıştır.



Görsel-1: Amedeo Clemente Modiglianni

Yahudi kökenli bir ailenin dördüncü çocuğu olan Amadeo Clemente Modigliani, 1884 yılında Livorno'da dünyaya geldi. İlk defa 11 yaşındayken vereme yakalanan ve yaşamı boyunca bu hastalıkla boğuşacak olan Modigliani'nin sanat hayatı da yaşam öyküsü gibi iniş ve çıkışlarla örülüdür. Sanat hayatına resim derleri alarak başlayan Modigliani, ders aldığı hocası Guglielmo Micheli vasıtası ile Faloransa'daki Güzel Sanatlar Okulu'na başladı. Daha sonra 1902 de 18 yaşındayken Venedik'teki Güzel Sanatlar Okulu'na geçiş yaptı. Daha sonra 1906 yılında Paris'te ki Le Bateau-Lavoir'a yerleşti. Orada yerleştiğinde komşularından biri de Pablo Picasso'ydu. Geçmişte verem öyküsü olan Modigliani burada Parisin bohem hayatına iyice ayak uydurarak alkol bağımlısı oldu.



Görsel-2: Amendeo Clemente Modigliani ve Jeanne Hebuterne

Bir süre sağlık problemleri yaşıyan Modigliani yerleştiği Montparnesse de heykeltıraş Constantin Brancusi ile tanıştı. Bracusi ile tanıştıktan sonra heykel çalışmalarına başladı ve bu süreç 1914 yılına kadar devam etti. Modigliani yapmış olduğu heykel çalışmalarının yanın da asıl üzerine yoğunlaştığı çalışma türü portreler ve çift tablolarıydı. 1917 yılında Academie Colarossi' de çalışmalarına devam ederken yapmayı düşündüğü yeni çalışması için model arayışına girdi. Bu arayış Rus heykeltıraş arkadaşı Chana Orloff'un onu 19 ya-şındaki güzel sanatlar öğrencisi Jeanne Hebuterne ile tanıştırmamasından sonra son bulacaktı(Görsel-2).



Görsel-3: Jeanne Hebuterne

Koyu Katolik bir ailenin kızı olan Jeanne Hebuterne'nin resimini yaptıktan sonra ikili arasındaki ilişki bitmedi ve birlikte yaşamaya başladılar. Bu duruma Jeanne Hebuterne'nin alesi karşı çıksa da ilişki 1920 de Modigliani'nin veremden ölmesinin ardından bir gün sonra Jeanne Hebuterne'nin intiharına kadar devam etti.

Bu bağlamda hazırlanan çalışma içerisinde Amendeo Clemente Modigliani ve Jeanne Hebuterne'nin birlikte olma süreçlerine kısaca değindikten sonra çalışmanın temel konusu niteliği de taşıyan Amendeo Clemente Modigliani'nin eşi Jeanne Hebuterne'nin portresindeki göz im-

gesinin hem ezoterik hem de tinsel açıdan kısaca değerlendirmesi önem taşımaktadır.

1. Göz imgesinin ezoterizm ve tinsellik bakımından incelenmesi

1.1.Göz imgesi ve Ezoterizm

Ezoterizm kelimesi Yunanca'da içsel ve gizli-içine/içeri doğru anlamındaki eisoya da eso sıfatının üstün hali anlamına gelen esoterikos kökünden gelen bir sıfattır(Tokdemir,2013:13). Fransızca'sı, esoterisme olan ezoterizm kavramı, içrek anlamı ile ilk defa 1828 yılında Jacques Matter tarafından kullanılmıştır(Matter, 1828:83). Buna ek olarak İnisinasyona Toplu Bakışlar isimli kitabında Rene Guenon ezoterizmi, içrek yani dışa kapalı ve kendi içine dönük ya da apaçık olmayan şeklinde tanımlar(Guenon, 2005:17).

Ezoterizm'de göz imgesi önemli yer kapmaktadır. Buna bağlı olarak ezoterizimdeki göz imgesinin tanımı da bilinmeyenle/sır olanla ilintilidir. Ezoterizm kavramına göre göz: dünyayı koruyup kollayan Evrensel İdare Mekanizması'nın gücünü temsil etmektedir.

1.2 Göz imgesinin tinsel açıdan incelenmesi

Ezoterizm de önemli bir yeri olan göz imgesi tinsel açıdan değerlendirildiğinde temel olarak tin ile ilgili olan ezoterizmden ayrı düşünülmemesi gereklidir. Bu bağlamda, insan ve evren üzerinden tin kavramına farklı bir bakış açısı geliştirmeyi amaçlayan Kahraman, “Yeni Platonculuğun önemli temsilcilerinden olan Plotinis'ten yola çıkarak tin ve ruh ilişkisini Plotinus'un işaret ettiği tin tümcesine bağlar. Plotinus'a göre tin, kendi bağlamından öne çıkarılıp, özellikle üzerinde durulması gereken tümcelerden biridir” (Kahraman, 2011:19). Bu düşünceye ek olarak Kahraman Ezoterizm ve sanata sürekli vurgulanan tinselliğe dikkat çekerek, tin ve ruh arasındaki ayrıma değinir. Kahraman'a göre tin; daha genel bir terim olmakla birlikte kişi ile evren arasındaki ilişkiyi belirtir. Oysa ruh bu ilişkiyi yaşamakta olan kişiyi belirten daha benliğe yönelik bir terimdir(Kahraman, 2011:19). Buna göre ruhu tinsellik içerisinde bir form olarak tanımlamak mümkündür.

Hazırlanan çalışma içerisinde yer verilen göz imgesi hem ezoterik bakımdan hem de tinsel açıdan kısaca açıklandıktan sonra, incelenecek eserin hangi kural ve açıdan değerlendirilmeye çalışılacağına değinmek konu bütünlüğünü oluşturmak açısından çok önemlidir. Bu bağlamda çalışmanın temel konusu genel olarak Jeanne Hebuterne'nin portresinde kullanılan “göz” imgesinin hem kullanılış biçimi hem de anlam bakımından Feldman Modeline göre eleştirisi niteliğindedir.

2. Felman Modeline göre sanat eseri eleştirisinin kademeleri

Feldman'ın sanat eseri üzerindeki eleştirisi 4 basamaktan oluşur. Bu eleştiri biçimine göre çalışma tanımlama, çözümleme, yorumlama ve yargı

basamaklarına göre ayrı ayrı değerlendirilerek bir sonuca ulaşılmaya çalışılır. Levent Mercin ve Ali Osman Alakuş'un birlikte hazırlayıp yayınladıkları "Sanat Eleştirisi ve Pedagogik Eleştiri Yönteminin İncelenmesi" başlıklı makalelerinde de belirttikleri üzere, Feldman'ın Sanat Eleştiri Modeli "bireylerin sanat eğitiminin amaçladığı birçok davranış biçiminin gerçekleştirilmesinde daha sistemli bir yaklaşım sağlar" (Mercin ve Alakuş, 2005:40).

2.1.Tanımlama / Tasvir (Description)

Sanat çalışmasında tanımlamayı, görünür şeylerin gerçeğe uygun olarak listelenmesi aşaması olarak değerlendirmek mümkündür. Eleştirinin bu ilk basamağında, eserde görülen bilgi örgenlerinin, yani reel yapının(ölçüler, teknik, malzeme, vb.) dikkatlice listesi çıkartılması gerekmektedir. Bu şekilde, izleyiciyi eser ile etkileşime girerken eserin nicel özelliklerinden koparmaktır. Bu sayede izleyiciye eserin nicel yapısı hakkında verilen bilgilerin ve bu bilgiler içerisinde yer alan ayrıntıların tamamına ulaşılabilir. Bu önlem, bütün ayrıntıları dikkate almadan, acele yargıda bulunulmamasına yardım etmeyi amaçlar. Her tanımlama bölümü, eser hakkında bilgi gerektirir. Eserin türü, boyutları, kimlik bilgileri vb. Bu bilgiler eserin hayallerdeki görünüşüne de yardım eder. Tanımlama aşamasında özellikle nesnel olunmasına yani eserin görünen özelliklerine dikkat edilmesi gerekmektedir.

2.2.Çözümleme (Analysis) Analiz/Çözümleme:

Bu aşamada sanat yapıtında kullanılan en belirgin sanat ilkeleri ele alınmalıdır. Bunlar: denge(balance), karşıtlık(contrast), öne çıkarma(emphasis), uyum(harmony), çeşitlilik(variety), birlik(unity), derecelendirme(gradation), hareket(movement), ritim(rhythm), oran(proportion), derinlik(depth), kompozisyonudur. Bu ilkeler araştırmacının ya da eleştirel bakan kişinin bilgi birikimi ile direkt bağlantılıdır.

2.3.Yorumlama (Interpretation)

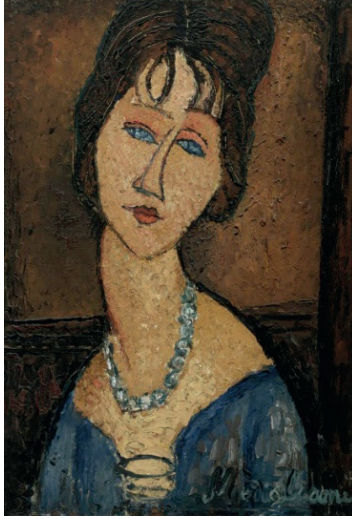
Yorum aşamasında eserin içerik anlamı ya da psikolojik ortamına(mood) değinilmeye çalışılır. Buna bağlı kalınarak bu aşamada tahminlerde bulunulabilir. Yorum eleştiri basamağının en zor basamağı olarak değerlendirmek mümkündür; çünkü varsa daha önce yapılan araştırma ve çözümlemelerden farklı olmaya çaba gösterme gereği bu bölümde önem arz eder.

2.4.Yargı (Judgement)

Sanat eseri hakkında daha önceki durumlardan çıkarılan bilgilere dayalı olarak yapılan bir işlemdir. Bu aşamada eseri analiz ederken kullanılan tüm bilgiler ışığında eser ile ilgili kesin kişisel bir yargıya varılır (Mercin ve Alakuş, 2005:41-42).

3. Jeanne Hebuterne'nin portresinin Felman Modeline göre eleştirisi

Bu bölümde Jeanne Hebuterne'nin portresinin Felman Modelin'de yer alan basamaklara göre kısa bir değerlendirmesi yapılacak, bu değerlendirmeye göre sanat eseri eleştirisinde belirli bir yargıya ulaşılmaya çalışılacaktır.



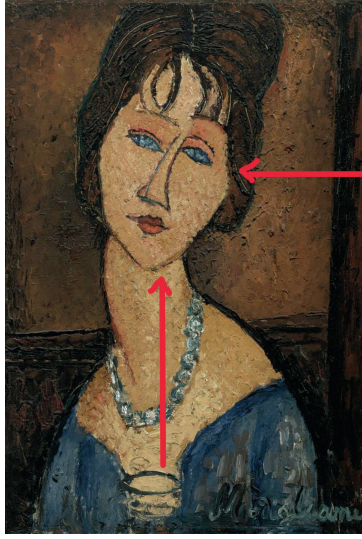
Görsel-4: Jeanne Hebuterne'nin portresi

3.1.Tanımlama / Tasvir (Description)

Amadeo Clemente Modigliani'nin 1917 tarihli ve “Jeanne Hebuterne with Necklace” isimli bu çalışması tuval üzerine yağlı boya tekniği kullanılarak yapılmıştır. Çalışma 55,5 x 38,5 cm boyutlarında olan bu resim özel bir koleksiyonda bulunmaktadır.

3.2.Çözümleme (Analysis) Analiz/Çözümleme:

Hazırlanan araştırmanın temel konusu olan çalışmaya bakıldığında vücudun sol tarafa olan eğimi başın sağ tarafa doğru olan eğimi ile dengede tutulmuştur. Çalışma göz, kolye ve figürde kullanılan renkler haricinde monochrome denilecek kadar tek rengin tonları ile resmedilmiştir. Figürün arkasında tuvali enden bölen ahşap görüntüsü geri plan ile figürü birbirinden ayırmış, bununla birlikte çalışmaya derinlik katmıştır. Çalışmanın temel konusu olan bu portredeki gözler, resmin genelinde kullanılan sıcak renklere karşı buz mavisi gibi soğuk bir renk ile tuvalde figürün yerleşim düzenine içinde üst ve orta da tasvir edilmiştir. Jeanne Hebuterne'nin saçları arkadan bağlı ve üst tarafı ise kabarık olarak resmedilmiştir. Resimde sıcak soğuk dengesinin sağlanması için mavi ve tonlarındaki göz, kolye ve elbise resme dikkatli bir şekilde yerleştirilmiştir.



Görsel-5: Figürün yerleştirme biçimi

2.3.Yorumlama (Interpretation) Araştırmaya konu olan çalışma Amedeo Clemente Modigliani'nin göz imgesini resmettiği nadir resimler içerisinde yer almaktadır. Modigliani'nin gemel olarak çalışmalarına bakıldığında portrelerinde göz imgesinin ya çok donuk ya da göz çukurunun karanlık olduğu görülmektedir. İnsanın içsel dünyasına açılan bir kapı olarak görülebilecek göz, kişinin iç dünyasının bir temsili de olabilir. Çünkü Modigliani'nin portrelerine bakıldığında görüneni birebir resmetmek yerine eğip büküp uzatarak konuyu kendi gördüğü gibi resmetmeye çalışmıştır. Bu bağlamda göz imgesinin resmedildiği portrelerin diğer çalışmalarına göre kendi içinde farklı bir yeri olduğu önermesi yapılabilir. Bu önermeyi Modigliani ve eşi Jeanne Hebuterne'nin arasında geçtiği belirtilen şu cümle ile güçlendirmek doğru olacaktır; "Ruhunu görebildiğimde gözlerini de çizeceğim".



Görsel-5: gözün resmediliş şekli

2.4.Yargı (Judgement)

Feldman'ın sanat eleştiri modelinin son aşaması olan "yargı" evresine gelindiğinde eser, yaşamı boyunca türlü sıkıntılar çekmiş bir sanatçının göz metaforu için de sevgiyi arayışının bir yansıması olarak değerlendirilebilir. Bu bağlamda sanatçının en büyük iki tutkusunun resim ve eşi Jeanne Hebuterne olduğu ve bu iki büyük tutkunun tuval yüzeyinde buluşması, bu buluşmanın içsel dürtüler ile örülü sevgiye özlemi içermesi çalışmaya derin bir anlam katmıştır.

Sonuç

Çağdaş sanatçılar arasında önemli bir yere sahip olan Amedeo Clemente Modigliani'nin yaşamı boyunca çalışmalarının tümünde tin/ruh üzerinde durduğu, kendi bireysel sanat anlayışını görünenden öte görünmeyene/sır olana göre şekillendirip, bunu da göz imgesi üzerinden değerlendirdiğini söylemek mümkündür. Bu bağlamda onun çalışmalarında ki ezoterik olana, saklı ve gizli olana ulaşma isteği; göz imgesinin ruh ile bağlantısı üzerinden değerlendirilmelidir. Bu değerlendirme çağdaş sanat eleştirisi literatürü bakımından önemli yere sahip olan Feldman Modeline göre değerlendirilmesi de araştırma bakımından önemli görülmektedir. Bu bağlamda sonuç olarak eşi Jeanne Hebuterne'nin onun hayatında çok önemli bir yerde olduğu gerçeğinden yola çıkarak; gizemli olana, ulaşılmak istenene kısaca ruha olan devamlı bir arayış içerisinde olduğu yorumunu yapabileceğimiz Amedeo Clemente Modigliani'nin, kendince tanımladığı ruhu, eşinin gözleri üzerinden resmettiği gerçeği ortaya çıkmaktadır. Ezoterimde koruyup kollayan ulu gücü temsil eden göz imgesi ile Hebuterne'nin gözlerini birleştiren Modigliani üzerine yapılan bu kısa araştırma, tin ve göz arasındaki ilişki üzerine yapılacak bundan sonraki çalışmalara da bir katkı niteliği taşımayı da amaçlamaktadır.

