

YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ

YARATICI ENDÜSTRİLER SEMPOZYUMU

II

BİLDİRİLER KİTABI

13-14 Ekim 2022

İSTANBUL

Yıldız Teknik Üniversitesi

Yaratıcı Endüstriler Sempozyumu II
"Etkileşimli Performans Tasarımı"
13-14 Ekim 2022

e-ISBN:

İstanbul, 2022

Yayın Türü: Sempozyum Bildiri Kitapçığı

Yayına Hazırlayanlar: Arş. Gör. Barış ÖÇAL, Arş. Gör. İdil ÖZCAN, Arş. Gör. İdil ŞENEL

İletişim: Yıldız Teknik Üniversitesi, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Davutpaşa Kampüsü, Esenler/İstanbul

E-Posta: yes@yildiz.edu.tr

Web Adresi: http://yes.yildiz.edu.tr

Telif Hakkı © 2022-Yaratıcı Endüstriler Sempozyumu II

KURULLAR

Onursal Başkanlar

Prof. Dr. Tamer YILMAZ (Yıldız Teknik Üniversitesi Rektörü)
İsmail Erkam TÜZGEN (İstanbul Kalkınma Ajansı Genel Sekreteri)

Sempozyum Başkanı

Prof. Dr. Turan SAĞER

Sempozyum Koordinatörleri

Doç. Tan TEMEL
Dr. Öğr. Üyesi Nur CEMELELİOĞLU

Sempozyum Kurulu

Prof. Dr. Arda EDEN

Prof. Dr. Ayrin ERSÖZ

Doç. Aslıhan ERUZUN ÖZEL

Doç. Dr. Adviye Ayça ÜNLÜER ÇİMEN

Doç. Dr. İbrahim Orton AKINCI

Doç. Sernaz DEMİREL TEMEL

Doç. Tan TEMEL, Dr. Öğr. Üyesi Ece Merve YÜCEER

Dr. Öğr. Üyesi Nur CEMELELİOĞLU

Öğr. Gör. Emrah UÇAR

Arş. Gör. Barış ÖÇAL

Arş. Gör. Ezgi ARARAT CÜCEOĞLU

Arş. Gör. Muhemmet Fatih KILAVUZ

Arş. Gör. Osman Halil İMİK

Arş. Gör. İdil ÖZCAN

Arş. Gör. İdil ŞENEL

Arş. Gör. Şeyda Şenay ELMAS

Arş. Gör. Tolga ÜNALDI

Bilim Kurulu

Prof. Dr. Mehmet Cihat CAN (Başkan, Gazi Üniversitesi)

Prof. Dr. Barbaros BOSTAN (Bahçeşehir Üniversitesi)

Prof. Dr. Can KARADOĞAN (İstanbul Teknik Üniversitesi)

Prof. Dr. Cihan IŞIKHAN (Dokuz Eylül Üniversitesi)

Prof. Dr. Kamile PERÇİN AKGÜL (Antalya AKEV Üniversitesi)

Prof. Dr. Muzaffer SÜMBÜL (Çukurova Üniversitesi)

Prof. Nihal CÖMERT (İstanbul Teknik Üniversitesi)

Prof. Dr. Osman Türev BERKİ (Hacettepe Üniversitesi)

Prof. Dr. Robert ELLIOTT (Tennessee State University)

Doç. Dr. Adil Deniz DURU (Marmara Üniversitesi)

Doç. Dr. Asım Evren YANTAÇ (Koç Üniversitesi)

Doç. Dr. Emir Cenk AYDIN (Ege Üniversitesi)

Doç. Dr. Simge Esin ORHUN (Özyeğin Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Çakır AKER (Bahçeşehir Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Ertuğrul SÜNGÜ (Bahçeşehir Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Gökçer ESKİKURT (İstinye Üniversitesi)

Dr. Öğr. Üyesi Güven ÇATAK (Bahçeşehir Üniversitesi)

İÇİNDEKİLER

Ölü Gelin Animasyon Filminin Görsel ve İşitsel Göstergelere Göre Analizi
Betül AYDOĞDU, Bahadır UÇAN.....1

Aksiyon Rol Yapma Oyunlarındaki Gösterge ve İkon Tasarımlarının Oyun Deneyimine Etkisi
Kadir GÜNEY, Nur CEMELELİOĞLU 15

Tanzimat'tan Günümüze En Çok Eser Vermiş 10 Edebiyatçı Kadına Yönelik Veri Görselleştirme Projesi
Zeynep Bilgenur ZENGİN, Nur CEMELELİOĞLU.....30

Dijital Oyunlarda Duysal Avatar: Kullanıcılar Tarafından Tasarlanabilir Leitmotivlerin Kimlik Temsili İşleviyle İnteraktif Medyada Kullanılması
Barış Can BİLGİN, Umut Burcu TASA YURTSEVER 39