KAYNAKÇA

- 1) Akay, Ali. (2005). Sanatın Durumları, İstanbul: Bağlam Yayınları.
- 2) Akıncı, Ahmet. (2008). Ezoterik Öğretiler, İstanbul: Drahma Yayınları.
- 3) Algan, Refik.(2006). Ezoterizme Genel Bir Giriş, *Cotigo Dergisi*, Sayı 46, İstanbul.
- 4) Arslan, M.& Bayrakçı, M.(2006). Metaforik düşünme ve öğrenme yaklaşımının eğitim-öğretim açısından incelenmesi, *Milli Eğitim*, Sayı 35,s.100-108.
- 5) Baltacıoğlu, İ. Hakkı.(1976). Sanat Eseri Nasıl Bir Yaratıcıdır? *Yeni Adam Gazetesi*, Temmuz, Sayı: 899.
- 6) Barrett, Terry.(2012).Sanatı Eleştirmek Günceli Anlamak, (Çeviri: Gökçe Metin), İstanbul: Hayalperest Yayınevi.
- 7) Berger, John.(2007).Sanat ve Devrim, (Çeviri: Bige Berker), İstanbul: Agora Kitaplığı.
- 8) Berger, John.(2009).Görme Biçimleri, On beşinci Baskı, İstanbul: Metis Yayınları.
- 9) Butler, Christopher (çeviri: Nursu Öрге). (2010), *Modernizm*, Ankara: Dost Yayınevi.
- 10) Churchward, James.(1931). The Children of MU/MU'nun Çocukları, Londra
- 11) Cündioğlu, Dücan.(2014).Felsefe ve Sanat, Üçüncü Baskı, Kapı Yayınları, İstanbul.
- 12) Eroğlu, Özkan.(2017). Sanatta Tinselliğin Özü, İstanbul: Tekhne Yayınları.
- 13) Erişti,S&P,Duncum,&N,Coşkun.(2016).Görsel Araştırma Yöntemleri Teori, Uygulama ve Örnek. Ankara: Pegem Akademi Yayınları.
- 14) Gener, Cihangir.(1994). Ezoterik-Batını Doktrinler Tarihi, Ankara:Gece Yayınları.
- 15) Guenon, Rene.(2003).İnisasyona Toplu Bakışlar I, (Çeviri: Mahmut Kanık), Birinci Basım, Ankara: Hece Yayınları.
- 16) Kahraman, Jale.(2011). Resim Sanatının Ezoterik Boyutları, Abant İzzet Baysal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü. Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi. Bolu.
- 17) Kandinsky, Wassily,(2001).Sanatta Ruhsallık Üzerine,(Çeviri: Gülün Ekinci), İstanbul: Altıkkırkbeş Yayıncılık.
- 18) Lenoir, Beatrice.(2003).Sanat Yapıtı, (Çeviri: Aykut Derman).İstanbul: YKY yayınları.
- 19) Mercin, Levent- Alakuş, Ali Osman (2005). Sanat Eleştirisi ve Pedagojik Eleştiri Yönteminin İncelenmesi, *D.Ü. Ziya Gökalp Eğitim Fakültesi Dergisi*, Sayı 5, S.36-46
- 20) Tokdemir, İdil.(2013).Günümüz Sanatında Mistik Etkileşimler ve İçseli Bulma, Hacettepe Üniversitesi Güzel Sanatlar Enstitüsü, Yayımlanmış Yüksek Lisans Tezi, Ankara.

BÖLÜM 7

POST MODERNİZM VE GÖSTERGEBİLİM BAĞLAMINDA 20. YÜZYIL SANAT FELSEFESİ

Mehmet Akif ÖZDAL¹



¹ Öğretmen (Yüksek Lisans). Mehmet Akif ÖZDAL, Eğitim Fakültesi, Güzel Sanatlar Eğitimi Bölümü, Resim-İş Eğitimi Ana Bilim Dalı

GİRİŞ

Sanat ve düşünce tarihinde, 20. yüzyılın ortaları itibarıyla modernizmin sınırlarını zorlayan ve sonrasında ondan sapma gösteren postmodernizm, sanat dünyasında radikal bir dönüşümü temsil etmektedir. Bu çalışma, postmodernizmin çok yönlü doğasını ve 20. yüzyıl sanatında nasıl kendine yer bulduğunu, teorik ve uygulamalı boyutlarıyla ele almayı hedeflemektedir. Postmodernizm, modernist ilkelerin saflık, form ve soyutlamaya olan vurgusuna alternatif olarak çeşitlilik, karmaşıklık ve daha kapsayıcı bir sanat anlayışını benimsemiştir. Bu hareket, sanatın yalnızca estetik bir deneyim olmanın ötesinde, anlam üreten ve sorgulayan bir süreç olduğu görüşünü öne çıkarmıştır.

Makale, postmodernizmin sanatsal kökenlerini ve 20. yüzyılın ikinci yarısındaki sanatsal değişimleri inceleyerek başlamaktadır. Bu dönemde, modernist ilkelerle ilgili artan bir hayal kırıklığı gözlemlenmiş, bu da sanatta çeşitliliği, karmaşıklığı ve daha kapsayıcı bir yaklaşımı teşvik etmiştir. Postmodernizmin, 'yüksek sanat' kavramına meydan okuyan temel özelliklerine, sanatta popüler kültür ve teknoloji unsurlarının entegrasyonuna ve bu yaklaşımın sanatı nasıl demokratikleştirdiğine ve eleştirel tutumları nasıl sorguladığına odaklanılmaktadır. Felsefi açıdan, postmodernizmin özellikle Fransız varoluşçuluğundan nasıl etkilendiği ve bu felsefi akımın dönüşüm süreçlerinin postmodern sanatçılar için nasıl bir teorik temel oluşturduğu incelenmektedir.

Postmodernizmin, modernizmin evrenselcilik, objektivite ve merkeziyetçilik gibi temel varsayımlarına meydan okuyarak çoğulculuk, görecelilik ve metinlerarasılık gibi kavramları öne çıkardığı vurgulanmaktadır. Postmodern sanatın, geleneksel sanat anlayışlarını ve estetik normları nasıl sorguladığı, sanat ile popüler kültür arasındaki sınırları nasıl bulanıklaştırdığı ve eserlerinde ironi, pastiş ve parodi gibi teknikleri nasıl kullandığı tartışılmaktadır.

Makalede ayrıca, göstergebilimin (semyotik) postmodern sanat üzerindeki etkisi ele alınmaktadır. Göstergebilim, işaretlerin ve anlamların nasıl oluşturulduğunu ve iletilerini inceleyen bir disiplin olarak, postmodern sanatın geleneksel anlam ve temsil sistemlerini nasıl sorguladığını ve sanatın nasıl çeşitli anlamlar üretebileceğini ve izleyicilerin bu anlamları nasıl farklı şekillerde algılayabileceğini göstermektedir.

Özetlersek Yapılmış olan çalışmada, postmodernizmin 20. yüzyıl sanatındaki rolünü derinlemesine inceleyerek, bu hareketin sanat ve kültür üzerindeki etkilerini ve mirasını aydınlatmayı hedeflemektedir. Postmodern sanatın sınırlarını ve olasılıklarını keşfederken, göstergebilimin bu sanat anlayışı üzerindeki etkisini de göz önünde bulundurmaya amaçlanmaktadır.

20. Yüzyıl Sanatında Postmodernizmin Kökenleri Ve Gelişimi

Postmodernizm, 20. yüzyılın ortalarında ortaya çıkan ve çeşitli sanat formlarında modernizmin kuruluş ilkelerinden önemli bir sapma işaret eden çok yönlü bir harekettir. Bu hareket, çeşitli yaklaşımları ve teorik temelleriyle çağdaş sanatın yörüngesini derinden etkilemiştir.

Sanatta postmodernizmin kökenleri, 20. yüzyılın ikinci yarısına dayanmaktadır. Bu dönemde, modernist ilkelerle ilgili artan bir hayal kırıklığı gözlemlenmiştir. Modernizmin saflık, form ve soyutlamaya vurgusu, sınırlayıcı ve dışlayıcı olarak görülmeye başlanmıştır. Buna karşılık, postmodernizm çeşitliliği, karmaşıklığı ve sanatta daha kapsayıcı bir yaklaşımı benimsemiştir (Gaikis, 2024).

Post modern sanatın temel özelliklerinden biri, 'yüksek sanat' kavramına meydan okumasıdır. Post modern sanatçılar, yüksek ve düşük kültür arasındaki engelleri yıkmaya çalışmış, eserlerine sıklıkla popüler kültür, medya ve teknoloji unsurlarını dahil etmiştir. Bu yaklaşım, sanatı demokratikleştirmenin yanı sıra, uzun süredir sanat dünyasını domine eden eleştirel tutumları sorgulamıştır (Bhuvaneswari ve diğerleri, 2023).

Felsefe alanında, postmodernizm önemli ölçüde Fransız varoluşçuluğundan etkilenmiştir. Bu felsefi akımın dönüşüm süreçleri, birçok postmodern sanatçı için teorik bir temel oluşturmuştur (Kholodynska ve diğerleri, 2022). Varoluşçuluğun bireysel deneyim, özgürlük ve öznellik üzerine vurgusu, gerçekliğin daha çoğulcu ve parçalı bir görünümünü ifade etmeye çalışan postmodern sanatçılarla yankı bulmuştur.

Özellikle enstalasyon sanatı, postmodernizmin yenilikçi yaklaşımını örneklemektedir. Bu sanat formu, geleneksel sınırları aşarak, izleyici için sürükleyici ve etkileşimli deneyimler yaratmaktadır. Enstalasyon sanatının çağdaş tasarımı uygulanması, hem sanat hem de tasarım disiplinleri üzerindeki etkisini vurgulayan geniş çaplı araştırmaların konusudur (Chen, 2016).

1990'lar ve 2010'ların Ukrayna poster sanatı, postmodernizmin görsel kültür üzerindeki etkisine canlı bir örnek sunmaktadır. Sıklıkla eklektik tarzları ve sosyo-politik yorumlarıyla karakterize edilen bu posterler, postmodernizmin belirli bir kültürel bağlamda tarihsel ve sanatsal yönlerini yansıtmaktadır (Zalevskaya, 2018).

Ayrıca, postmodernizmin etkisi, özellikle COVID-19 pandemisi bağlamında tiyatro uygulamalarında da görülmektedir. De konstrüksiyon, metinlerarasılık ve türlerin bulanıklaştırılmasına vurgu yapan postmodern tiyatronun sanatsal yönleri, çağdaş tiyatro ifadelerinin şekillenmesinde önemli bir rol oynamıştır (Bekh ve diğerleri, 2021).

Bu kapsamda, 20. yüzyıl sanatında postmodernizm, modernist paradigmadan önemli bir sapmayı temsil etmektedir. Çeşitli sanat formlarında gösterdiği çeşitli tezahürleriyle, sanat ve kültürün daha zengin ve daha kapsayıcı bir anlayışına katkıda bulunmuştur. Hareketin mirası, sanatın ne olabileceğinin sınırlarını sorgulayarak ve genişleterek çağdaş sanatsal uygulamaları etkilemeye devam etmektedir.

20. Yüzyıl Sanatsal Postmodern Düşüncenin Tarihsel Arka Planı

20..yüzyıl, sanat ve düşünce tarihinde postmodernizmin yükselişiyle önemli bir dönüm noktasıdır. Postmodern düşünce, modernizmin katı normlarına ve evrensel iddialarına karşı bir tepki olarak ortaya çıkmıştır. Bu dönemin sanatsal ve felsefi akımları, geçmişin ve mevcut sosyo-kültürel dinamiklerin bir yansıması olarak görülebilir.

Postmodernizmin kökenleri, 20. yüzyılın başlarında Avrupada ortaya çıkan sanatsal ve felsefi hareketlerde bulunabilir. Bu dönem, dünya savaşları, ekonomik krizler ve hızlı teknolojik gelişmelerle karakterize edilir. Bu koşullar, sanatçılar ve düşünürler arasında mevcut düzenin ve düşünce sistemlerinin sorgulanmasına yol açmıştır.

Sanatta postmodernizm, modernizmin objektiflik, saflık ve form üzerine vurgusuna karşı çıkmıştır. Postmodern sanatçılar, sanatın daha çeşitli, kapsayıcı ve toplumsal gerçeklikleri yansıtan bir araç olması gerektiğini savunmuşlardır. Bu dönemde, sanatın sınırları yeniden tanımlanmış ve geleneksel sanat anlayışları sorgulanmıştır.

Postmodern düşüncenin bir diğer önemli yönü, tarihsel ve kültürel bağlamların önemini vurgulamasıdır. Postmodernistler, herhangi bir düşünce veya sanat eserinin, onu üreten toplumsal ve tarihsel koşulların bir ürünü olduğunu savunmuşlardır. Bu yaklaşım, sanatın ve düşüncenin evrensel değil, bağlamsal olduğu fikrini güçlendirmiştir.

20. yüzyılın ikinci yarısında, postmodernizm daha da çeşitlenmiş ve farklı sanat formlarında kendini göstermiştir. Tasarımın insanlık üzerindeki etkileri gibi konular, postmodern düşüncenin önemli bir parçası haline gelmiştir (Hula & Osadcha, 2020). Bu dönemde, sanat ve tasarım, toplumsal değişimlerin ve teknolojik ilerlemelerin bir yansıması olarak önem kazanmıştır.

Bu bağlamda, 20. yüzyıl sanatsal postmodern düşüncenin tarihsel arka planı, dönemin sosyo-kültürel ve felsefi dinamiklerinin bir ürünüdür. Bu dönem, sanatın ve düşüncenin sınırlarını genişletmiş ve günümüz sanat ve felsefe anlayışlarını şekillendirmiştir.

20.Yy. Sanatsal Postmodernizmin Eleştirel Boyutları

Postmodernizm, modernizmin evrenselcilik, objektivite ve merkeziyetçilik gibi temel varsayımlarına meydan okuyarak, çoğulculuk, görecelilik ve

metinlerarasılık gibi kavramları öne çıkarmıştır (Lyotard, 1984).

Sanatsal alanda postmodernizm, geleneksel sanat anlayışlarını ve estetik normları sorgulamış, sanat ile popüler kültür arasındaki sınırları bulanıklaştırmıştır. (Lyotard, 1984). Bu dönemde sanatçılar, eserlerinde ironi, pastiş ve parodi gibi teknikleri kullanarak, sanatın kendisini ve toplumsal yapıları eleştirel bir gözle incelemeye başlamışlardır (Jameson, 1991). Örneğin, Andy Warhol'un pop art eserleri, tüketim toplumunun eleştirisini yaparken, aynı zamanda sanatın ve sanatçının toplumdaki rolünü sorgulamıştır.

Postmodern sanat, ayrıca metinlerarasılığı ve yazarın ölümü gibi kavramlarla edebiyatı da derinden etkilemiştir. Roland Barthes'ın "Yazarın Ölümü" (1967) makalesi, yazarın eser üzerindeki otoritesini sorgularken, okuyucunun metni yorumlama sürecindeki rolünü güçlendirmiştir. Bu yaklaşım, edebiyatın çok sesliliğini ve yorumun çoğulculuğunu vurgulamıştır.

Ancak postmodernizmin bu radikal yaklaşımları, eleştirmenler tarafından çeşitli şekillerde eleştirilmiştir. Bazı eleştirmenler, postmodernizmin görecelilik ve çoğulculuk vurgusunun, değerlerin ve anlamların erozyonuna yol açtığını iddia etmişlerdir (Habermas, 1981). Diğerleri ise, postmodernizmin toplumsal ve politik sorunlara karşı duyarsız kaldığını ve yüzeysel bir kültürel çeşitliliği teşvik ettiğini öne sürmüşlerdir (Eagleton, 1996).

Bu kapsamda, 20. yüzyıl sanatsal postmodernizmi, hem sanatın hem de düşüncenin sınırlarını genişletmiş, ancak aynı zamanda ciddi eleştirilere de maruz kalmıştır. Bu eleştiriler, postmodernizmin sanatsal ve teorik pratiklerinin sürekli bir değerlendirme ve yeniden değerlendirme sürecinde olduğunu göstermektedir.

Göstergebilim Ve Postmodern Sanat Bağlamı

Göstergebilim, yani semiyotik, işaretlerin ve anlamın nasıl oluşturulduğunu ve iletilerini inceleyen bir disiplindir. Postmodern sanat, göstergebilimin temel kavramlarından yoğun bir şekilde etkilenmiştir. Göstergebilim, sanat eserlerinin nasıl anlamlandırıldığını ve izleyiciler tarafından nasıl yorumlandığını anlamamıza yardımcı olur (Barthes, 1977).

Postmodern sanat, geleneksel anlam ve temsil sistemlerini sorgular. Bu sanat akımı, göstergebilimsel analizlerle, sanatın nasıl çeşitli anlamlar üretebileceğini ve izleyicilerin bu anlamları nasıl farklı şekillerde algılayabileceğini gösterir (Eco, 1984). Örneğin, Cindy Sherman'ın fotoğrafları, göstergebilimsel bir çerçevede incelendiğinde, cinsiyet, kimlik ve temsil konularında zengin bir anlam katmanlarına sahip olduğu görülür.

Postmodern sanatçılar, göstergebilimin sunduğu anlam çeşitliliğini kullanarak, eserlerinde çok katmanlı ve çoğu zaman çelişkili mesajlar yaratır. Bu, izleyicinin eseri yalnızca görsel bir nesne olarak değil, aynı zamanda bir anlam

üretim süreci olarak görmesini sağlar (Foster, 1983). Bu süreçte, sanat eserleri, göstergebilimsel bir okuma ile çok daha zengin ve karmaşık hale gelir.

Göstergebilim, postmodern sanatın temel bir özelliği olan metinlerarasılığı da açıklar. Metinlerarasılık, bir sanat eserinin başka eserlerle olan ilişkisini ve bu ilişkiler aracılığıyla nasıl yeni anlamlar ürettiğini ifade eder (Kristeva, 1980). Postmodern sanat eserleri, sıklıkla başka sanat eserlerine, popüler kültüre veya tarihsel olaylara gönderme yapar ve bu göndermeler, göstergebilimsel bir analizle daha iyi anlaşılabilir.

Bu bağlamda, göstergebilim ve postmodern sanat, birbirleriyle iç içe geçmiş disiplinlerdir. Göstergebilim, postmodern sanat eserlerinin anlamını derinlemesine incelememize ve bu eserlerin nasıl çeşitli yorumlara açık olduğunu anlamamıza yardımcı olur. Bu etkileşim, sanatın sadece estetik bir deneyim olmanın ötesinde, anlam üreten ve sorgulayan bir süreç olduğunu gösterir.

Postmodernizme Geçişte Göstergebilimin Rolü

Postmodernizme geçiş sürecinde, göstergebilim (semiyotik) önemli bir rol oynamıştır. Göstergebilim, işaretlerin ve anlamların nasıl oluşturulduğunu, nasıl iletilip algılandığını inceleyen bir bilim dalıdır. Bu disiplin, modernizmden postmodernizme geçişte, sanat ve edebiyatın anlamlandırılması ve yorumlanmasında kritik bir etkiye sahip olmuştur (Barthes, 1977; Eco, 1984).

Göstergebilim, postmodernizmin temel özelliklerinden biri olan görelilik ve anlam çeşitliliğini destekler. Roland Barthes ve Umberto Eco gibi düşünürler, göstergebilimin sanat ve edebiyat eserlerinin çok katmanlı anlam yapısını açığa çıkarmada nasıl kullanılabileceğini göstermişlerdir. Barthes'ın "Yazarın Ölümü" (1967) makalesi, yazarın eser üzerindeki otoritesini sorgularken, okuyucunun metni yorumlama sürecindeki rolünü güçlendirir. Bu, postmodernizmin çok seslilik ve yorumun çoğulculuğu vurgusuna katkıda bulunur.

Eco'nun eserleri, göstergebilimin metinlerarasılık ve anlamın göreliliği gibi konuları nasıl ele aldığını gösterir. Eco, metinlerin nasıl farklı bağlamlarda farklı anlamlar üretebileceğini ve bu sürecin izleyici veya okuyucunun aktif katılımını gerektirdiğini vurgular (Eco, 1984). Bu, postmodern sanat ve edebiyatın temel özelliklerinden biri olan anlamın çoğulculuğunu ve göreliliğini destekler.

Göstergebilim, ayrıca postmodernizmin bir diğer önemli özelliği olan ironi ve pastiş gibi tekniklerin anlaşılmasına da yardımcı olur. Postmodern eserler sıklıkla geleneksel anlam ve temsil sistemlerini ironik bir şekilde kullanır ve bu kullanım, göstergebilimsel analizlerle daha iyi anlaşılabilir. Bu tür eserler, anlamın sabit olmadığını ve sürekli olarak yeniden üretilebileceğini gösterir (Jameson, 1991).

Bu kapsamda, göstergebilim, postmodernizme geçiş sürecinde sanat ve edebiyatın anlamlandırılması ve yorumlanmasında önemli bir rol oynamıştır. Göstergebilim, postmodern eserlerin çok katmanlı ve görelilik içeren anlam yapısını açığa çıkarmada ve bu eserlerin nasıl çeşitli yorumlara açık olduğunu göstermede kritik bir araçtır.

Postmodern Göstergesel Düşüncenin Tarihsel Arka Planı

Postmodern göstergebilim (semyotik), bağlamının kökenleri, Ferdinand de Saussure'un dilbilimsel çalışmalarına ve Charles Sanders Peirce'un işaret teorisine dayanmaktadır (Saussure, 1916; Peirce, 1931-1958).

Saussure, dilin arbitrar (keyfi) doğasını ve işaretlerin anlamının sosyal olarak nasıl oluşturulduğunu vurgulamıştır. Bu yaklaşım, daha sonra Roland Barthes, Umberto Eco ve diğer postmodern teorisyenler tarafından genişletilmiştir. Barthes (1977) ve Eco (1984), göstergebilimin sadece dilbilimle sınırlı olmadığını, aynı zamanda kültürel metinler ve görsel medya gibi alanlarda da uygulanabileceğini göstermişlerdir.

Postmodern dönemde, göstergebilim, anlamın göreliliği ve çoğulculuğu üzerine odaklanmıştır. Bu dönemdeki düşünürler, anlamın sabit ve evrensel olmadığını, bunun yerine kültürel ve tarihsel bağlamlara göre değişken olduğunu vurgulamışlardır. Bu yaklaşım, postmodernizmin temel özelliklerinden biri olan metinlerarasılığı ve anlamın çoğulculuğunu destekler (Jameson, 1991).

Postmodern göstergebilim, ayrıca medya ve popüler kültürün analizinde önemli bir rol oynamıştır. Jean Baudrillard (1981), medyanın gerçeklik algımızı nasıl şekillendirdiğini ve "hipergerçeklik" kavramını ortaya atarak, gerçeklik ile temsil arasındaki sınırların bulanıklaştığını iddia etmiştir. Bu, postmodern düşüncenin önemli bir yönünü oluşturur ve göstergebilimsel analizlerle daha iyi anlaşılabilir.

Bu kapsamda, postmodern göstergebilim, dil, kültür, medya ve sanatın anlamlandırılmasında kritik bir rol oynamıştır. Bu disiplin, anlamın çoğulculuğunu, göreliliğini ve metinlerarasılığını vurgulayarak, postmodern düşüncenin temel özelliklerini desteklemiştir.

Postmodernizmde Göstergesel Eleştirel Boyutlar

Postmodern göstergebilim, anlamın sabit ve evrensel olmadığını, bunun yerine kültürel ve tarihsel bağlamlara göre değişken olduğunu vurgular. (Barthes, 1977; Eco, 1984). Bu yaklaşım, Roland Barthes ve Umberto Eco gibi düşünürler tarafından geliştirilmiştir. Barthes'ın "Yazarın Ölümü" (1967) makalesi, yazarın eser üzerindeki otoritesini sorgularken, okuyucunun metni yorumlama sürecindeki rolünü güçlendirir. Eco ise, metinlerin nasıl farklı bağlamlarda farklı anlamlar üretebileceğini ve bu sürecin izleyici veya okuyucunun aktif katılımını gerektirdiğini vurgular (Eco, 1984).

Postmodern göstergebilim, ayrıca medya ve popüler kültürün analizinde önemli bir rol oynamıştır. Jean Baudrillard (1981), medyanın gerçeklik algımızı nasıl şekillendirdiğini ve “hipergerçeklik” kavramını ortaya atarak, gerçeklik ile temsil arasındaki sınırların bulanıklaştığını iddia etmiştir. Bu, postmodern düşüncenin önemli bir yönünü oluşturur ve göstergebilimsel analizlerle daha iyi anlaşılabilir.

Postmodern göstergebilim, ayrıca metinlerarasılık ve anlamın çoğulculuğu gibi konuları ele alır. Metinlerarasılık, bir sanat eserinin başka eserlerle olan ilişkisini ve bu ilişkiler aracılığıyla nasıl yeni anlamlar ürettiğini ifade eder. Postmodern sanat eserleri, sıklıkla başka sanat eserlerine, popüler kültüre veya tarihsel olaylara gönderme yapar ve bu göndermeler, göstergebilimsel bir analizle daha iyi anlaşılabilir (Jameson, 1991).

Bu kapsamda, postmodernizmde göstergebilim, sanat, kültür, medya ve edebiyatın anlamlandırılmasında kritik bir rol oynamıştır. Bu disiplin, anlamın çoğulculuğunu, göreliliğini ve metinlerarasılığını vurgulayarak, postmodern düşüncenin temel özelliklerini desteklemiştir.

Postmodern Sanatta Göstergebilimsel Yaklaşımlar

Postmodern sanat, geleneksel anlam ve temsil sistemlerini sorgular. Bu sanat akımı, göstergebilimsel analizlerle, sanatın nasıl çeşitli anlamlar üretebileceğini ve izleyicilerin bu anlamları nasıl farklı şekillerde algılayabileceğini gösterir. (Barthes, 1977; Eco, 1984). Örneğin, Cindy Sherman'ın fotoğrafları, göstergebilimsel bir çerçevede incelendiğinde, cinsiyet, kimlik ve temsil konularında zengin bir anlam katmanlarına sahip olduğu görülür.

Postmodern sanatçılar, göstergebilimin sunduğu anlam çeşitliliğini kullanarak, eserlerinde çok katmanlı ve çoğu zaman çelişkili mesajlar yaratır. Bu, izleyicinin eseri yalnızca görsel bir nesne olarak değil, aynı zamanda bir anlam üretim süreci olarak görmesini sağlar (Foster, 1983). Bu süreçte, sanat eserleri, göstergebilimsel bir okuma ile çok daha zengin ve karmaşık hale gelir.

Postmodern sanat, ayrıca metinlerarasılığı ve anlamın çoğulculuğunu vurgular. Metinlerarasılık, bir sanat eserinin başka eserlerle olan ilişkisini ve bu ilişkiler aracılığıyla nasıl yeni anlamlar ürettiğini ifade eder. Postmodern sanat eserleri, sıklıkla başka sanat eserlerine, popüler kültüre veya tarihsel olaylara gönderme yapar ve bu göndermeler, göstergebilimsel bir analizle daha iyi anlaşılabilir (Jameson, 1991).

Bu kapsamda, postmodern sanatta göstergebilimsel yaklaşımlar, sanatın sadece estetik bir deneyim olmanın ötesinde, anlam üreten ve sorgulayan bir süreç olduğunu gösterir. Bu yaklaşımlar, sanat eserlerinin çok katmanlı ve görelilik içeren anlam yapısını açığa çıkarır ve postmodern sanatın temel özelliklerini destekler.

Postmodern Sanat Eserlerinde Anlam Ve İşaretlerde Göstergebilim

Postmodern sanat eserleri, geleneksel anlam ve temsil sistemlerini sorgular ve göstergebilimsel analizlerle, sanatın nasıl çeşitli anlamlar üretebileceğini ve izleyicilerin bu anlamları nasıl farklı şekillerde algılayabileceğini gösterir. Örneğin, Cindy Sherman'ın fotoğrafları, göstergebilimsel bir çerçevede incelendiğinde, cinsiyet, kimlik ve temsil konularında zengin bir anlam katmanlarına sahip olduğu görülür. (Barthes, 1977; Eco, 1984).

Postmodern sanatçılar, göstergebilimin sunduğu anlam çeşitliliğini kullanarak, eserlerinde çok katmanlı ve çoğu zaman çelişkili mesajlar yaratır. Bu, izleyicinin eseri yalnızca görsel bir nesne olarak değil, aynı zamanda bir anlam üretim süreci olarak görmesini sağlar (Foster, 1983). Bu süreçte, sanat eserleri, göstergebilimsel bir okuma ile çok daha zengin ve karmaşık hale gelir.

Postmodern sanat, ayrıca metinlerarasılığı ve anlamın çoğulculuğunu vurgular. Metinlerarasılık, bir sanat eserinin başka eserlerle olan ilişkisini ve bu ilişkiler aracılığıyla nasıl yeni anlamlar ürettiğini ifade eder. Postmodern sanat eserleri, sıklıkla başka sanat eserlerine, popüler kültüre veya tarihsel olaylara gönderme yapar ve bu göndermeler, göstergebilimsel bir analizle daha iyi anlaşılabilir (Jameson, 1991).

Bu kapsamda, postmodern sanat eserlerinde anlam ve işaretlerin göstergebilimsel analizi, sanatın sadece estetik bir deneyim olmanın ötesinde, anlam üreten ve sorgulayan bir süreç olduğunu gösterir. Bu yaklaşımlar, sanat eserlerinin çok katmanlı ve görelilik içeren anlam yapısını açığa çıkarır ve postmodern sanatın temel özelliklerini destekler.

Öncü Postmodern Sanatçıların Eserlerinin Göstergebilimsel Analizleri

Öncü postmodern sanatçıların eserleri, göstergebilimsel analizlerle zengin bir anlam katmanlarına sahip olabilir. Örneğin, Andy Warhol'un pop art eserleri, tüketim toplumunun eleştirisini yaparken, aynı zamanda sanatın ve sanatçının toplumdaki rolünü sorgulamıştır. Warhol'un eserleri, göstergebilimsel bir çerçevede incelendiğinde, popüler kültür ve tüketim toplumunun yüzeylerinin altındaki anlamları ortaya çıkarır (Foster, 1983).

Cindy Sherman'ın fotoğrafları da göstergebilimsel bir analiz için zengin bir malzeme sunar. Sherman'ın eserleri, cinsiyet, kimlik ve temsil konularını ele alır ve bu konular, göstergebilimsel bir çerçevede incelendiğinde, toplumsal cinsiyet rolleri ve kimlik oluşumu hakkında derinlemesine bir sorgulamaya yol açar (Jameson, 1991).

Jean Baudrillard'ın "hipergerçeklik" kavramı da postmodern sanatın göstergebilimsel analizinde önemli bir rol oynar. Baudrillard, medyanın gerçeklik algımızı nasıl şekillendirdiğini ve gerçeklik ile temsil arasındaki sınırların bulanıklaştığını iddia etmiştir. (Barthes, 1977; Eco, 1984). Bu, postmodern sanat

eserlerinin göstergebilimsel analizinde dikkate alınması gereken bir yönüdür (Baudrillard, 1981).

Bu kapsamda, öncü postmodern sanatçıların eserlerinin göstergebilimsel analizleri, sanatın sadece estetik bir deneyim olmanın ötesinde, anlam üreten ve sorgulayan bir süreç olduğunu gösterir. Bu analizler, sanat eserlerinin çok katmanlı ve görelilik içeren anlam yapısını açığa çıkarır ve postmodern sanatın temel özelliklerini destekler.

Postmodernizmin Ve Göstergebilimin Geleceği Ve Etkileri

Gelecekte, postmodernizmin ve göstergebilimin etkileri, teknolojinin ve dijital medyanın gelişimiyle daha da artabilir. Dijital çağ, göstergebilimin temel kavramlarını yeni bağlamlarda uygulama fırsatları sunmaktadır. Örneğin, sosyal medya ve sanal gerçeklik, anlamın oluşturulması ve algılanmasında yeni yollar açmaktadır (Manovich, 2001).

Ayrıca, küreselleşme ve çoğulculuk, postmodernizmin ve göstergebilimin gelecekteki yönlerini şekillendirebilir. Kültürel çeşitlilik ve etkileşim, anlamın daha da çoğulcu ve göreceli bir hale gelmesine yol açabilir. Bu durum, göstergebilimin anlamın nasıl oluşturulduğunu ve paylaşıldığını anlamada önemli bir araç olmaya devam edeceğini göstermektedir (Bhabha, 1994).

Ekolojik krizler ve sürdürülebilirlik konuları da postmodernizmin ve göstergebilimin gelecekteki etkilerini şekillendirebilir. Ekolojik bilinç ve sürdürülebilirlik, sanat ve kültürde yeni temalar ve anlamlar yaratırken, göstergebilim bu yeni temaların nasıl ifade edildiğini ve algılandığını analiz etmede önemli bir rol oynayabilir (Haraway, 1991).

Bu kapsamda, postmodernizmin ve göstergebilimin geleceği, teknolojik gelişmeler, küreselleşme, çoğulculuk ve ekolojik bilinç gibi faktörlerle şekillenecektir. Bu disiplinler, anlamın oluşturulması ve algılanmasında önemli bir rol oynamaya devam edecek ve yeni kültürel ve sanatsal ifade biçimlerinin anlaşılmasında kritik bir araç olacaktır.

YÖNTEM

Bu çalışma, postmodernizmin sanat üzerindeki etkilerini ve göstergebilimin bu süreçteki rolünü anlamak için kapsamlı bir literatür taraması ve mantıksal akıl yürütme yöntemlerini kullanarak gerçekleştirilmiştir.

AMAÇ

Yapılmış olan çalışmanın temel amacı, 20. yüzyılın ortalarından itibaren sanat ve düşünce dünyasında meydana gelen radikal bir dönüşüm olan postmodernizmin çok yönlü doğasını ve sanat üzerindeki etkilerini kapsamlı bir şekilde incelemektir. Araştırma, postmodernizmin modernist ilkelerden sapaarak nasıl bir çeşitlilik, karmaşıklık ve kapsayıcılık anlayışını sanata kazandırdığını teorik ve uygulamalı boyutlarıyla ele almayı hedeflemektedir.

Ayrıca, bu çalışma postmodernizmin felsefi temellerini, özellikle Fransız varoluşçuluğunun bu hareket üzerindeki etkisini ve bu felsefi akımın postmodern sanatçılar için nasıl bir teorik temel oluşturduğunu incelemeyi amaçlamaktadır.

Bununla birlikte, makalede göstergebilimin (semyotik) postmodern sanat üzerindeki etkisini ele almak da hedeflenmektedir.

SONUÇ

Yapılmış olan çalışma, postmodernizmin 20. yüzyıl sanat anlayışı üzerindeki dönüştürücü etkisini incelemektedir. Modernist ilkelerin ötesine geçen postmodern hareket, sanatta çeşitlilik, karmaşıklık ve kapsayıcılığı ön plana çıkarmıştır. Postmodernizm, sanatı estetik bir deneyimden öte, anlam üreten ve sorgulayan bir süreç olarak yeniden tanımlamaktadır. Bu paradigm değişikliği, sanatın sınırlarını genişletmiş ve sanatın toplumsal ve kültürel eleştirilerdeki rolünü pekiştirmiştir.