Fotoğraf, İletişim, Tanıtım, Estetik ve Hedef Kitle Başlıkları Bağlamında Örnek Afiş Çalışmalarının İncelenmesi
Erkan ÇİÇEK.....41

Grotowski'nin Öz Arayışı Perspektifinden Etkileşimli Sanat Pratikleri
Furkan RUŞEN, Rıfat ŞAHİNER.....51

Clown Figüründen Hareketle Çağdaş Sanatta Kusurun Temsili
Aslı UÇMAK, Rıfat ŞAHİNER.....62

Dijital Sanat Yapıtlarının Sergilenmesine İlişkin Nanorobotik Bir Tasarı Önerisi
Tansel Erol BAŞPINAR, Rıfat ŞAHİNER.....73

Dramatik Anlatıyı Sahneden İndirmek: "Bir Bebek Evi"nin Transmedya Bağlamında İnteraktif Mekân Tasarımı Üzerinden Yeniden Deneyimlenmesi
Hande AŞICI, Umut Burcu TASA YURTSEVER.....83

Etkileşimli Sanal Ortam Tasarımı Üzerine Bir Vaka Çalışması: Göbeklitepe'nin Spekülatif Tasarım Yöntemiyle Yeniden Okunması
Mert Can COŞKUN, A. Ayça ÜNLÜER ÇİMEN 85

Türk Halk Müziğinde Ağız ve Hançere Tekniklerini Oluşturan Ezgi Kalıpları
İsmet AYDIN, Turan SAĞER 87

Büyük Biçimsel Yapıların Sonat Allegro Formu İçerisindeki Kullanımları
Ali Levent MARANCI, Turan SAĞER.....96

Müzik Yöneticiliği'nde İnovasyon
Esin de THORPE MILLARD.....105

Türkiye Müzik Endüstrisinde İş Bulmada Kullanılan Ağbağlar
İsmail SINIR, Halil APAYDIN.....113

Sonic-Pi Dilinin Ses Eklentisi Desteği ile Geliştirilmesi
Abdurrahman TARİKCİ, Doğuhan Eren KARACAN.....130

Pyxelwidgets: Müzikal Izgara Kontrolcüler İçin Tasarlanmış Bir Grafiksel Kullanıcı Arayüzü Çatısı
Abdurrahman TARİKCİ, Malik Enes ŞAFAK.....132

Ritmin Temel Unsurları ve Tempo Modülasyonları Üzerine İncelemeler
Ömer Faruk ARSLAN, Koray SAZLI.....134

Geniş Çalgı ve Ses Topluluklarının Altyapı Eşlikli Kayıtlarında "Sonradan Ters Faz Tekniği" İle Kulaklıksız Monitörleme
Olcay DEMİRCİ, Arda EDEN.....135

Davul İçin Tam Otomatik Bir Akort Sisteminin Tasarımı ve Optimizasyonu
Özgün Arda NURAL, Arda EDEN.....144

Etkileşimli Belgesellerde Kullanıcı Deneyimi ve Gerçeklik Algısı: Uygun Metodolojiyi Seçmek İçin Yol Gösterici İlkeler
İdil ŞENEL, Umut Burcu TASA YURTSEVER.....153

Dijitalleşmenin Fiziksel Etkileşime Yansımaları
Selva ÖZKAL, A. Ayça ÜNLÜER ÇİMEN.....154

Oyunların Eğitim Üzerindeki Etkisinin Kutu Oyunu Tasarımı ile Ölçülmesi
Barış ÖÇAL, İdil ŞENEL, S. Efe ERDOĞAN.....163

Etkileşimli Performans Tasarım Merkezi: Etkileşimli Müzik Odası
Arda EDEN, Halil İMİK, Muhammet ÖZDEMİR.....164

Sanat ve Bilim Araştırmaları Özelinde Kurulmuş Bir Laboratuvar Örneği: Coarts
Sernaz DEMİREL TEMEL, Tan TEMEL.....165

ÖLÜ GELİN ANİMASYON FİLMİNİN GÖRSEL VE İŞİTSEL GÖSTERGELERE GÖRE ANALİZİ

Betül AYDOĞDU[1], Bahadır UÇAN[2]