Araştırmanın bulguları, göstergebilimin postmodern sanatın anlamlandırılmasında kritik bir rol oynadığını göstermektedir. Göstergebilim, sanat eserlerinin nasıl anlamlandırıldığını ve izleyiciler tarafından nasıl yorumlandığını anlamada temel bir araç olarak kullanılmıştır. Postmodern sanat, geleneksel anlam ve temsil sistemlerini sorgulayarak, göstergebilimsel analizlerle sanatın çeşitli anlamlar üretebileceğini ortaya koymuştur. Bu yaklaşım, sanatın çok katmanlı ve görelilik içeren anlam yapısını vurgulamıştır.

Çalışma, postmodern sanatın geleneksel sanat anlayışlarını ve estetik normları sorguladığını, ayrıca sanat ile popüler kültür arasındaki sınırları bulanıklaştırdığını ortaya koymaktadır. Postmodern sanatçılar, eserlerinde ironi, pastiş ve parodi gibi teknikleri kullanarak, sanatın ve toplumsal yapıların eleştirel bir gözle incelenmesine öncülük etmişlerdir. Bu eleştirel yaklaşım, sanatın toplumsal ve kültürel eleştirilerdeki rolünü daha da güçlendirmiştir.

Bununla birlikte, postmodern sanat eserlerinin göstergebilimsel analizlerle zengin anlam katmanlarına sahip olduğunu göstermektedir. Postmodern sanatçılar, göstergebilimin sunduğu anlam çeşitliliğini kullanarak, eserlerinde çok katmanlı ve çoğu zaman çelişkili mesajlar yaratmışlardır. Bu yaklaşım, izleyicinin eseri yalnızca görsel bir nesne olarak değil, aynı zamanda bir anlam üretim süreci olarak algılamasını sağlamıştır.

Postmodernizmin Geleceği Üzerine Etkileri

Ayrıca, postmodernizmin ve göstergebilimin geleceğinin, teknolojik gelişmeler, küreselleşme, çoğulculuk ve ekolojik bilinç gibi faktörlerle şekilleneceğini öngörmektedir. Bu disiplinler, anlamın oluşturulması ve algılanmasında önemli bir rol oynamaya devam edecek ve yeni kültürel ve sanatsal ifade biçimlerinin anlaşılmasında kritik bir araç olacaktır.

Bu kapsamda, postmodernizmin 20. yüzyıl sanat anlayışı üzerindeki etkilerini ve göstergebilimin bu dönüşümdeki rolünü derinlemesine incelemiştir. Postmodern hareketin, modernist ilkelerin ötesine geçerek sanatta çeşitlilik, karmaşıklık ve kapsayıcılığı ön plana çıkardığı tespit edilmiştir. Sanatın, estetik bir deneyimden öte, anlam üreten ve sorgulayan bir süreç olarak yeniden tanımlanmasının, sanatın sınırlarını genişlettiği ve toplumsal ve kültürel eleştirilerdeki rolünü pekiştirdiği görülmüştür.

Göstergebilimin, postmodern sanatın anlamlandırılmasında merkezi bir rol oynadığı bulgular arasında yer almaktadır. Göstergebilim, sanat eserlerinin nasıl anlamlandırıldığını ve izleyiciler tarafından nasıl yorumlandığını anlamada temel bir araç olarak kullanılmıştır. Postmodern sanatın, geleneksel anlam ve temsil sistemlerini sorgulayarak, göstergebilimsel analizlerle sanatın çeşitli anlamlar üretebileceği ortaya konmuştur. Bu yaklaşım, sanatın çok katmanlı ve görelilik içeren anlam yapısını vurgulamıştır.

Araştırma, postmodern sanatın geleneksel sanat anlayışlarını ve estetik normları sorguladığını ve sanat ile popüler kültür arasındaki sınırları bulanıklaştırdığını göstermiştir. Postmodern sanatçılar, eserlerinde ironi, pastiş ve parodi gibi teknikleri kullanarak, sanatın ve toplumsal yapıların eleştirel bir gözle incelenmesine öncülük etmişlerdir. Bu eleştirel yaklaşım, sanatın toplumsal ve kültürel eleştirilerdeki rolünü daha da güçlendirmiştir.

Postmodern sanat eserlerinin göstergebilimsel analizlerle zengin anlam katmanlarına sahip olduğu da bulgular arasındadır. Postmodern sanatçılar, göstergebilimin sunduğu anlam çeşitliliğini kullanarak, eserlerinde çok katmanlı ve çoğu zaman çelişkili mesajlar yaratmışlardır. Bu yaklaşım, izleyicinin eseri yalnızca görsel bir nesne olarak değil, aynı zamanda bir anlam üretim süreci olarak algılamasını sağlamıştır.

Son olarak, postmodernizmin ve göstergebilimin geleceğinin, teknolojik gelişmeler, küreselleşme, çoğulculuk ve ekolojik bilinç gibi faktörlerle şekilleneceği öngörülmüştür. Bu disiplinler, anlamın oluşturulması ve algılanmasında önemli bir rol oynamaya devam edecek ve yeni kültürel ve sanatsal ifade biçimlerinin anlaşılmasında kritik bir araç olacaktır. Bu çalışma, postmodernizmin ve göstergebilimin sanat ve kültür üzerindeki etkilerini ve mirasını aydınlatmayı hedeflemiştir. Postmodern sanatın sınırlarını ve olasılıklarını keşfederken, göstergebilimin bu sanat anlayışı üzerindeki etkisini de göz önünde bulundurmaya amaçlamıştır.

KAYNAKÇA

- Almujalli, H., & King Saud University, College of Humanities and Social Sciences, Department of Arabic Language and Literature, Riyadh, Saudi Arabia. (2023). Author, text, and writing: Roland Barthes and “The Death of the Author.” *Journal of the College of Languages*, 0(48), 1–16. <https://doi.org/10.36586/jcl.2.2023.0.48.0001>
- Ammar, A., Yousaf, M., Ahmad, K., & Bibi, S. A. (2022). Playing upon knowledge through language games: Lyotard’s ‘The Postmodern Condition: A Report on Knowledge.’ *Journal of Humanities, Social and Management Sciences (JHS-MS)*, 3(2), 62–75. <https://doi.org/10.47264/idea.jhsms/3.2.4>
- Baron, S. (2019). Kristeva and the birth of intertextuality. In *The Birth of Intertextuality* (pp. 301–344). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203711057-7>
- Bhuvaneswari, Rose, C., & Baptist, M. (2023). Editorial: Indian Literature: Past, present and future. *Studies in Media and Communication*, 11(2), 1. <https://doi.org/10.11114/smc.v11i2.5932>
- Biswas, A. (2021). A critical analysis of the post-structuralist thought with reference to ‘The Death of the author’ by Roland Barthes. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, 4(1), 195–197. <https://doi.org/10.32996/ijllt.2021.4.1.18>
- Bula, A. (2022). Citation and narration as the nexus of Kristeva’s theory of intertextuality. *Journal of Critical Studies in Language and Literature*, 3(2), 7–14. <https://doi.org/10.46809/jcsll.v3i2.130>
- Butler, K. (2014). Kristeva, intertextuality, and re-imagining “the mad woman in the attic.” *Studies in the Literary Imagination*, 47(1), 129–147. <https://doi.org/10.1353/sli.2014.0000>
- Cecil, W. (1993). *Frederic Jameson, postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism* (Durham: Duke university press, 1990, 461 pp, \$19.95 pb). *Surfaces*, 3. <https://doi.org/10.7202/1065110ar>
- Cecil, W. (1993). *Frederic Jameson, postmodernism, or, the cultural logic of late capitalism* (Durham: Duke university press, 1990, 461 pp, \$19.95 pb). *Surfaces*, 3. <https://doi.org/10.7202/1065110ar>
- Chen, L. (2016). Research of the application of the installation art in contemporary design. *Proceedings of 2016 5th International Conference on Social Science, Education and Humanities Research*. 2016 5th International Conference on Social Science, Education and Humanities Research, Tianjin, China. <https://doi.org/10.2991/sschr-16.2016.351>
- Clayton, R., Jameson, G. J., & Manlapig, E. V. (1991). The development and application of the Jameson cell. *Minerals Engineering*, 4(7–11), 925–933. [https://doi.org/10.1016/0892-6875\(91\)90074-6](https://doi.org/10.1016/0892-6875(91)90074-6)

- Cobley, P. (2020). Peirce in Contemporary Semiotics. In *The Bloomsbury Companion to Contemporary Peircean Semiotics*. Bloomsbury Academic. <https://doi.org/10.5040/9781350076143.ch-001>
- Dawkins, R. (2020). From the perspective of the object in semiotics: Deleuze and Peirce. *Semiotica*, 2020(233), 1–18. <https://doi.org/10.1515/sem-2017-0154>
- Eco, U. (1984). Intensional Man Vs Extensional Man: A Difficult Dialogue. In *Cognitive Constraints on Communication* (pp. 335–350). Springer Netherlands. https://doi.org/10.1007/978-94-010-9188-6_18
- Fatimah, F. (2022). Tagline public service advertising anniversary Bone (HJB) during the covid-19 pandemic R. barthes semiotics analysis. *Palakka Media and Islamic Communication*, 3(2), 122–130. <https://doi.org/10.30863/palakka.v3i2.3374>
- Gaikis, L. (Ed.). (2024). *The Bloomsbury handbook of Susanne K. Langer*. Bloomsbury Publishing Plc. <https://doi.org/10.5040/9781350294660>
- Gramigna, R. (2023). Oblique semiotics: the semiotics of the mirror and specular reflections in Lotman and Eco. *Semiotica*, 0(0). <https://doi.org/10.1515/sem-2023-0164>
- Goudarzi, A. (2018). Jamesonian interpretation of Post Postmodernism: David Foster Wallace’s Infinite Jest and The Pale King. *International Journal of Contemporary Research and Review*, 9(02), 20310–20317. <https://doi.org/10.15520/ijcrr/2018/9/02/446>
- Herrera, E. C. (2022). ‘Oh, semiotics? Umberto Eco and stuff like that?’ Telling and constructing a discourse of marginality. *Linguistic Frontiers*, 5(1), 35–48. <https://doi.org/10.2478/lf-2022-0005>
- Hula, Y., & Osadcha, A. (2020). Features of the impact of design on the progress of humanity. *Aspects of Historical Musicology*, 21(21), 8–22. <https://doi.org/10.34064/khnum2-21.01>
- Jean-Francois Lyotard et al. (1984). The postmodern condition: A report on knowledge. *Poetics Today*, 5(4), 886. <https://doi.org/10.2307/1772278>
- Kaufman, C., & DePaul University. (1999). The unforced force of the more familiar argument: A critique of Habermas’ theory of communicative rationality. *Philosophy Today*, 43(4), 348–360. <https://doi.org/10.5840/philtoday19994343>
- Kholodynska, S., State Higher Education Institution “Pryazovskyi State Technical University”, & , Dnipro. (2022). Transformational processes within french existentialism development. *Bulletin of Mariupol State University Series Philosophy Culture Studies Sociology*, 12(23), 155–165. <https://doi.org/10.34079/2226-2849-2022-12-23-155-165>

- Kulikova, I. S. (2021). Cognitive models-likenesses in the “Course of General linguistics” by Ferdinand DE Saussure. *Cherepovets State University Bulletin*, 1(100), 99–113. <https://doi.org/10.23859/1994-0637-2021-1-100-8>
- Lepschy, G. (1985). F. de Saussure, *Course in general linguistics*, translated and annotated by Roy Harris. London: Duckworth, 1983. Pp. xx + 236. *Journal of Linguistics*, 21(1), 250–254. <https://doi.org/10.1017/s0022226700010185>
- Merawi, F. (2013). Habermas, modernity and postmodernism; A philosophical inquiry. *Science, Technology and Arts Research*, 1(3), 75. <https://doi.org/10.4314/star.v1i3.98801>
- McGraw, B. R., Barthes, R., & Miller, R. (1977). Barthes's the pleasure of the text: An erotics of reading. *Boundary 2*, 5(3), 943. <https://doi.org/10.2307/302581>
- Newton, K. M. (1997). Fredric Jameson: ‘postmodernism, or the cultural logic of late capitalism.’ In *Twentieth-Century Literary Theory* (pp. 267–275). Macmillan Education UK. https://doi.org/10.1007/978-1-349-25934-2_51
- Schilling, E. (2015). Umberto Eco between postmodernism and narrative: Il nome della rosa, Il pendolo di Foucault, and La misteriosa fiamma della regina Liana. *Forum Italicum A Journal of Italian Studies*, 49(3), 800–811. <https://doi.org/10.1177/0014585815595350>
- Traini, S. (2022). The “empirical vocation” of the semiotics of Umberto Eco in his works on the media and mass communication. *Semiotica*, 2022(245), 175–192. <https://doi.org/10.1515/sem-2021-0016>
- Zalevskaya, O. (2018). Ukrainian poster of the 1990’s–2010’s: Historical and art-study aspect. *EUREKA Social and Humanities*, 5, 3–10. <https://doi.org/10.21303/2504-5571.2018.00715>
- Bekh, Y., Romankova, L., Vashkevych, V., Yaroshenko, A., & Lipin, M. (2021). Artistic aspects of embodiment of postmodern theater practices in the context of COVID-19 pandemic. *Postmodern Openings*, 12(1Sup1), 313–322. <https://doi.org/10.18662/po/12.1sup1/287>

BÖLÜM 8

METAVERSE ÇOCUK OYUNLARINDAKİ İLLÜSTRATİF KARAKTERLERİN GÖSTERGEBİLİMSEL AÇIDAN ÇÖZÜMLENMESİ*

E. Nilüfer ÜSTÜNDAĞ¹

Aslıhan Seçil TÜRK²



* Bu çalışma birinci yazarın danışmanlığındaki ikinci yazarın yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

1 Doç. Dr., İzmir Katip Çelebi Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi,
Çizgi Film ve Animasyon Bölümü

2 Görsel Sanatlar Öğretmeni, Özel Karşıyaka Çarşı Anadolu Lisesi

Giriş

Metaverse, sanal dünyanın sınırlarını genişleterek bu dünyayı daha ileriye taşıyan bir teknolojik gelişmedir. Tanımlanan bu kavram temel olarak, gerçek dünyanın dijital bir yansıması olarak kabul edilir ve kullanıcıların birbirleriyle etkileşime geçebildiği teknolojiler aracılığıyla inşa edilir. Bu teknolojiler arasında sanal gerçeklik (VR), artırılmış gerçeklik (AR) ve karma gerçeklik (MR) bulunmaktadır. Ayrıca, 3D dünya haritaları, sanal ticaret, sosyal medya ve oyunlar, sanal etkinlikler, sanal turizm, sanal eğitim ve hatta sanal çalışma ortamları gibi birçok farklı uygulama alanı sunar. Bu şekilde kullanıcılar, gerçek dünya etkinliklerine katılmak yerine sanal dünyalarda düzenlenen konserler, sergiler ve benzeri etkinliklere de kolaylıkla erişebilirler.

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte dijital oyunlar özellikle de metaverse, giderek artan bir ilgiyle karşılanmaktadır. Metaverse oyunları, özellikle çocukların yoğun ilgisini çekmektedir ve sadece bir eğlence aracı olmanın ötesine geçmektedir. Çocuklar, bu oyunlar aracılığıyla etkileşimli ve öğretici nitelikte deneyimler yaşayarak hayal güçlerini geliştirirken aynı zamanda sosyal becerilerini de güçlendirebilmektedir. Bununla birlikte, metaverse çocuk oyunları kültürel mirasın aktarımında da önemli bir rol üstlenmektedir. Metaverse platformlarındaki dijital oyunlar, çocuklara kendi kültürlerine ait bilgilerin yanı sıra farklı kültürlerle ait bilgileri de öğrenme fırsatı sunar. Bu bağlamda, karakter tasarımları özellikle dijital oyunlarda kültürel mirasın aktarımında önemli bir role sahiptir çünkü bu tasarımlar genellikle oyuncuların ilk etkileşim aracı olmaktadır.

Bu çalışma bağlamında metaverse tabanlı çocuk oyunlarında, görsel karakter dizaynı ve kültürel kodların oyun figürlerine nasıl yansıtıldığı göstergebilimsel yöntemle incelenecektir. Metaverse platformunda bulunan eğitimsel içerikli en popüler beş oyun olan “Kena: Bridge of Spirits (Ember Lab), Moss: Book II (Polyarc), Hogwarts Legacy (Avalanche Software), Ragnarock (WanadevStudio), It Takes Two (Hazelight)” detaylı bir şekilde araştırılacaktır. Roland Barthes’ın göstergebilimsel yaklaşımı temel alınarak, oyunlardaki karakter tasarımlarında bulunan kültürel kodlar incelenecektir. Çeşitli karakterlerin dizayn öğelerinde kültürel sembollerin nasıl bütünleştirildiği detaylı bir şekilde oele alınacak ve açıklığa kavuşturulmaya çalışılacaktır. Araştırmanın netliğe kavuşturulması adına oyunlardaki kültürel kodlar analiz edilmeden önce; metaverse kavramının gelişim süreçleri, dijital oyunların metaverse platformundaki rolü incelenecek ve çocuklar için metaverse tabanlı öğrenmenin önemi açıklanacaktır. Metaverse çocuk oyunlarında karakter tasarım öğeleri ve bu öğeler üzerinden inşa edilen kültürel kodlar detaylı bir şekilde incelenecektir.

Çocuklara Yönelik Dijital Oyun Dünyası

Teknolojik ilerlemeler tarih boyunca iletişim araçlarının standart arayışlarını aşmış, yeni dijital ortam ile iletişim sınırlarını genişletmek ve insanların fiziksel olarak aynı mekânda olmadan etkileşimde bulunmasını sağlamak mümkün olmuştur (Sarıgöz, 2012, s. 74). Dijital oyunlar, iletişim teknolojilerindeki ilerlemelerle birlikte geleneksel oyun kavramının dijital bir boyuta evrilmesini temsil etmektedir. Bu oyunlar oyuncu odaklı iletişimi mümkün kılarak belirli normların ötesinde gelişmekte ve dinamik yapılar sergilemektedir. Oyuncuların eylemleri sonucunda ortaya çıkan etkileşim, dijital oyunları belirleyen anahtar kavramdır. Dijital dünyanın sunduğu olanaklarla oyuncular, kişisel profiller oluşturabilmekte ve hayal güçlerine göre kendilerini ifade etmektedir. Aynı zamanda sadece boş zamanları değerlendirmekle kalmayıp sosyal, ekonomik ve kültürel fırsatlar yakalamaktadır.

Dijital oyun sektörü, dünya ekonomisinde önemli bir yer edinmiş ve yüksek getirili bir endüstri haline gelmiştir. Son yıllarda, dijital oyunların oynandığı platformlar ve bu platformların amaçları çeşitlenerek büyümüştür. Bu sayede teknolojik ve donanımsal ilerlemeler, dijital oyun endüstrisinin büyümesine katkıda bulunmuştur (Dijital Oyun Sektörü Raporu, 2016, s. 4). Dijital oyunlar, geleneksel ve kültürel oyunların niteliklerini teknolojik bir platformda bir araya getirerek bilgisayar gibi çeşitli cihazlar üzerinde erişilebilir hale getirmektedir (Hazar, Z. & Hazar, M, 2017). Dijital oyun kavramı altında video oyunları, bilgisayar oyunları, elektronik oyunlar, elde taşınabilir oyunlar, mobil oyunlar gibi çeşitli oyun türleri bulunmaktadır. Minako O'hagan ve Carme Mangiron gibi akademisyenler, dijital oyun endüstrisinin ilerlemesini beş farklı evrede incelemişlerdir: erken gelişim aşaması, büyüme aşaması, gelişme aşaması, olgunlaşma aşaması ve ilerleme aşaması. Tarihteki en eski dijital oyunlar arasında 1947'de geliştirilen bir roket simülatorü olan Thomas T. Goldsmith Jr. ve Estle Ray Mann'ın oyunu, Bertie The Brain'in üç parçalı oyunu, OXO kalem ve kağıt oyunu, Hutsapie 1 savaş oyunu ve Arthur Samuel tarafından geliştirilen NSS Satranç Programı yer almaktadır (Tezel, 2016, s. 1112). (bkz. Resim 1-2)

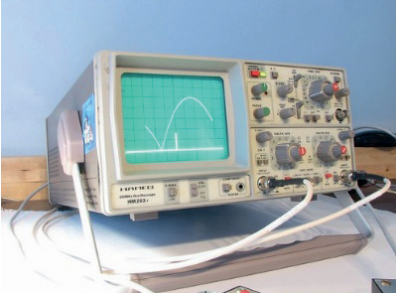


Resim 1. Komedyen Danny Kaye, Bertiethe Brain'in önünde, 1950.



Resim 2. Arthur Samuel, Dama Oyunu, 1959.

Zaman içinde evrim geçiren dijital oyunlar, bilimsel laboratuvarlarda bilim insanlarının icat ettiği teknolojilerin bir ürünü olarak ortaya çıkmıştır. Örneğin, William Higinbotham'ın 1958'de yarattığı "Tennis for Two" ve Massachusetts Institute of Technology'de Steven Russell tarafından geliştirilen 1962 yapımı "Spacewar" dijital oyunların tarihsel öncüleridir. (bkz. Resim 3-4) Bu oyunlar, Soğuk Savaş döneminin etkilerini yansıtan teknolojik gelişmelerin bir sonucu olarak doğmuştur. Özellikle "Space War" uzay savaşlarının bir simülasyonu olarak nitelendirilmiştir (Kirriemuir'den akt, Binark ve Bayraktutan-Sütcü, 2008, s. 52)



Resim 3. "Tennis for Two" oyununun osiloskop cihaz ekranı üzerindeki görüntüsü, 1958.



Resim 4. "SpaceWar" oyununun PDP serisindeki ilk bilgisayar ekranı üzerindeki görüntüsü, 1962.

Dijital oyunlar, başlangıçta savaş teknolojisi ve uzay yarışının etkilediği laboratuvar deneylerinden türetilmiş ancak kısa sürede eğlence odaklı endüstriyel ürünlere dönüşmüştür. Nintendo gibi şirketler ise yıllar boyunca birçok oyun konsolunu piyasaya sürmüş ve popülerleştirmiştir. Arcade oyunları da bu dönemde hızla popülerlik kazanmış, genellikle 1970'lerin sonları ile 1980'lerin ortaları arasındaki zaman diliminde zirve yapmışlardır. N.Bushnell ve T.Atari'nin Dabney tarafından kurulan Atari şirketi, 1972'de piyasaya sürülen Pong arcade oyunu ile büyük bir etki yaratmıştır. (bkz. Resim 5) Aynı yıl, Magnavox Odyssey ev oyun konsolu da piyasaya sürülmüş ve dijital oyunların kültür endüstrisine dönüşümünde önemli bir rol oynamıştır. (bkz. Resim 6) 1970'ler süresince dijital oyunlar, boş zamanları değerlendirme ve eğlence aracı olarak geniş kitleler arasında popüler hale gelmiştir (Buffa, 2011). 1973'te Nintendo şirketi ise, "Laser Clay Shooting System" adlı bir aile video oyununu ücretsiz olarak dağıtarak tanıtmıştır.



Resim 5. Pong Arcade oyun arayüzü, 1972.



Resim 6. Magnavox Odyssey oyun konsolu, 1972.

1980'lerden itibaren bu oyunlar çoğunlukla bilgisayar oyunları, video oyunları veya elektronik oyunlar şeklinde tanımlanmıştır. Bu dönemde video ve bilgisayar oyunları ile ilgili yapılan araştırmalarda belirgin bir artış gözlenmiştir. Teknolojik gelişmelerle birlikte dijital oyunların günlük hayattaki önemi artmış, akademik çalışmalara da konu olmuştur. Bu çalışmalar, naratoloji olarak bilinen kavramın bir çalışma nesnesi olarak ortaya çıkmasına yol açmıştır. Bu kavram; romanların, filmlerin ve oyunların semiyotik temsili olarak incelenmiş ve içerdikleri farklı göstergeler üzerine çalışılmıştır (Landa ve Onega, 1996).

1980 yılında Namco tarafından piyasaya sürülen Pac-Man, şiddet yerine dostluk ve mizahı vurgulayan ilk önemli oyun olarak dikkat çekmiştir. Pac-Man, oyunculara özdeşleşebilecekleri, yenilikçi ve soyut bir karakter sunarak bilgisayar oyunu pazarının genişlemesine katkı sağlamıştır (Kızılkaya, 2010, s. 69). 1981'de piyasaya sürülen Mario oyunu, Shigeru Miyamoto tarafından tasarlanmıştır. Mario, diğer dijital oyunlardan farklı olarak dramatik bir hikâye katmanı eklenerek etkileşimli bir dijital hikâye anlatımı haline getirilmiştir (Sezen, 2011, s. 264). Bu sayede dijital oyunlar anlatı biliminin konusu haline gelmiştir. 1982'de Commodore 64, teyp kasetleri arayıcılığıyla televizyona bağlanarak oynanan video oyun konsolu olarak piyasaya sürülmüştür (Yengin, 2012, s. 110). (bkz. Resim 7) 1989'da ise Nintendo şirketi, taşınabilir bir oyun konsolu olan Gameboy'u piyasaya sürmüştür.



Resim 7. Commodore 64 Oyun Konsolu, 1982.

Atari oyunlarının zirve döneminde, görsel anlatımlar ve teknolojik cihaz kullanımı günümüz video oyunlarına kıyasla oldukça basit görünmektedir. Göz alıcı grafikler, sesler ve kontroller yerine atari oyunlarında öne çıkan unsurlar hikayeler ve karakterler bulunmaktadır. Bu dönemde atari oyun endüstrisi, gelir ve popülerlik açısından önemli bir gelişme göstermiştir. Örneğin, endüstrinin geliri 1980’de üç kat artarak yaklaşık 2,8 milyar dolarlık bir seviyeye yükselmiştir. Dünya genelindeki atari oyun salonlarının sayısı da 1980 ile 1983 arasında iki katına çıkarak büyüme göstermiştir. Ancak 90’ların ortalarında, oyun salonlarında bulunan oyunların çoğunun ev konsollarına yayılmasıyla birlikte insanların ilgisi azalmaya başlamıştır (Annetta, 2008; Akt. Bozkurt, 2014).

1990’lı yıllara gelindiğinde dijital oyunlar, sürekli değişen anlatılar, usule dayalı yazarlık, siber drama ve etkileşimli drama gibi konular üzerinde yoğun tartışmaların yapıldığı bir döneme girilmiştir. (IGN, 2005). Mark Wolf, video oyunlarının Amerika Birleşik Devletleri ve Uzak Doğu kökenli bir gelişme göstererek günümüze geldiğini belirtmiştir. Analog video oyunları ile başlayan hikaye, 1970’lerde dijital video sistemlerinin gelişimiyle ivme kazanmış ve 90’ların ilerleyen dönemlerinde daha da yaygınlaşmıştır. Bu süreçte Commodore 64, Amiga, Enhanced PCs, Arcade, Nintendo, Sega ve Playstation gibi platformlar ön plana çıkmıştır. İlk 3D oyun olan Wolfenstein 1992’de ortaya çıkmış, Doom ise yine aynı yıl piyasaya sürülmüş ve büyük başarı elde etmiştir (Sarpkaya, 2020, s. 192-196).

1994’te Sony’nin piyasaya sürdüğü Playstation konsolu da dikkat çekmiştir. Türkiye’de 2008’de dijital oyunlara ilgi ve maddi destek başlamış, bu sektör hızla genişlemiştir. Oyun endüstrisine katkı sağlamak amacıyla Animasyon Teknoloji ve Oyun Geliştirme Merkezi (ATOM) kurulmuştur. Türkiye, oyun sektörünü rekabet gücünü artırmak için önemli bir alan olarak benimsemiştir (Kepenek, 2018, s. 661). Dijital oyunlar, antropoloji, psikoloji, sosyoloji ve eğitim gibi alanlarda incelenerek kabul görmüştür. 2010’da iPad’in piyasaya sürülmesiyle etkileşim türleri artmış ve yeni oyunlar geliştirilmiştir. 2020’de Covid-19 salgınıyla birlikte dijital oyun endüstrisi hızla gelişmiş ve sosyal yaşamda önemli bir iletişim aracı haline gelmiştir (Dijital Oyunlar Raporu, 2020).

Dijital oyun alanındaki bu gelişmelerin yanı sıra 1990’lı yılların ortalarından itibaren internetin kişisel bilgisayarlarda da kullanılmaya başlanması; anlık mesajlaşmayı, e-postayı ve görüntülü görüşmeyi mümkün hale getirmiştir. Forumlar aracılığıyla ise sosyal ağ iletişimde yeni bir dönem başlamıştır. Bu dönemde iletişim araçları klasikleşerek “yeni” bir boyut kazanmıştır (Üstündağ, 2016, s. 20). Kitle iletişim araçlarının yaygınlaşmasıyla okuryazarlık ve okuyan kişi sayısı çoğalmış, popüler kültür şekillenmeye başlamış; dergi, film, televizyon ve oyunlara olan ilgi artmıştır. Özellikle 1990’ların sonrasında doğan kuşak olan dijital yerliler, teknolojiyi günlük hayatlarının

bir gerekliliği olarak gören ve dijital dünyaya özgün bir şekilde katılan bireyler olarak tanımlanmıştır (Karabulut, 2015, s. 16; Akt. Üstündağ, 2016). Bu kuşak, sanal dünya ile doğrudan temas halinde büyüdüğü için bilgisayar, iPad veya mobil telefon gibi dijital araçları kullanarak işlerini çözümlemekte daha yetenekli olmuştur. Günümüzde dijital yerliler, gündelik ihtiyaçlarının yanı sıra eğitimde de dijital platformları aktif olarak kullanmaktadır. Onlar için bilgiye hızlı erişim, görsellik ve etkileşim oldukça önemlidir. Çocuklar, dijital platformlarda öğrenme ve eğlenme süreçlerini deneyimlerken etkileşimli oyunlar aracılığıyla çekici görseller sunan eğlence ve eğitim ortamlarında farklı kültürlerle etkileşim kurma imkanına sahiptir (Acker, Gröne, Lefort, Kropiunigg, 2015, s. 60).

Oyunlar, çocukların bilişsel öğrenme sürecini teşvik etmek için önemli bir araç olarak kabul edilmektedir. Özellikle dijital oyunlar farklı türde etkileşimler sağlayarak bu süreci desteklemektedir (Luciana Zaina, Elisa Castro, Suellen Martinelli & Tiemi Sakata, 2019). Dijital oyunlar; çocukların deneyerek, hata yaparak ve tekrar ederek öğrenmelerini sağlamaktadır. Yapılan araştırmalar, dijital oyunların öğrenme motivasyonunu artırdığını göstermektedir. Kate Williams liderliğinde yürütülen çalışmalara göre dijital oyunlar, çocuklar için dört farklı seviyede etkileşim sağladığını belirtmektedir. Bunlar; alıcı etkileşim, manipülatif etkileşim, ifade edici etkileşim ve koşullu etkileşim. Alıcı etkileşim, çocukların bilgiyi görüntüleyerek veya dinleyerek almasını içermektedir. Manipülatif etkileşim ise çocukların oyun içindeki nesneleri manipüle etmesini gerektirmektedir. İfade edici etkileşimde, oyuncu pasif bir şekilde oyunun içeriğinden etkilenmektedir. Koşullu etkileşim ise kullanıcı ile sistem arasındaki karşılıklı etkileşimi ifade eder (Flynn, Richert, Wartella, 2019).

Çocuklara yönelik dijital oyunlarda kullanılan etkileşim türleri, oyuncuların tecrübelerini çok daha derinlemesine kavramak ve iyileştirmek amacıyla farklı uzmanlar tarafından kategorize edilmiştir. Bu türler arasında dokunma (duyusal) etkileşim, bilişsel etkileşim, duygusal etkileşim, sosyal etkileşim ve fiziksel etkileşim bulunmaktadır. Bu etkileşim türleri çocukların problem çözme, mantıksal düşünme, duygusal yönden gelişim ve motor becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır. Günümüzde dijital oyunlar, modern grafikler ve gelişmiş teknolojilerle üç boyutlu ve etkileyici ortamlar sunmaktadır. Bu durum, oyuncuların çeşitli etkileşim türlerini tecrübe etmelerine imkan tanımaktadır. Ayrıca günümüzde var olan sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve karma gerçeklik teknolojileri gibi yaklaşımlar, oyun deneyimlerini daha da zenginleştirmektedir (Türk Dil Kurumu, 2020; Akt. Başarer, 2020).

Çocuklara yönelik dijital oyun türleri, çocukların yaş ve gelişim seviyelerine göre farklı kategorilere ayrılmaktadır. Bu kategoriler genellikle çocuk psikolojisi uzmanları, oyun geliştiricileri ve eğitim uzmanları

tarafından belirlenmekte ve dünya genelinde belirli standartlara dayanmaktadır. Dijital oyunlar, çocukların gelişim süreçlerinde büyük bir rol oynamakta ve yaşa uygun olarak seçildiğinde çocukların becerilerini olumlu yönde etkileyebilmektedir. 0-2 yaş arası çocuklar için; Renkleri, şekilleri, basit sesleri ve dokunma duygusunu sağlayan oyunlar tavsiye edilmektedir. Bu oyunlar, çocukların duyu organlarının gelişimine katkı sağlamaktadır. 3-6 yaş arası çocuklar için; temel matematik kavramları, dil yetenekleri, el-göz koordinasyonu ve problem çözme becerilerini arttıran oyunlar önerilmektedir. Bahsedilen oyunlar, okul öncesi eğitime destek sağlamaktadır. 7-12 yaş grubundaki çocuklar için; daha kompleks matematiksel kavramlar, dil yetenekleri, el-göz koordinasyonu, stratejik düşünme ve problem çözme becerilerini geliştiren oyunlar tavsiye edilmektedir. Bu oyunlar, akademik ve sosyal becerilerin ilerlemesine katkıda bulunmaktadır. 13 yaş ve üzeri çocuklar için ise, daha karmaşık stratejik oyunlar, rol yapma oyunları ve sosyal oyunlar tavsiye edilmektedir. Bu oyunlar, problem çözme, stratejik düşünme ve sosyal becerilerin ilerlemesine yardımcı olmaktadır (Selçuk, 1999, s. 59; Deniz, 2009, s. 127; Akt. Millî Eğitim Bakanlığı, s. 11).