Öz

Animasyonlar, görsel ve işitsel anlatım diliyle sinema tarihinde yerini almış önemli film yapıtlarıdır. Animasyon tekniği olan stop-motionın başarılı örneklerini veren Tim Burton, film yönetmenleri arasında sıra dışı tarzı ile dikkat çeken bir isimdir. Bu çalışmada, Tim Burton'a ait *Ölü Gelin* adlı animasyon filminin işitsel nitelikli göstergelerinden; konuşma, müzik, dip ses ve görsel nitelikli göstergelerinden; beden dili ile renk özelliklerine göre analizinin yapılması amaçlanmıştır. 19. yüzyıl İngiltere'sinin Viktorya Dönemi'nde geçen film, zengin balık tüccarının oğlu ile soylu bir ailenin kızının evlilik hikâyesini konu almaktadır. Filmin başlıca temaları; kilise baskısı, sınıfsal çatışmalar ve evlilik gibi toplumsal konulara dikkat çekilerek dönemin eleştirisine yer verilmiştir. Filmde asıl verilmek istenen temel düşünceler ise hikâyenin sonunda iyilerin kazandığı kötülerin ise er ya da geç hak ettiği cezayı aldığı ve gerçek sevginin fedakârlığın sonucunda gerçekleştiğidir. Film analizine göre; bahsi geçen dönemin izlerinin filmdeki göstergelere başarılı bir biçimde uyarlandığı, görsel ve işitsel unsurların izleyicinin filmi anlamlandırma sürecini destekleyerek müzikal anlatım diliyle hikâyenin anlatısını güçlendirdiği sonucuna varılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Ölü Gelin, İşitsel Nitelikli Göstergeler, Görsel Nitelikli Göstergeler, Stop-motion, Animasyon

[1] Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans Programı, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, **betusaydogdu@outlook.com**

[2] Doç. Dr., İletişim ve Tasarımı Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, **bucan@yildiz.edu.tr**

ANALYSIS OF THE CORPSE BRIDE ANIMATED FILM ACCORDING TO VISUAL AND INDICATORS

Abstract

Animations are important filmworks that have taken their place in the history of cinema with their visual and auditory expression language. Tim Burton, who gives successful examples of stop-motion, an animation technique, is a name that draws attention with his extraordinary style among film directors. In this study, one of the auditory indicators of Tim Burton's animated movie *Corpse Bride*; speech, music, bottom sound and visual indicators; It is aimed to analyze according to body language and color characteristics. Set in the Victorian era of 19th century England, the film is about the marriage of the son of a wealthy fish merchant and the daughter of a noble family. Criticism of the period was given by drawing attention to social issues such as church pressure, class conflicts and marriage, which are the main themes of the movie. The main ideas that are wanted to be given in the film are that at the end of the story, the good ones win and the bad ones get the punishment they deserve sooner or later, and true love comes true as a result of sacrifice. According to the movie analysis, it has been concluded that the traces of the aforementioned period have been successfully adapted to the indicators in the film, and the visual and auditory elements strengthen the narrative of the story with the musical narrative language by supporting the audience's process of making sense of the film.

Keywords: Corpse Bride, Auditory Indicators, Visual Indicators, Stop-motion, Animation

1. GİRİŞ

"Günümüz sinemasının en vazgeçilmez öğelerinden biri olan "Animasyon" bir başka deyişle "Canlandırma Sineması"; resim ya da nesnelerin hareketli ve canlı oldukları yanılsamasını uyandıracak biçimde düzenlenmesi işlemidir" (Şenler, 2005, s. 100). Animasyon filmleri, yaratım sürecindeki görsel ve işitsel ögeler ile izleyiciyi etkisi altına alabilen güçlü sinema yapımlarıdır. 2005 yılında gösterime giren *Ölü Gelin*, senaryosu Tim Burton'a ait ve yönetmenliğini Mike Johnson ile birlikte yaptıkları stop-motion tekniği kullanılarak hazırlanan bir animasyon filmidir. Karanlığın ve kasvetin ağırlıklı olarak kullanıldığı film 19. yüzyıl İngiltere'sinde geçmektedir. Viktorya Dönemi'nin kilise baskısı, toplumdaki sınıfsal çatışmalar, evliliğin kutsal bulunduğu, adaletsiz ekonomik düzen ve materyalist ağırlıklı düşünceler gibi konularının yoğun olarak yaşandığı çağın izlerine filmde rastlamak mümkündür. Viktorya Dönemi'nin yüksek malikâneli yapıları ve gotik mimari stili filmdeki mekanlara başarılı bir biçimde yansıtılmıştır. Mekanlar üzerinden sembolize edilen yaşam ve ölüm kavramları sorgulayıcı bir biçimde ele alınan bir diğer konulardır. "Ahlak ve toplum düzeni açısından, 19. yüzyılın ortaları bir çelişkiler yumağıydı: İngilizler bir yandan cinsel tabulara boyun eğmiş görünüyor, sevgiden tümüyle yoksun evlilikleri kutsal biliyorlardı" (Urgan, 2003, s. 949). Viktorya Dönemi'nin ahlaki bakış açısına yönelik yapılan tanıma göre evlilik kurumunun yüceliğinin filmin asıl temasını oluşturduğu görülmektedir. Görsel ve işitsel göstergeler filmdeki olayların bütününü oluşturan bir yapıdadır ve her bir öge filmin anlatısını etkilemekte ve desteklemektedir. Çalışma konusu olarak belirlenen animasyon filminin; görsel ve işitsel nitelikli göstergelerinin kullanımın tespit edilmesi ve filmin anlatısına olan katkılarının incelenmesi amaçlanmıştır.

2. FİLMİN ESİN KAYNAĞI

Filmin senaryosu incelendiğinde hikâyesinin Yahudi folkloruna ait olduğu düşüncesi hâkimdir. Pfefferman (2005), yazısında Yahudi halk masalının Tim Burton'a ilham kaynağı olduğundan bahsetmektedir. Bahsi geçen masal, Halk bilimci Schwartz'ın kaleme aldığı Yahudi halk hikâyeleri derlemelerinden oluşan *Lilith'in Mağarası: Doğaüstü Yahudi Masalları* adlı kitabındaki "Parmak" (The Finger) başlıklı öyküsüdür. 16. yüzyılda Filistin'in Safed kentinde geçen hikâyede ana kahraman Reuven'ın, arkadaşları ile yürüyüşe çıktığı gece ormanda yerde duran parmak biçimindeki bir cismi fark etmesiyle başlar. Ağaç kökü zannedilen bu cismin gerçek bir parmağa benzediğini düşünürler. Bu parmağa kimin yüzük takacağına dair kendi aralarında şakalaşırken

Reuven ertesi gün evleneceği için yüzüğü takması gereken kişinin kendisi olduğunu düşünür ve parmağa yüzüğü takarak evlilik yeminini telaffuz eder. Evlilik yemini yasasında belirtildiği gibi üç kez tekrar ettiği sırada parmak ve zemin hareketlenir, aniden yerden parçalanmış kefeniyle bir kadın ceseti yükselir. Gördükleri karşısında dehşete kapılan gençler, cesetin "Kocam!" diye seslenmesiyle bulundukları ortamdan kaçarak uzaklaşırlar. Ertesi gün iki seçkin ailenin çocuklarının evleneceği düğüne cesetin de gelmesiyle işler iyice karışır. Nikâhı kıyacak olan hahamın müdahalesi ile olayın mahkemeye taşınmasına karar verilir. Şahitler huzurunda edilen ve üç kez tekrarlanan yemin geçerli sayılır, Reuven'ın farkında olmadan ettiği yemini kabul eder fakat bir şakadan ibaret olduğundan bahseder. Haham, nikâhın geçerliliğini yitirdiğine dair nedenlerin olduğunu söyler. Adamın daha önce nişanlı olması, yeminin kasten yapılmadığı ve ölünün diri üzerinde hak talep edemeyeceği ve gelinin ölü olması bu evliliğin geçerliliğini yitirmesine neden olur. Ölü Gelin, hayatta ve ölümde evlenme şansını yitirdiğini öğrendiğinde tüm bedeni yere yığılır ve tekrar ölümlü olur. Haham yaşanan bu olayın tekrarlanmaması için ölünün daha derine ve yeniden defnedilmesini emreder. Yaşanan bu kötü olayın ardından haham, Reuven ile gerçek gelinin nikâhını kıyar ve düğün gerçekleştirilmiş olur (Schwartz, 1988, s. 51-54). Hikâyedeki bazı önemli olaylar filmin senaryosu ile örtüşmektedir. Bunlar; doğada bulunan parmağa benzer cisme yüzüğün takılması, evliliğin gerçekleşmesi için yeminin doğru telaffuzunun yapılması gerektiği ve gelinin ölü olması nedeniyle evliliğin geçerliliğini yitirdiği sahneler bahsi geçen masalın anlatımıyla benzerlik göstermektedir.

3. FİLMİN ÖZETİ

Ana karakterlerden Victor ve Victoria'nın evlilik hikâyesini konu alan film, naif ruhlu ve sakar bir genç olan Victor'un cam fanustaki mavi bir kelebeği özgür bırakmasıyla başlar. Victor çok köklü olmayan fakat sonradan görme balık tüccarlığı yapan bir ailenin çocuğudur. Victoria ise iflas ettiği hâlde bu durumu gizlemekte olan aristokrat bir ailenin kızıdır. Everglot ailesi (Victoria'nın ailesi) itibarını geri kazanmak adına çareyi zengin olan Van Dortlar (Victor'ın ailesi) ile kızlarını evlendirmekte bulur. İki aile de çocuklarından çok memnun değildir. Fakat gösteriş meraklısı Van Dort ailesi ile iflas bayrağını çekmiş Everglot ailesi karşılıklı olarak bu evlilikten menfaat peşindedir. Filmin ilk sahnelerinde Victor ve Victoria'nın evlilik provası için bir araya geldikleri görülür. Daha önce tanışmayan Victor ve Victoria birbirlerinden ilk görüşte etkilenir. Düğünün gerçekleşmesi için Victor'un evlilik yemini telaffuz etmelidir. Fakat oldukça utangaç ve sakar olan