Dijital oyunlar, strateji, spor, macera, simülasyon, aksiyon, bulmaca, araba oyunları gibi çeşitli türlerde üretilmektedir. Rol yapma oyunları, oyuncuların belirli bir karakteri kontrol ederek görevleri tamamladığı ve karakter özelliklerinin istatistiklerinin tutulduğu oyunlar arasında dikkat çekmektedir (Binark & Sütçü, 2003, s. 64-65). Ancak, dijital oyunların eğitici ve öğretici yanlarının yanı sıra şiddet ve korku gibi unsurları içermesi, çocuklar ve gençler üzerinde olumsuz etkilere yol açabilir. Bu nedenle, ebeveynlerin çocukların oynadığı oyunları kontrol etmesi ve PEGI derecelendirme sistemi gibi sınıflandırmalara dikkat etmesi önemli olmaktadır. PEGI derecelendirme sistemi, oyunların içeriği hakkında bilgi vererek çocukların yaşlarına uygun olmayan oyunlardan kaçınmalarını sağlamaktadır (Özhan, 2011, s. 23-24).

TÜİK verilerine göre, Türkiye’de bilgisayar ve internet kullanımı yaygınlaşmaktadır. Çocukların teknoloji kullanımı da artmaktadır. Çeşitli oyun türleri, gençlerin yaratıcılıklarını ve becerilerini geliştirmelerine yardımcı olmaktadır (Işıkoğlu Erdoğan, Johnson, Dong ve Qui, 2018). Örneğin, Roblox, Minecraft, Fortnite gibi oyunlar geniş bir oyuncu kitlesine sahiptir ve gençler arasında popülerdir. Dijital oyunların ve teknolojinin gelişimi iletişimi kolaylaştırırken, çocukların öğrenme ve etkileşim deneyimlerini de geliştirmektedir. Sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik gibi yeni teknolojiler, dijital oyunların deneyimini daha ilgi çekici hale getirmektedir. Bu teknolojiler, gerçek ve dijital dünya arasında köprü görevi görerek çocukların gelişimine olumlu katkı sağlamaktadır. Günümüzde bu alanlardan en etkin olanlarından birisi de metaverse teknolojisidir.

Çocuklar için Metaverse Tabanlı Öğrenme

Metaverse kavramı, ilk olarak William Gibson'ın "Neuromancer" adlı bilim kurgu romanında kullanılmıştır ve daha sonra Neal Stephenson'ın "Snowcrash" adlı eserinde popülerleşmiştir. Bu kavram, tamamen dijital bir evreni ifade etmektedir ve kullanıcıların sanal avatarlar aracılığıyla etkileşimde bulunabileceği, farklı sanal dünyaları keşfedebileceği bir ortamı tanımlamaktadır (Dionisio vd., 2013, s. 560). Metaverse; çeşitli dijital deneyimler sunan, kendi ekonomisine, para birimine ve işletmelere sahip bir ekosistemidir.

Günümüzde metaverse kavramı internet deneyimini tamamen değiştirebilecek bir paradigma olarak kabul edilmekte ve sanal dünyaların çeşitli alanlarda kullanımı, dikkat çekici bir araştırma konusu olmaktadır. Metaverse, avatarlar aracılığıyla ticari işlemlerin yapılabilmesi, sanat eserlerinin sergilenebileceği ve alınıp satılabileceği, giyim ve diğer ürünlerin alışverişinin yapılabilmesi, konser ve spor müsabakalarının izlenebileceği bir sanal dünyadır. Teknolojik gelişmelerin etkisiyle, metaverse kavramı günümüzde hayata geçirilebilir hale gelmiş ve sanal dünyaların yaygınlaşmasıyla birlikte ekonomik, sosyal ve kültürel etkileri incelenen önemli bir araştırma konusuna evrilmiştir. Metaverse, internet deneyimini tamamen değiştirebilecek bir paradigma olarak kabul edilmekte ve Web 3.0 teknolojisiyle birlikte gerçekleştirilebilir hale gelmektedir (Nakamoto, 2008, s. 8).

Metaverse'in eğitim gibi birçok farklı uygulama alanı bulunmaktadır. Örneğin, matematik derslerinde öğrencilerin etkileşimli olarak öğrenmelerini sağlayan metaverse tabanlı öğrenme yaklaşımları geliştirilmektedir. Bu yaklaşım, öğrencilerin matematiksel kavramları deneyimleyerek öğrenmelerini sağlayarak öğrenme motivasyonlarını artırmaktadır. Metaverse, özellikle son dönemlerde dijital dünyada etkisini artırmıştır. Sanal alışveriş merkezleri, eğitim platformları, oyunlar ve sosyal medya uygulamaları gibi birçok farklı alanda etkileşim sağlayarak kullanıcılara gerçek hayatta yapabilecekleri birçok etkinliği sunmaktadır. Bu dijital evren, çocukların 21. yüzyıl yeteneklerini geliştirmelerine katkıda bulunan bir araç olarak kabul edilmektedir (Göçen, 2022, s. 111). Yaratıcılık, problem çözme, iletişim, iş birliği, dijital okuryazarlık ve kültürel farkındalık gibi beceriler, metaverse dünyasında çocukların geliştirebileceği önemli yetkinlikler arasında yer almaktadır.

Metaverse teknolojisi, eğitimde etkili bir şekilde kullanılabilecek ileri teknolojilerden biri olmaktadır. Zaman ve mekân sınırlarına bağlı olmayan yapısıyla öğrencilere sürdürülebilir bir eğitim ortamı sağlamaktadır. Öğrencilere çeşitli yerlerden, aynı anda etkileşimde bulunma imkânı tanımakta ve öğretim materyallerini daha etkin bir şekilde sunmalarına yardımcı olmaktadır (Park ve Kim, 2022). Metaverse teknolojisi, sanal sınıflar, simülasyon tabanlı öğrenme, dijital öğrenme materyalleri ve uzaktan eğitim gibi birçok farklı eğitim yaklaşımına olanak sağlamaktadır. Dijital oyunlar ve metaverse

tabanlı öğrenme araçları da eğitimde etkili bir şekilde kullanılabilir. Örneğin, Minecraft Edu ve Classcraft gibi platformlar öğrencilere STEM konularını öğretmek için tasarlanmıştır. Bu platformlar, öğrencilerin sanal dünyalarını yaratırken bilimsel kavramları öğrenmelerine olanak tanır. Ayrıca Duolingo gibi platformlar da dil öğrenmek için etkili bir şekilde kullanılabilir (Şimşek, 2012, s. 46).

Metaverse tabanlı öğrenme, öğrencilerin dikkatini çekerek öğrenmeyi keyifli hale getirir ve öğrencilerin kendi öğrenme tempolarına göre ilerlemelerine olanak tanımaktadır. Bu öğrenme yaklaşımı, özellikle COVID-19 pandemisi gibi zorlu zamanlarda eğitim sorunlarına çözüm olabilecek önemli bir ileri teknolojidir. Metaverse dünyası, çocukların eğitimde karşılaştıkları fiziksel ve sosyal eşitsizlikleri ortadan kaldırarak herkes için eşit fırsatlar ve öğrencilere sürükleyici, etkileşimli bir öğrenme deneyimi sunmaktadır. Aynı zamanda çocukların çeşitli kültürel zenginlikleri keşfetmelerine, kavramalarına ve bu mirasları diğer nesillere aktarmalarına olanak tanımaktadır.

Kültürel mirasın aktarım sürecinde dijital teknolojiler önemli bir görev üstlenmektedir. Dijital kültür; internet, bilgisayarlar, akıllı telefonlar, tabletler, dijital oyunlar, sosyal medya platformları gibi dijital araçlarla var olan toplumsal ve kültürel özelliklerin tamamını içermektedir. Bu teknolojiler, kültürel bilgilerin, değerlerin, inançların ve geleneklerin aktarımını kolaylaştırarak kültürel etkileşimi arttırmaktadır. Yaratıcı ekonomi kavramı da bu bağlamda önem kazanmaktadır. Yaratıcı ekonomiyi oluşturan yaratıcı endüstriler; kültürel ürünlerin yaratılması, üretilmesi, pazarlanması ve aktarılması süreçlerinde rol oynamaktadır (Üstündağ, 2016, s. 20).

Metaverse dünyasındaki dijital çocuk oyunları, çocukların dijital dünya ile etkileşim kurmasını sağlayarak yeni yetenekler kazanmalarını ve yaratıcılıklarını kullanmalarını teşvik etmektedir. Bu oyunlar aynı zamanda farklı kültürlerden çocuklarla etkileşime geçilmesine olanak sağlamakta, böylece kültürel farkındalık geliştirilmektedir. Metaverse platformundaki çocuk oyunları, karakter tasarımı aracılığıyla da kültürel aktarımı desteklemektedir. Çocuklar, kendi dijital karakterlerini oluşturarak farklı kültürlerle ait öğeleri taşıyabilir ve kültürler arası etkileşimi teşvik edebilmektedirler. Bu şekilde, çocuklar kültürel değerleri öğrenirken aynı zamanda yaratıcılıklarını ve sanatsal yeteneklerini geliştirmektedirler. Bu bağlamda metaverse platformundaki çocuk oyunları, kültürel aktarım için önemli bir araç olarak görülmekte, oyunlar aracılığıyla çocuklar farklı kültürlerle ait unsurlarla etkileşime geçip eğlenerek öğrenmesi sağlanmaktadır (UNCTAD, 2008, s. 3).

Metaverse Çocuk Oyunlarında Karakter Tasarımı

Metaverse çocuk oyunlarında karakter tasarımı; bir karakterin fiziksel özellikleri, kişilik özellikleri, hikayesi ve davranış kalıplarını içermektedir. Zaman içinde teknolojik ilerlemeler ve değişen trendlerle birlikte karakter ta-

sarımı, el ile çizilerek başlamış ve bilgisayar teknolojisinin yaygınlaşmasıyla dijital ortamda geçmiştir. Gelişen teknolojiyle birlikte, 3D modelleme karakter tasarımında önemli bir yer edinmiştir. Kullanıcı katılımı ve etkileşimli medya projeleri, karakter tasarımının ilerlemesinde belirleyici bir rol oynamaktadır. Çeşitlilik ve temsiliyet konuları da günümüzde karakter tasarımında daha fazla anlam kazanmıştır (Ingerstam, 2019). Artırılmış gerçeklik ve sanal gerçeklik teknolojilerinin gelişimi, karakter tasarımında yeni olanaklar sunmaktadır. Bu teknolojilerde kullanılan karakterler, daha gerçekçi ve yenilikçi etkileşimler sunmakta, kullanıcıların daha etkileyici bir deneyim yaşamalarını sağlamaktadır.

Metaverse gibi yeni medya unsurlarında karakter tasarımı önemli bir rol oynamaktadır. Metaverse karakter tasarımı, karakterlerin metaverse dünyasında kullanım amacına uygun olarak özelliklerini ve görünümünü içermektedir. Metaverse çocuk oyunlarında karakter tasarımı, çocukların kişisel tercihlerine, hayal güçlerine ve oyun dünyasının temasına uygun olmalıdır. Karakterler, çocukların kendilerini ifade etmelerine ve oyun deneyimini kişiselleştirmelerine yardımcı olmaktadır. Ayrıca, çeşitlilik ve kapsayıcılık, metaverse çocuk oyunlarında karakter tasarımında oldukça önemlidir. Bu yaklaşım, farklı kültürleri, cinsiyetleri, cilt renklerini ve beden tiplerini temsil etmektedir. Engelli karakterlerin varlığı, değişik yeteneklerin değerlendirilmesi ve çeşitli cinsiyet kimliklerinin gösterilmesi, çocukların dünya hakkında daha fazla bilgi edinmelerine ve çeşitlilikleri fark etmelerine yardımcı olmaktadır (Perkmen ve Öztürk, 2009, s. 51).

Karakter tasarımı sürecinde, tasarımcı öncelikle karakterin özelliklerini, kişiliğini, hikayesini ve kullanım amacını belirlemektedir. Bu bilgiler, tasarımcının karakterin görsel tasarımını şekillendirmesine yardımcı olmaktadır. Tasarımcılar, tasarım öğelerini birleştirerek karakterin görsel tasarımını tamamlamaktadır. Bu aşamada karakterin son hali; karakterin özelliklerini, kişiliğini, hikayesini ve kullanım amacını tam olarak somutlaştırmaktadır. Metaverse karakter tasarımı, görsel medya formatlarında yer alan karakterlerin yaratılma sürecidir. Tasarım öğeleri, karakterin görsel algısını, kişiliğini ve özelliklerini etkilemektedir. Tasarımcılar, karakterin hikâyesine, oyun dünyasına veya animasyon temasına uygun tasarım öğelerini kullanmalıdır. Başarılı bir karakter tasarımı için tasarım öğelerine dikkat etmek önemlidir. Tasarım öğeleri, karakterin renk paleti, aksesuarları, yüz ifadeleri ve animasyonları gibi görsel unsurları içermektedir. Bu unsurlar, karakterin form ve silüetine katkıda bulunarak karakterin hikâyesine uygun bir görünüm kazanmasını sağlamaktadır. Özellikle, karakterin kişiliğini yansıtan ve hikâye ile uyumlu olan tasarım öğeleri seçilmelidir.

Bir karakter tasarımının başarısı, doğru tasarım öğelerinin kullanılmasına bağlıdır. Tasarımcılar, karakterin güçlü bir hikayesi olması gerektiğini ve her zaman hikâyeye hizmet etmesi gerektiğini unutmamalıdır (Tillman,

2011, s. 5). Tasarım öğeleri, karakterin derinliğini artırarak daha zengin ve çeşitli bir tasarım elde etmeyi sağlar. Metaverse karakter tasarımında, form ve silüet öğeleri büyük önem taşımaktadır. Form, karakterin üç boyutlu görünümünü belirlerken, silüet karakterin profil görünümünü ifade eder. İyi bir karakter tasarımında form ve silüetin birbirini tamamlaması önemlidir. Form, karakterin vücut tipi, yüz hatları ve giyim tarzını içerirken, silüet karakterin hızı, gücü, cinsiyeti gibi özellikleri yansıtmaktadır.

Karakter tasarımında form ve silüetin uyumlu olması, karakterin akılda kalıcı ve tanınabilir bir görüntü oluşturmaya yardımcı olmaktadır. Form ve silüetin karakterin kişiliği ve hikayesiyle uyumlu olması, karakterin gerçekçi ve dikkat çekici hale gelmesini sağlamaktadır. Tasarım öğeleri olarak kullanılan geometrik şekiller, insanların zihninde belirli düşünce ve duygular oluşturabilmektedir. Örneğin, kare şekiller güvenilirlik ve düzenlilik çağrıştırırken, yuvarlak şekiller neşe ve rahatlığı belirtmektedir (Tillman, 2012, s. 67; Akt. Özden ve Ülgen, 2015, s. 27).

Çocuklar için karakter tasarımında basit formlar ve silüetlerin kullanılması önerilir çünkü bu, karakterlerin daha kolay anlaşılmasını sağlar. Formlar, karakterin vücut hatlarını belirlerken, silüet karakterin dış görünüşünü temsil eder. İyi bir karakter tasarımı, formun, silüetin, renklerin, doku ve desenlerin bir araya gelerek karakterin hikayesini tamamlamasıyla oluşmaktadır (Wright, 2013, s. 70; Akt. Özden ve Ülgen, 2015, s. 28). Metaverse karakter tasarımında form, karakterin vücut yapısı, boyu, kas kütlesi gibi özelliklerini belirlerken, silüet karakterin dış görünüşüne bağlı olarak şekillenmektedir. Doğru form ve silüet kullanımı, karakterin benzersizliğini vurgulayarak tanınabilirliğini artırmaktadır ve karakterin hikâyede güçlü bir varlık olarak yer almasını sağlamaktadır. Karakterin doğal ve inandırıcı bir görünüme sahip olması için formunun ve silüetinin dengeli olması ve doğru oranlara sahip olması önemlidir.

Karakter tasarımında anatomik oran ve denge, karakterin beden yapısının insan anatomisiyle uyumlu olması ve beden parçalarının doğru oranlarda ve yerleşimde olması anlamına gelmektedir. Bu, karakterin gerçekçi ve inandırıcı görünmesini sağlamaktadır. Kompozisyonun etkili bir şekilde işlev görmesi için doğru oranların ve dengelemenin kullanılması önemlidir. Doğru oran kullanımı, karakterin vücut parçalarının insan anatomisine uygun olarak belirlenmesini sağlamaktadır. Bu oranlar incelik-kalınlık, yakınlık-uzaklık, boyut-küçüklük gibi çeşitli etmenlere dayanabilmektedir. Karakterin vücut parçalarının uygun oranlarda olması, karakterin görünümünü gerçekçi kılar ve izleyiciye inandırıcı bir deneyim sunmaktadır (Karasu Gökçe ve Mehmet, 2013; Akt. Demir, 2022, s. 36).