Victor bir türlü evlilik yeminini doğru okuyamaz. Evlilik yeminini ederken yüzüğü düşürür ve elindeki mum ile Victoria'nın annesinin eteğini tutuşturur. Rahip evlilik için hazır olmayan damadı kovar ve yemini okumadan bu evliliğin gerçekleşmeyeceğini söyler. Victor ise Victoria'ya karşı kendini mahcup hissederek odadan kaçarak uzaklaşır. Olayların olduğu sırada daha önce aileyi izlemekte olan Barkis adında kötü bir lort provanın yapıldığı odaya gelerek Victoria'nın ailesi ile tanışır. İflas etmiş aristokrat ailenin durumundan haberdar olmayan Lort Barkis'in de amacı Victoria ile evlenmektir. Victor bir ormanda kendi kendine evlilik yeminini sözlerini tam ve eksiksiz okuduğu sırada elindeki yüzüğü parmağa benzer kurumuş bir dala geçirir. Dal parçası, birden hareket eder toprağı parçalayarak mezardan çıkan duvaklı ölü bir geline dönüşür. Korkarak ondan kaçmaya çalışan Victor, evlenme teklifini kabul eden Ölü Gelin Emily'nin onu öpmesiyle ölülerin dünyasında gözlerini açar. Victor gördükleri karşısında oldukça şaşkındır, ölülerin dünyasında iskelet ve çürümüş bedenler oldukça mutlu ve keyiflidir. Şarkılar eşliğinde Emily'nin hüzünlü aşk hikâyesini seslendirirler. Düğün gecesi eşinin ihanetine uğrayan ve ölüme terk edilen Emily, ölülerin dünyasında gerçek aşkını beklemektedir. Victor'ın evlilik yemini sözleri ile gerçek aşkı bulduğunu zanneder. Bu sırada yaşayanların dünyasında Victor'ın bir kadın ile görüldüğünü duyan Victoria ise Victor'ın onu terk ettiğini düşünür. Victor ise ölülerin dünyasından kaçmanın planı yapar. Bunun için Emily'i, ailesiyle tanıştırmak için yaşayanların dünyasına dönmeye ikna eder. Yaşayanların dünyasına geçmek için bilge görünümlü İhtiyar Gutknecht'den yardım alırlar. İhtiyar, karga yumurtasını kafalarının üzerine kırar içerisindeki sihirli toz bulutu ile yaşayanların dünyasına geçmelerini sağlar. Victor'ın, Victoria'ya için gittiğini gören Emily deliye dönerek ölülerin dünyasına dönmek için gerekli sözleri söyler. Victor'ın bir cesetle birlikte gittiğini duyan Victoria'nın ailesi ise planlarının devam etmesi için Lort Barkis ile Victoria ile evlenmesine karar verir. Van Dortların şoförleri Mayhew'in ölümüyle ölülerin dünyasında karşılaşan Victor, Victoria ve Lort Barkis'in evleneceği haberini alır. Artık Victoria ile kavuşma ümidini yitirmektedir. Bu sırada İhtiyar Gutknecht, Emily ile Victor'ın evlilik yeminine göre; "Ölüm sizi ayırana dek" maddesinin geçerli olduğunu bu nedenle evliliklerinin geçerliliğini yitirdiği, tek çözümün Victor'ın da ölü olması gerektiğini söyler. İyiden iyiye ümidini kesen Victor bu sözleri duyar, ölümü seçer, zehir dolu aşk şarabını içmeyi ve Emily ile evlenmeyi kabul eder. Evliliklerini yaşayanların dünyasında kutlamaya karar verirler ve tüm ölüler yaşayanların dünyasında toplanırlar. Aynı gün Victoria ile Lort Barkis'in düğün günüdür. Tüm ölüler kendi akrabalarının yanına giderler. Victoria ile Lort Barkis'in düğününü basan ölülerle birlikte ortalık karışır ve

evlilikleri yarım kalır. Emily ile Victor ise kilisede evlilik yemini etmek üzeredir. Bu sırada Victoria'nın da burada olduğunu göre Emily kendi gibi hayallerinin yarım kalmasına izin vermeyerek aşkından fedakârlık eder ve evlenmeleri için aradan çekilir. Fakat Lort Barkis'te buraya gelerek her şeyi berbat eder. Bu sırada Emily ile karşılaşan Lort Barkis'in onu terk eden eşi olduğu anlaşılır. Alaycı bir tavırla Emily ile konuşurken zehir dolu şarabı yudumlar ve ölülerin dünyasına katılmış olur. Tüm bunların sonunda Emily ise Victor ve Victoria'nın aşkını kabul eder, ay ışığına karşı mavi kelebeklere dönüşür, ruhunu özgür bırakarak yaşayanların dünyasına veda eder.

4. İŞİTSEL NİTELİKLİ GÖSTERGELER

4.1. Konuşma

Özön'e göre (2008) sinemada konuşma söz çeşitleri bakımından farklı biçimlerde karşımıza çıkmaktadır; söyleşme, içinden konuşma ve öyküleme yoluyla yapılabilmektedir. Söyleşme, filmlerde en sık karşımıza çıkan birden çok kişi arasında yapılan ses türüdür. İçinden konuşma, karakterin görüntüsünde herhangi bir hareket olmadan içinden geçirdiği düşünceler ya da konuşmaların dışarıya ses şeklinde verilmiş halidir. Öyküleme ise genellikle filmin hikâyesi ya da özetinin üçüncü bir kişi tarafından dış ses kullanımıyla anlatıldığı türdür. Konuşma, filmin anlatısını güçlü hale getirdiği gibi karaktere ait duygu ve düşünce dünyasını ifade etmeye yarayan önemli unsurlarından biridir. Filmin bütününde diyaloglara ve söyleşmelere sıklıkla yer verilmiştir. Bazı sahnelerde ise müzikal anlatım dili tercih edilmiştir. Filmin ilk sahnelerinde Van Dortlar'ın, Victor'ın evliliği ile soylu bir aileye katılacaklarını böylelikle toplumsal statülerinin değişeceğini, Everglot ailesi de her şeylerini kaybettikleri görgüsüz fakat zengin olan tüccarın oğluyla kızlarını evlendirmekten başka bir çareleri kalmadığını anlattıkları kısa bir müzikale yer verilmiştir (Burton & Johnson, 2005, 00:02:28). Müzikal şeklindeki konuşmalara filmin ilerleyen sahnelerinde de sıklıkla karşılaşılmıştır. Örneğin; iskeletlerin Ölü Gelin Emily'nin başından geçenleri anlattığı sahne, Emily'nin Victor'ın başka birini sevdiğini öğrendiğinde kafatasında yaşayan kurtçuk ve örümcek ile beraber şarkı söylediği sahne, Victor'ın Emily ile evlenmeye karar verdiği tüm ölü iskeletlerin bir araya gelerek şarkı söylediği sahnelerde de rastlanmaktadır.

4.2. Müzik

Danny Elfman'a ait olan hareketli ve hüzünlü müziklere tüm film boyunca etkili bir biçimde kullanılmıştır. Bazı sahnelerde seslendirilen müzikal parçalar da filmde sözlü anlatım dili olarak yer almıştır. Müzik, filmdeki görüntülerin atmosferine uygun bir şekilde yaşayanların dünyasındaki kasvetli ve karanlık temalı sahnelerin baskılı hali ağır bir tempoyla yansıtılmış ölülerin dünyasındaki renkli ve canlı sahnelerde ise coşkulu bir tempoda verilerek anlatımı destekleyici bir unsur olarak kullanılmıştır. Örneğin; Victor'ın, Emily ile karşılaştığı sahnede karakterin ölü olma durumu ve ürkütücü halini yansıtmak için müzik yüksek düzeyde kullanılmış korku ve gerilim durumu pekiştirilmiştir (Burton & Johnson, 2005, 00:16:42). Müzikler türleri bakımından incelendiğinde, yüksek zümreye hitap eden operanın kullanılması dönemin müzik anlayışı ile ilintili olduğu sonucuna varılmaktadır.

4.3. Dip Ses

"Dip sesler, uzamı veya zamanı belirtme, izleyicinin dikkatini belirli bir noktaya çekme, devinimi vurgulama, konuşma ve görüntüyü destekleyerek canlandırma filmindeki olayın anlatımına ve aktarımında yardımcı olma gibi görevler üstlenir" (Hünerli, 2000, s. 78). "Dip sesler, işitsel süreç içerisinde yer alan tüm doğa sesleri ve gürültülerdir. Bir ses kaynağının kendi sesinin yayılması ve anlatımını işitsel açıdan destekleyen içeriksel dip sesler ve görüntüye görünenden daha fazla bilgi ekleyen tanımlayıcı ve yorumlayıcı özellikte anlatımsal dip sesler" (Uçan, 2012, s. 40). Kılıç (2013) sinemada kullanılan sesin işlevini ele aldığı kitabında; bir olayın geçtiği yeri vurgulamak amacıyla kullanılan sesler (bir caddede oluşan trafik sesleri), çevresel seslerdir. Simgesel sesler, semboller aracılığıyla bir olayı ya da nesneyi açıklamayı sağlayan seslerdir (horozun öterek günün doğuşunu haber vermesi). Birleştirici sesler, dip sesler aracılığıyla olaylar ve sahneler arasında geçişi sağlamaya yardımcı seslerdir; sıralayıcı sesler, olayların anlatımında dramatik ve gülünç etkiler yaratmak amacıyla seslerin art arda eklenmesiyle oluşturulan seslerdir. Filmde hikâyenin anlatımını desteklemek ve güçlendirmek için birçok çevresel, simgesel ve birleştirici dip ses kullanılmıştır. İlk sahnelerde kullanılan evlilik provası zamanının yaklaştığını anlatmak için saat sesi ve zil sesi simgesel dip ses olarak kullanılmıştır. Filmin ilk sahnelerinde şehir ortamında geçtiğini betimlemek için sokağı süpüren bir kişiye ait süpürge sesi, kedi sesi, at kişnemesi ve toynak sesleri, at arabasının çıkardığı tekerlek sesleri de çevresel sesler olarak kullanılmıştır. Filmin ilerleyen sahnelerinde Victor'ın Ölü Gelin Emily'den kaçtığı sahnelerdeki ürkütücü ve