Denge, kompozisyonadaki görsel öğelerin uyum içinde çalışmasına yardımcı olan bir tasarım öğesidir. Vücudun ağırlık merkezinin doğru bir şekil-

de yerleştirilmesi ve karakterin hareket kabiliyetinin sağlanması için denge önemlidir (Ocvirk vd., 2015, s. 68; Akt. Pazarlıoğlu Bingöl, 2018, s. 58). Karakterin vücut ağırlığının nasıl dağıldığı, karakterin genel görünümünde hissedilen hissiyatı belirlemektedir. Ayak pozisyonları, duruş ve diğer anatomik öğelerin doğru ayarlanması karakterin dengeli görünmesini sağlamaktadır. Metaverse karakter tasarımında anatomik oran ve denge, karakterlerin gerçekçi ve inandırıcı bir görünüme sahip olmasını sağlamaktadır. Kafa, gövde, kol ve bacakların uygun bir şekilde yerleştirilmesi ve ağırlık dağılımının doğru ayarlanması karakterin dengeli bir şekilde görünmesini sağlamaktadır. Bu sayede karakterler, metaverse dünyasında daha etkileyici ve inandırıcı bir deneyim sunar.

Karakter tasarımında kostüm ve aksesuarlar, karakterin kişiliği, hikayesi ve işlevine uyumlu olarak seçilerek tasarlanmaktadır. Bu unsurlar, karakterin giyim tarzını, geçmişini ve karakteristik özelliklerini yansıtmaktadır. Kostüm ve aksesuarlar, karakterin ilk izlenimi oluşturan unsurlardır ve hikâyeyi desteklemek için kullanılmaktadır (Demir, 2022, s. 36). Kostümler, karakterin geçmişini ve kişiliğini yansıtırken aynı zamanda görsel olarak dikkat çekici olmasını sağlamaktadır. Örneğin; bir kovboy karakterinin şapkası ve çizmeleri, karakterin kovboy kimliğini vurgulamaktadır. Aksesuarlar da karakterin özelliklerini belirginleştirmektedir. Örneğin; bir karakterin elinde tuttuğu müzik aleti, onun müzikle ilgili yeteneklerini vurgulayabilmektedir. Metaverse karakter tasarımında kostümler ve aksesuarlar, karakterlerin dış görünüşünü ve hikayelerini şekillendirmektedir. Kostümler, karakterlerin yaşadığı zaman dilimine, mesleklerine veya bulundukları dünyanın özelliklerine uygun olarak özelleştirilebilmektedir. Aksesuarlar ise karakterlerin gücünü, mesleğini, hedeflerini ve diğer özelliklerini gösterir. Doğru kostüm ve aksesuar seçimi, karakterin daha gerçekçi ve inandırıcı hale gelmesini sağlamaktadır. Renk seçimi ve kullanımı, karakter tasarımında büyük bir rol oynar ve karakterlerin dış görünüşlerini daha etkileyici hale getirir.

Karakter tasarımında renk, karakterin kişiliğini ve hikayesini anlatmak, atmosferi ve duyguları yansıtmak, ayrıca karakterin tanınabilirliğini artırmak için kritik bir rol oynamaktadır. Renkler, karakterin giyim tarzından cilt tonuna, göz ve saç rengine kadar her yönünü etkileyebilmektedir. Renk seçimi, karakterin kişiliğini ve duygularını vurgulamak için güçlü bir araçtır. Karakter tasarımında renk seçimi, karakter tasarımında dengeyi sağlamak için önemli bir unsurdur. Doğru renk seçimi, karakterin farklı bölümlerinde denge kurarak daha tutarlı bir görünüm elde etmeyi sağlar (Chapman, 2021). Metaverse karakter tasarımında renkler, karakterin duygu durumu, kişiliği ve hatta hikayesini yansıtmak için kullanılmaktadır. Renklerin çeşitli tonları, zıtlıkları ve uyumları, karakterlere özgün bir görünüm ve kişilik kazandırmaktadır. Karakter tasarımında renk seçimi, karakterin dış görünümünde kritik bir faktördür ve karakterin hikayesi, kişiliği ve ruh haline uygun olarak

titizlikle seçilmektedir. Üslup ise karakterin çizgi stilini, figürasyonunu ve tasarımını ifade etmektedir. Renk ve üslup öğeleri bir araya gelerek karakterin dış görünümünü etkili bir şekilde tamamlamaktadır.

Karakter tasarımı üslup, karakterin tarzını ve kişiliğini yansıtan bir faktördür (Çalışkan, 2015, s. 44). Her karakterin kendine özgü bir üslubu vardır ve bu üslup, karakterin hikayesi, kişiliği, geçmişi ve amacına göre belirlenmektedir. Üslup, tasarımın bütünlüğünü belirleyen önemli bir faktördür ve karakterin kostümü, aksesuarları ve diğer tasarım öğeleri de bu üsluba uygun olarak düşünülmelidir. Metaverse karakter tasarımı üslup, karakterin hikayesini ve kişiliğini yansıtan bir unsurdur. Örneğin bir anime karakteri; genellikle büyük gözleri, uzun bacakları ve stilize edilmiş saçlarıyla diğer karakterlerden kolayca ayırt edilebilmektedir. Benzer şekilde bir çizgi film karakteri, basit tasarımı ve stilize edilmiş anatomisiyle karakteristik bir görünüme sahip olabilmektedir. Üslup, karakter tasarımı diğer öğelerle bir araya getirilerek karakterin kimliğini ve kişiliğini yansıtacak şekilde düşünülmektedir. Buna ek olarak üslup, karakterin hikayesiyle uyumlu olmalıdır. Örneğin; bir orta çağ fantezi oyununda karakterler genellikle gotik bir tarzda tasarlanırken bir bilim kurgu oyununda modern ve teknolojik bir üslupla tasarlanabilmektedir. Karakter tasarımı öğeleri, çocuk oyunlarında önemli bir rol oynamaktadır. Oyun geliştiricileri, karakterlerin tasarımı sürecinde belirli özellikleri göz önünde bulundurarak karakterlerin çocuklar tarafından sevimlerini ve etkili bir şekilde iletişim kurmalarını sağlayabilirler.

Yöntem

Araştırma kapsamında metaverse platformunda yer alan eğitim odaklı oyunlarda bulunan karakterlerin özellikleri, Roland Barthes'ın göstergebilimsel çözümleme yaklaşımıyla örnek karakterler üzerinden incelenecektir. Yapısal analiz, metinleri evrensel bir sistemde indirgeyerek onları karşılaştırmayı amaçlar. Barthes, Vladimir Propp, Claude Lévi-Strauss ve AJ Greimas gibi yapısalcılar tarafından da kullanılan bu yöntemin temel amacı, evrensel bir anlatı dilbilgisi bulmaktır. Bu yaklaşım, bir metnin temel bileşenlerini belirli bir şablona göre değerlendirerek anlam çıkarmayı amaçlar. Bu araştırmada göstergebilimsel çözümleme adı verilen nitel bir araştırma yöntemi kullanılmıştır.

Nitel araştırma, gözlem, mülakat ve doküman analizi gibi metodların kullanıldığı, algıların ve olayların doğal ortamda gerçekçi ve detaylı bir şekilde sunulduğu bir araştırma sürecidir (Yıldırım ve Şimşek, 2008, s. 39). Göstergebilimsel analiz, temelde iletiyi sadece yüzeydeki düzeyde değil aynı zamanda sözlü, görsel ve işitsel işaretlerin birbirleriyle ilişkisi içinde inceler. Böylece, anlamın temel yapılarını daha derinlemesine açığa çıkararak anlam oluşumunda öne çıkan unsurları bulmaya çalışır. Göstergebilimsel analizde, içerik ile biçim arasında belirsiz ve geçici bir ayrım yapılır ve metni meydana

getiren işaretlerin sistemi ön plana çıkarılır (Berger, 2019).

Araştırma kapsamında incelemeye alınan oyunların analizinde, Barthes'ın bu metodolojisi ve anlam oluşturma yöntemi kullanılacaktır. Roland Barthes'a göre tüm metinler, her biri farklı şekillerde birleştirdiği yapısal özellikleri paylaşmaktadır. Barthes'ın geliştirdiği yapısal çözümleme yöntemi, doğrudan görsel inceleme amacı taşımasa da anlamı içeren farklı olguların (örneğin giyim, mobilya vb.) analizinde kullanılır. Barthes, tüm bunları anlamlandırma kavramıyla göstergebilime bağlar ve göstergeler ile anlamlar arasındaki ilişkilere odaklanır. Bu metodoloji, dijital oyun karakterlerinin görselleri ve bu görsellerin altında yatan açık ve gizli mesajları ele alır. Yapısalcı bakış açısına benzer şekilde, Barthes da analizlerinde düz anlam ve yan anlam olmak üzere iki farklı anlam seviyesine dikkat çeker. Düz anlam, temel olarak ifade düzleminden oluşurken, yan anlam içerik düzeyini ifade eder. Barthes, "S/Z" (1974) adlı eserinde, gösterenlerin, hikayeyi oluşturmak için birbirine "örülmüş" beş anlatı kodunda gruplanabileceğini savunur. Barthes, her hikayenin insanı içine çeken beş kodla etkileştiği bir teori geliştirmiştir. Hermenötik ve proairetik kodlar, anlatının içsel kronolojisini sağlarken, anlamsal, sembolik ve kültürel kodlar çeşitli düzeylerde etki eder ve hikayeye derinlik kazandırır. Ancak, bu kodları tanımlamak, metinde aynı anda var oldukları anlamına gelmez. Farklı hikayelerin farklı doğası ve biçimi, bu olasılığı kısıtlar. Barthes, her metinde ortak olan beş tür sembolik öğeyi tanımlar. Hermenötik, proairetik, anlamsal, sembolik ve kültürel kodlar şeklinde kavramsallaştırdığı bu sistem, her göstergeyi yorumlamak için kullanılır. Araştırma kapsamında ele alınan oyunlar, Barthes'ın beş anlatı kodu üzerinden analiz edilecektir.

Steam Platformundaki 12+ Yaş Grubundaki Oyunların Göstergebilimsel Analizi

Araştırma kapsamında incelenen oyunlardan biri olan "Kena: Bridge of Spirits," EmberLab tarafından geliştirilen ve 2021 yılında PlayStation 4, PlayStation 5 ve Windows platformları için yayınlanmış bir aksiyon-macera oyunudur. Oyunun ana karakteri Kena, ruh rehberi olarak, bir sonraki hayata geçemeyen ruhlara yardım etme göreviyle karşımıza çıkmaktadır. (bkz. Resim 8) Kena'nın hikayesi, ölen insanların ruhlarını dünyadan geçirmek için sihirli yeteneklerini kullanan genç bir ruh rehberi olarak şekillenmektedir. Oyun, Kena'nın Kutsal Dağ Tapınağı'nı bulmak için yola çıkması ve sıkışmış ruhlara rehberlik etmesi etrafında dönmektedir. Kena, sevimli ve güçlü ruh arkadaşı Rot ile birlikte macerasını sürdürürken unutulmuş bir köyde mahsur kalmış ruhların özgürlüğünü sağlamak için çaba göstermektedir. Oyun, hedef kitlenin beklentilerini karşılamak için hiper gerçekçi grafikler yerine daha stilize bir deneyim sunmaktadır. Oyunculara dövüş, bulmaca çözme ve işbirliği yapma imkanı sunan 3D açık dünya aksiyon-macera türündeki bir oyundur. Başlangıçta yardımcı bir karakter olarak tasarlanan ana karakter

ter Kena, daha sonra hikayenin gereksinimlerine göre deneyimli ve olgun bir karaktere dönüştürülmüştür. Oyunun sanatı, Vietnam animasyon stüdyosu Sparx ile iş birliği içinde tasarlanmış ve Japon ile Güneydoğu Asya kültürlerinden esinlenilmiştir.

Kena'nın tarzında Güneydoğu Asya bölgesinin mitolojik ve efsanevi unsurları bir araya getirilmiştir.



Resim 8. Kena Oyun Karakteri

Kena'nın taşıdığı semboller ve eşyalar, karakterin doğal dünyada ruhsal bir güce sahip olduğunu temsil etmektedir. Ayrıca, karakterin kültürel kodları incelendiğinde Orta Asya kültürünün etkileri görülmektedir. Kena'nın tasarımında kullanılan aksesuarlar ve semboller, Orta Asya'nın bozkır yaşantısını yansıtmaktadır. Karakterin üzerindeki semboller ve eşyalar, kültürel kökenleri ve anlamlarıyla oyunculara karakterin derinliğini ve geçmişini aktarmaktadır. Bu sayede oyunun atmosferi ve karakterlerin kişilikleri daha zengin hale gelir, oyuncuları hikâyeye daha fazla bağlar.

Oyunda yer alan karakterlerden Saiya ve Beni'nin saçlarının yeşil olarak tasarlandığı görülmektedir. (bkz. Resim 9) Saç renklendirme işlemi, dünyanın birçok yerinde eski kültürler tarafından kullanılan en eski güzellik işlemlerinden biridir. Eski Mısırlılar, Yunanlılar, İbraniler, Persler, Çinliler ve erken Hindu topluluklarının kayıtlarında saç boyalarının kullanıldığına dair belgeler bulunmaktadır. Saiya karakterinin saç tarzı ve rengi, bu kültürel yansımaları ve oyun evrenindeki çeşitliliği yansıtmaktadır. Saiya ve Beni'nin saç aksesuarlarında bulunan ahşap renkli boncuklar, Neolitik Dönem'e ait izler taşımaktadır. Aynı zamanda karakterlerin kıyafetlerinde Japon geleneksel tasarımı olan Kimono'nun izleri bulunmaktadır. Kimono, Japon kültüründe ve toplum yapısında önemli bir giysi olarak bilinmektedir. Karakterlerin giyiminde kullanılan renkler ve tasarım, Güneydoğu Asya toplumu ve kültürünün Budizm inanışındaki özellikleri yansıtmaktadır. Saiya ve Beni'nin

kıyafetlerinde kullanılan renklerin, Çin kültüründe Budist rahiplerin statüsünü belirlemede önemli olduğu ve en üst sınıf rahiplerin koyu renkleri tercih ettiği bilinmektedir. Aynı şekilde Çin'deki Budist rahiplerin gri ve siyah renkli giysileriyle de tanındığı gözlemlenmiştir. Bu şekilde, Saiya ve Beni'nin karakter tasarımlarında kullanılan saç renkleri, boncuk aksesuarları ve kıyafetlerindeki renkler ve semboller, oyunun kültürel çeşitliliğini ve karakterlerin kökenlerini yansıtmaktadır.



Resim 9. Saiya ve Beni, Kena: Bridge of Spirits (EmberLab)

Araştırma kapsamında incenen bir diğer oyun Ragnarock, Wanadev Studio tarafından geliştirilen, 2021 yılında Microsoft Windows ve Oculus Quest için piyasaya sürülen ritim ve beceri içeren bir VR oyunudur. Oyunun sanatı, Fransız animasyon firması Illucity ile ortaklaşa yaratılmıştır. Ana karakteri Thor'un tasarımı, antik ve modern dünya mitolojilerinde popüler ve tanınabilir bir figür olan Thor'a gönderme yapmaktadır. (bkz. Resim 10) Oyunun kurgusal hikayesi, Orta Çağ'da Avrupa'da yaşamış Vikinglerin inançlarına, kültürüne ve edebiyatına dayanmaktadır. Viking mitolojisi ve inanç sistemleri, Vikinglerin askeri ve politik sistemlerinin temelini oluşturmuştur. Oyunun dünyası, Vikinglerin İskandinavya üzerindeki mitolojik hikayelerine odaklanmaktadır. Müziklerde ise Kelt müziği etkileri görülmektedir. Oyunda, Kelt müziği eşliğinde oyuncular ritimlere basarak bir Viking gemisinin liderliğini yapmakta ve diğer oyuncularla yarışmaktadır. Oyundaki mekanikler, oyuncuların çekiçlerle ritim tutarak notaları parçalamasını ve kürek çekmesini içermektedir. Thor karakterinin görünümü, İskandinav mitolojisinden gelen semboller ve kültürel unsurlarla şekillendirilmiştir. Thor'un başındaki kurt başlığı, İskandinav mitolojisindeki kıyamet getiren dev kurt Fenrir'e atıfta bulunur. Ayrıca, Thor'un elindeki Mjollnir çekici, onun gücünü ve savaşçı kimliğini sembolize eder. Uzun sakalı, Viking kültüründeki olgunluk, güç ve liderlik sembollerinden biridir. Koruma kollukları ise Thor'un gücünü ve koruyucu niteliğini vurgulaaktadır. Ragnarock, Viking mitolojisi ve kültüründen ilham alarak oyunculara ritmik ve eğlenceli bir deneyim sunmaktadır.