olumsuz durumu pekiştirmek için kullanılan karga sesleri hem simgesel dip ses hem de sahne geçişi olarak da kullanıldığı için birleştirici ses kullanımına örnektir (Burton & Johnson, 2005, 00:18:52).

5. GÖRSEL NİTELİKLİ GÖSTERGELER

5.1. Beden Dili Göstergeleri

5.1.1. Kişi

Beden dili, filmdeki diyalogların dışında kalan karakterlere ait jest ve mimik göstergeleriyle sözsüz iletişimin yerini tutan yardımcı ögedir. Beden dili göstergelerinden bir diğeri karakterlerin görünüşüne ait unsurlardır. Fiziksel yapıları; saç, boy kilo, giyimleri ve aksesuar kullanımları filmin geçtiği zamana dair çıkarım yapılabilme ve kişilerin içinde bulunulan toplumsal durumları hakkında izlenim edinmeyi sağlamaktadır. Filmin öne çıkan; Victor, Victoria, Emily, Lort Barkis, İhtiyar Gutknecht ve Rahip karakterinin dış görünümü, beden dili göstergeleri ve hayvan karakterlerine ait göstergeler incelenmiştir.



Şekil 1: Victor ve Victoria, [https//:www.imdb.com]

Şekil 1'de sol tarafta görülen Victor karakteri dış görünümü incelendiğinde; oldukça ince ve çelimsiz bir vücuda, yüz ifadelerinden anlaşılacağı üzere şaşkın ve utangaç bir tiplemeye sahiptir. Filmin ilk sahnelerinde Victoria ile karşılaştığında oturduğu sandalyeyi, piyanonun üzerindeki vazoyu, evlilik yemini ederken elindeki yüzüğü ve mumu yere düşürdüğü sahneler karakterin oldukça sakar biri olduğuna dair göstergelerdir. Şekil 1'de sağ taraftaki Victoria karakteri ise daha naif, kırılgan ve kıyafetlerinden anlaşılacağı üzere görünümü asildir. Karakterin genel tavrı

incelendiğinde sakin, masum yapılı ailesinin kararlarına karşı boyun eğen ve onların istekleri doğrultusunda hareket eden bir tiptir.



Şekil 2: Emily, [https//:www.imdb.com]

Şekil 2'de görülmekte olan Emily ise Victoria'ya göre daha güçlü, kararlı ve romantik bir karakterdir. Yüz mimikleri incelendiğinde; düşük kaş yapısı ve baygın gözleriyle daha önceki yaşamının verdiği hüzün yüz ifadesine yansımaktadır. Görünüşü incelendiğinde yırtık bir gelinliği ve duvağı ile soğuk mavi teni yarı iskelet ve çürümüş bedeni ölü olma halini destekleyen göstergelerdir.



Şekil 3: Lort Barkis, [https//:www.imdb.com]

Şekil 3'te sağ tarafta bulunan karakter Lort Barkis, görünüşü ve beden dili hareketleri incelendiğinde, çatık kaşlı, keskin ve ciddi bir yüz ifadesine sahiptir. Filmdeki tavırlarından karakterin kurnaz ve sinsi biri olduğu anlaşılmaktadır. Örneğin; filmin ilk sahnelerinde Victor'ın ailesini gizlice dinlediği görülmektedir (Burton & Johnson, 2005, 00:03:07). Victoria ile evlenme planı yaptığı ve ailesini etkilemeye çalıştığı sahneler de sinsi tavrını doğrular niteliktedir. Filmin

ilk sahnelerinde Victor'ın serbest bıraktığı kelebeği el hareketiyle kovmaya çalıştığı öfkeli hali kötü niyetli biri olduğuna dair göstergelerdir (Burton & Johnson, 2005, 00:02:03).



Şekil 4: İhtiyar Gutknecht, [https//:www.imdb.com]

Şekil 4'te sağ üstte görülen İhtiyar Gutknecht karakteri ise uzun sakallı ve kambur duruşu ile yaşlı bir görünüme sahiptir. Gözlükleri ve bulunduğu ortamdaki kütüphanedeki birçok kitabın olması da bilgeliğini destekleyici göstergelerdir. Aynı zamanda Victor ve Emily'nin nikâhını kıyabiliyor olması karakterin ölülerin dünyasındaki dini gücü temsil etmektedir.