Resim 10. Ragnarock Wanadev Studio

İncelenen bir diğer oyun It Takes Two, Hazelight Studios tarafından üretilen ve Electronic Arts tarafından EA Originals programı altında piyasaya sürülen bir aksiyon-macera platform oyunudur. Oyun; Mart 2021'de Windows, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X ve Series S platformları için satışa sunulmuştur. Oyun, yalnızca iki oyuncu tarafından çevrimiçi veya yerel bölünmüş ekran modunda oynanabilir ve The Game Awards, 2021'de yılın oyunu ödülüne layık görülmüştür. Oyun, May ve Cody adında bir çiftin macerasını anlatır. May, bir kukla oyuncuğuna dönüşmüşken Cody kilden yapılmış bir oyuncak olarak bulunmaktadır. (bkz Resim 11) Çift, bedenlerini eski haline getirmek için iş birliği yapmak zorundadır ve aynı zamanda ilişkilerindeki sorunlarla yüzleşmektedirler. May, ailenin geçimini sağlayan bir mühendis olarak tasvir edilirken, Cody bahçecilikle uğraşan bir baba figürüdür. Oyunun hikayesi fantastik öğeler içermekte olup, her bölümde farklı bir macera sunmaktadır. Görsel ve tasarım açısından, oyunun karakter ve bölüm tasarımları oldukça dikkat çekicidir. Oyun dinamik ve eğlenceli bir atmosfere sahiptir ve müzikler oynanışa katkı sağlamaktadır. Ayrıca oyun, kukla kültürünün tarihsel ve sembolik önemini yansıtmaktadır. May karakterinin tasarımı, hippie kültüründen ve doğal temalardan esinlenmiştir. Cody karakteri ise Latin kökenli olup, kil çamurundan yapılmış bir oyuncak olarak tasvir edilmiştir. Karakterlerin giyim tarzları ve aksesuarları, hikâyenin temasıyla uyumlu olarak tasarlanmış ve semantik olarak anlamlar yüklenmiştir. Genel olarak, It Takes Two, başarılı bir hikâye anlatımı, görsel tasarımı ve oynanış mekanikleriyle dikkat çeken bir oyun olarak öne çıkmaktadır.



Resim 11. It Takes Two (Hazelight) – May ve Cody

Araştırma kapsamında incelenen bir diğer oyun Hogwarts Legacy, Avalanche Software tarafından yapılan ve Warner Bros Games tarafından yayınlanan bir aksiyon rol yapma oyunu olan Hogwarts Legacy, 2023 yılında piyasaya sürülmüştür. (bkz. Resim 12) Oyun, Harry Potter evreninden esinlenerek, Büyücü Dünyası'nda geçen bir hikâyeye odaklanmaktadır. Oyunun mekânı, Hogwarts Cadılık ve Büyücülük Okulu ve çevresindeki bölgelerdir. Oyuncular, dört farklı Hogwarts binasından birini seçerek oyuna başlarlar ve bu seçimleri oyun boyunca farklı görevler ve özel yeteneklerle birlikte gelir. Oyuncular, derslere katılarak büyülü yeteneklerini geliştirir, büyüler yapar, dövüş yeteneklerini öğrenir ve çeşitli görevlerde ilerlerler. Oyunda çeşitli karakterler bulunmaktadır, bunlar arasında profesörler ve diğer öğrenciler yer alır. Her karakterin oyunun içindeki rolü ve hikayesi farklıdır. Örneğin, Matilda Weasley eski bir öğrenci ve profesördür, Dinah Hecat ise deneyimli bir büyücü ve öğretmendir. Oyundaki diğer karakterler arasında Abraham Ronen ve Aesop Sharp gibi isimler de bulunmaktadır. Görsel olarak da oyun, Victoria Dönemi'nin İngiliz giyim ve moda tarzlarından etkilenmiştir. Karakterlerin kıyafetleri ve aksesuarları, dönemin izlerini taşır ve oyunun atmosferine uyum sağlamaktadır. Genel olarak, Hogwarts Legacy hem Harry Potter hayranlarını hem de genel aksiyon rol yapma oyunu severleri memnun edecek bir deneyim sunmaktadır.



Resim 12. Hogwarts Legacy, Avalanche Software, 2023

Araştırma kapsamında incelenen oyunlardan bir diğeri “Falcon Age” adlı oyun, Outerloop Games tarafından geliştirilen bir aksiyon-macera türü oyun olup, 2020 yılında Nintendo Switch, PlayStation 4 ve Microsoft Windows platformları için piyasaya sürülmüştür. Oyunun odak noktasındaki karakter, Ara adında otomatik sömürgecilerin egemenliğine karşı kayıp şahin avcılığı geleneğini yeniden canlandırmaya çalışan bir kadındır. (bkz. Resim 13) Hikayede Amerika Birleşik Devletleri’nde yetişen göçmenlerin kültürel deneyimleri, dedikodu yapan bireyler, baskıcı aileler ve aile içi baskı gibi konular ele alınmaktadır. Oyunun mekânı; kültürel değerlerin yok edildiği, kaynakların tükendiği ve makine istilasıyla çölleşmiş bir koloni gezegenidir.

“Falcon Age” oyununda Güney Asya, Moğolistan ve Nepal gibi bölgelerin kültürel öğeleri ve izleri bulunmaktadır. Ana karakter Ara’nın kıyafetleri ve kültürel sembolleri, Hermenötik koda göre Moğolistan ve Nepal gibi bölgelerdeki geleneksel giyim tarzlarının izlerini taşımaktadır. Oyun mekaniği, Moğolistan ve Nepal gibi yerlerde uzun süredir icra edilen geleneksel şahin avcılığına dayanmaktadır. Ayrıca, İnka kültüründen de bazı öğeler oyun içinde yer almaktadır. İnka kültürü, tarım, mimari, mühendislik, astronomi ve matematik gibi alanlarda önemli başarılar elde etmiş ve sembolik olarak oyunda temsil edilmiştir. Oyuncular, şahinleri eğiterek çeşitli görevleri yerine getirmektedir. Ara’nın giyim tarzında İnkalara özgü kıyafetler ve semboller bulunmaktadır. Bu giysiler genellikle doğal malzemelerden yapılmış ve sembolik anlamlara sahiptir. Özet olarak, “Falcon Age” oyunu, Güney Asya, Moğolistan, Nepal ve İnka kültürlerinden ilham alarak oyunculara şahin avcılığı üzerine bir macera sunmaktadır. Oyunun ana teması, kültürel mirasın korunması ve yabancı bir güce karşı mücadeledir.



Resim 13. Falcon Age (Outerloop Games)

Sonuç ve Öneriler

Son dönemlerde hızla büyüyen bir alan olan Metaverse, tasarım dünyasında önemli bir konuma ulaşmıştır. Metaverse katılımcıları; sanal dünyada birbirleriyle etkileşimde bulunabilir ve sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik veya karma gerçeklik gibi teknolojilerle iletişim kurabilirler. Dijital platformlarda gezinme, etkileşim kurma ve diğer kullanıcılarla iletişim kurmanın önemi fark edilmiş ve kullanıcı deneyimi, Metaverse'in başarısı için hayati bir unsur olarak tanımlanmıştır. Metaverse platformundaki alanların artmasıyla birlikte tasarım gereksinimleri daha da vurgulanmış ve tasarımcılar için yeni iş fırsatları ortaya çıkmıştır.

Teknolojinin ilerlemesiyle birlikte dijital oyunlar, özellikle Metaverse platformunda belirgin bir konuma gelmiştir. Metaverse platformunda sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve benzeri teknolojilerin bir araya geldiği dijital oyunlarda; kullanıcılar kendi avatarlarını oluşturabilir, çeşitli oyunlar oynayabilir ve diğer oyuncularla etkileşime geçebilirler. Özellikle çocuklar arasında popüler olan Metaverse oyunları, sadece eğlence aracı olmaktan öteye gitmektedir. Çocuklar, bu oyunlarda etkileşimli ve öğretici deneyimler yaşayarak hayal güçlerini geliştirebilir ve sosyal becerilerini artırabilirler. Ayrıca Metaverse çocuk oyunları, kültürel aktarım açısından da önemli bir role sahiptir. Bu oyunlar sayesinde çocuklar, kendi kültürlerine ait bilgilerin yanı sıra başka kültürlerle ait bilgileri de öğrenebilirler. Bu noktada, özellikle karakter tasarımları kültürel aktarımın önemli bir aracı olarak karşımıza çıkmaktadır.

Araştırma kapsamında Metaverse içerisindeki çocuk oyunlarında karakter tasarımı ve kültürel sembollerin nasıl aktarıldığı, Roland Barthes'ın semiyolojik analiz yöntemiyle araştırılmıştır. En popüler beş eğitim içerikli oyun incelenerek, karakter tasarımlarına kültürel kodların entegre edildiği

tespit edilmiştir. Karakter tasarımlarında, hikayenin kültürel yapısı ve ana olayların geçtiği dönemlerin yansıtıldığı görülmüştür. Bu sayede karakterlerin özellikleri, giyim tarzları, davranışları ve saç stilleri gibi unsurların hikayenin kültürel bağlamıyla nasıl etkilendiği anlaşılmıştır. Ayrıca, Metaverse platformundaki dijital oyunlar sayesinde çocukların farklı kültürler hakkında bilgi edinmelerine olanak tanındığı gözlemlenmiştir. Bu durum, Metaverse platformundaki dijital oyunların sadece eğlence aracı olmanın ötesine geçerek kültürel aktarım aracına dönüştüğünü göstermektedir. Bu durum, henüz yeni keşfedilmekte olan Metaverse platformundaki dijital oyunlar, yaratıcı endüstri sektöründe yeni bir alanın doğacağına işaret etmektedir.

KAYNAKÇA

- Azılıoğlu, K., & Yılmaz, M. (2023). Toplumsal ve Kültürel Değişimlerin Sanat Eğitimi-ne Yansımaları (Reflections of Social and Cultural Changes on Art Education). *Education and Science*, 8(2), 443-461.
- Belhan, Ö., & Şimşek, C. L. (2014). Bilim-Fen ve Teknoloji Kulübü'nün Öğrencilerin Fen ve Teknoloji Okuryazarlığına ve Fene Yönelik Tutumlarına Etkisi. *Year, Volume (23)*, 100-120.
- Blumberg, F., Deater-Deckard, K., Calvert, S. L., & Flynn, R. M. (2019). Digital Games as a Context for Children's Cognitive Development: Research Recommendations and Policy Considerations. *Social Policy Report*, 32(1), 1-33.
- Bozkurt, A. (2014). Homo Ludens: Dijital Oyunlar ve Eğitim. Anadolu University, January.
- Demir, E. (2022). Bilgisayar Oyunlarındaki Karakterlerin Kostüm Tasarım Süreci ve Uygulaması [The Costume Design Process and Application of Characters in Computer Games] (Yüksek Lisans Tezi, Ankara, Tez Danışmanı: Doç. Dr. M. Fikret Ateş).
- Djou, L. D. G., Udin, U., Lukiasuti, F., & Filatrovi, E. W. (2022). The Contingency Approach of Digitalization and Entrepreneurial Orientation on SMEs Performance in Metal and Machinery Industry. *International Journal of Criminology and Sociology*, 2022, 2235-2249.
- Ferhat, S. (2016). Dijital Dünyanın Gerçekliği, Gerçek Dünyanın Sanallığı: Bir Dijital Medya Ürünü Olarak Sanal Gerçeklik. *Dijital Medya Sayısı*, 01(02), ISSN 2149-9446.
- Göçen, A. (2022). Eğitim Bağlamında Metaverse. *Uluslararası Batı Karadeniz Sosyal ve Beşeri Bilimler Dergisi*, 6(1), 98-122.
- Gül, M. E. (2019). Kültür Endüstrisi Ürünü Olarak Dijital Oyunlar: Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) Oyunu Örneği. *Uluslararası Kültürel ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(2), 448-465.
- Hazar, Z., & Hazar, M. (2017). Digital Game Addiction Scale for Children (Çocuklar İçin Dijital Oyun Bağımlılığı Ölçeği). *Physical Education and Sport Sciences*, 14(1).
- Hwang, G.-J., & Chien, S.-Y. (2022). Definition, Roles, and Potential Research Issues of the Metaverse in Education: An Artificial Intelligence Perspective. *Intelligence*, 3, 100082.
- Işıkoğlu Erdoğan, N. (2019). Dijital Oyun Popüler Mi? Ebeveynlerin Çocukları İçin Oyun Tercihlerinin İncelenmesi (Is Digital Play Popular? Examining Parents' Play Preferences for Their Children). *Pamukkale Üniversitesi Eğitim Fakültesi Dergisi (PAU Journal of Education)*, 46, 1-17.
- İstatistik Dünyası. (2014). Okul Öncesi Çocuklar İçin Sosyal Beceri Destek Eğitimi Öğretmen Rehber Kitabı [OSBEP]. Ankara. ISBN 978-605-63300-0-1.

- Kandemir, C., & Atmaca Demir, B. (2020). Eğitimde Sanal Gerçeklik Uygulamaları Üzerine: “Sınıfta Ben De Varım” Projesi. *The Turkish Online Journal of Design, Art and Communication (TOJDAC)*, 10(4), 339-354. ISSN: 2146-5193.
- Karakaşahinoğlu, Ş. (2021). Karakter Tasarımında Biçimsel Yaklaşımlar (Formal Approaches in Character Design). *Derleme Makale*, 13, 24-35.
- Karaman, E. (2017). Roland Barthes ve Charles Sanders Peirce’in Göstergebilimsel Yaklaşımlarının Karşılaştırılması. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*, 34, 25-36.
- Kepenek, E. B. (2020). Türkiye Dijital Oyun Sektöründe Nitelikli İşgücü Sorunsalı: Sosyo-Ekonomik Bir Bakış. *Politik Ekonomik Kuram*, 4(2), 296-309.
- Onega, S., & García Landa, J. A. (1996). *Narratology: An Introduction*.
- Özden, Z., & Ülgen, Ç. (2015). Canlandırma Filmi Yapım Sürecinde Karakter Tasarım Aşaması [Character Design Stage in Animation Film Production Process]. *Yedi: Sanat, Tasarım ve Bilim Dergisi*, 14(Sayı 14), 23-38.
- Özhan, S. (2011). Dijital Oyunlarda Değerlendirme ve Sınıflandırma Sistemleri ve Türkiye Açısından Öneriler (Evaluation and Classification Systems in Digital Games and Recommendations for Turkey). *Sosyal Politika Çalışmaları Dergisi*, 25(25), 21-33.
- Öztürk, A., & Perkmen, S. (2009). *Multimedya ve Görsel Tasarım. Profil Kitap*.
- Sarpkaya, S. (2021). Dijital Oyun/Video Oyunu Folkloru Üzerine Bir Yöntem Denemesi (A Method Essay on Digital Game/Video Game Folklore). *Uluslararası Halkbilimi Araştırmaları Dergisi*, 6, 155-172.
- Sayılgan, Ö. (2017). Dijital Oyunlarda Savaş Anlatısı ve Muhalefet Biçimi Olarak “Kurbani Oynamak”: This War of Mine. *Hacettepe Üniversitesi İletişim Fakültesi Kültürel Çalışmalar Dergisi*, 4(2), 374-395.
- Sezen, D. (2011). Katılımcı Kültürün Oluşumunda Yeni Medya Okuryazarlığı: ABD ve Türkiye Örnekleri (New Media Literacy in the Formation of Participatory Culture: Examples from the USA and Turkey) (Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Radyo, Televizyon, Sinema Anabilim Dalı, Tez Danışmanı: Doç. Dr. Nilüfer Pembecioğlu). İstanbul, Türkiye.
- Sezgin, S. (2018). Türkiye’de Dijital Oyun Endüstrisi ve Oyun Geliştiriciler: Problemler ve Olanaklar (Digital Game Industry and Game Developers in Turkey: Problems and Opportunities). *Moment Journal*, 5(2), 238-254.
- Soysal, T. (2023). Sanal Gerçeklik ve Artırılmış Gerçeklik Uygulamalarının Ceza Hukuku Üzerindeki Olası Etkileri Üzerine Bir Deneme (An Essay on the Possible Effects of Virtual Reality and Augmented Reality Technologies on Criminal Law). *Yıl 14, Sayı 53*, ISSN 1309-6826.
- Tozduman Yaralı, K. (2023). Başka Bir Evrende Çocuk Olmak: Çocuk Hakları Bağlamında Metaverse. *İletişim Kuram ve Araştırma Dergisi*, (61), 65-78.
- United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD). (2008). *Annual Report*.

- Üstündağ, N., & Akdenizli, F. (2021). Yaratıcı Endüstrilerde Çocuklara Yönelik Etkileşimli E-Kitap Tasarımı. *Sosyal Bilimler Araştırma Dergisi*, 2021(84), 2728-2739.
- Vora, G. (2015). Cryptocurrencies: Are Disruptive Financial Innovations Here? *Modern Economy*, 6(7).
- Yağbasan, M., & Şener, Y. (2019). İhtiyaçlar Hiyerarşisi Ekseninde Çevrimiçi Sanal Oyunların Demografik Değişkenler Açısından Karşılaştırmalı Analizi (Comparative Analysis of Online Virtual Games in Terms of Demographic Variables Based on the Hierarchy of Needs) (Elazığ İli Özelinde Bir Alan Araştırması). *Karadeniz İletişim Araştırmaları Dergisi*, 2019(2).
- Zaina, L. A. M. (2019). Educational Games and the New Forms of Interactions: Exploring the Use of Hand Gestures in a Computational Thinking Game. *Smart Learning Environments*, 6(1).