Şekil 5: Rahip, [https//:www.imdb.com]

Şekil 5'te bulunan görseldeki rahibin görünümü incelendiğinde filmin geçtiği dönemin izleri karaktere başarıyla yansıtılmıştır. Karakterin sahnelerinin yer yer alt açıdan çekilerek daha yüce gösterildiği, bu doğrultuda rahip karakteri ile asıl verilmek istenen bahsi geçen çağın kiliseye karşı olan tutumunu ifade etmektedir. Büyük ve oldukça uzun bir şapkaya benzer başlığının da dönemin gotik stilindeki gibi kilisenin diğer yapılardan uzun inşa edilerek tanrıya yakın olma anlayışının

karakterin giyimine yansıtıldığı görülmektedir. Tüm bu göstergeler, Viktorya Dönemi'ndeki kilisenin baskıcı tavrı ve yüceliğini temsil etmektedir. Karakterin sert beden dili hareketleri ve saldırgan yüz ifadesi bu göstergeleri karşılar niteliktedir.

5.1.2. Hayvan Karakterleri

Filmin bazı sahnelerinde karga, tırtıl ve kelebek gibi hayvan karakterlerine yer verilmiştir. İhtiyar Gutknecht'in, Emily ve Victor'ı yaşayanların dünyasına gitmeleri için karga yumurtası kullandığı görülür (Burton & Johnson, 2005, 00:33:20). *Karga* sembolü birçok mitolojik yaklaşıma göre uğursuzluğun ya da bilgeliğin sembolü olarak kullanılmıştır. Film de ise daha çok kargaların uzun ömre sahip olmaları sebebiyle yaşamın göstergesi olarak kullanıldığı düşüncesine varılabilir. Başka bir sahnedeki karga sesi ise filmdeki olumsuz durumu ve kötü gidişatı betimlemek için işitsel gösterge olarak kullanılmış, karganın uğursuzluğu simgelediği düşüncesinden hareketle Victor'ın, Emily ile karşılaştığı sahnede başına gelen talihsizliği vurgulamak amacıyla kullanılmıştır (Burton & Johnson, 2005, 00:16:41). *Kelebek*, birkaç anlamı karşılar nitelikte kullanıldığı görülmüştür. Birincisi; kelebeğin kısa ömre sahip bir olması nedeniyle Emily'i temsil etmekte ve genç yaşta ömrünü tamamladığı ile bağdaştırılmaktadır. İkincisi; filmin ilk sahnesi Victor'ın özgür bıraktığı mavi kelebek ile başlamaktadır ve filmin bitişinde de Emily'nin kelebeklere dönüşerek yok olduğu sahne ile bitmektedir. Burada mavi kelebek ruhu temsil etmektedir. Victor filmin başında kelebeği özgürlüğüne kavuşturduğu gibi filmin sonunda da Emily'i özgür bırakarak ruhunu sonsuzluğa uğurladığını simgelemektedir. Filmde ölü gelinin kafatasının içinde yaşayan bir tırtıl bulunmaktadır. *Tırtıl*, Emily'nin karşılaştığı durumlara karşı akıl vermekte ve yer yer işine karışmaktadır. Bu nedenle tırtılın beynimizi kemiren düşünceleri temsil ettiği sonucuna varılabilir.

5.2. Renk

Renk, filmin görsel anlatım dilini doğrudan yansıtan ve destekleyen bir diğer ögedir. Renklerin karakterler ve mekân tasarımlarında kullanımı filmi anlamlandırma aynı zamanda hikâyenin aktarımını sağlamada görsel dil birliği sağlamaktadır. Renkler anlamlarına göre incelendiğinde;

> Siyah, ölüm, nefret, anarşi, baskı, ceza, tutukevi, yalnızlık ve korkunun da rengidir. Mavi, maddeden arındırır, düşseli, gerçek olmayan alanı çağrıştırır. Sonsuzluğu ve öteki dünyayı anlatır. Gri, sıkıntı, hüzün ve tekdüzeliği çağrıştıran grinin yan anlamı çağdaşlıktır. Bitkilerin rengi olduğu

için, yeni yaşamı, etkinliği, güneşi, ciddiyeti ve düşünceyi simgelemekte olan yeşil, özgürlük, uyum, eşitlik, paylaşım, yardımseverliğin de rengidir. Mor; gizem, kendine saygı, soyluluk gibi özelliklerinin yanında üzüntü ve melankoli, unutkanlık, sabırsızlık, saygısızlık, sorumsuzluk kabalık da simgelediği kavramlardandır. (Hünerli, 2000, s. 99-100)

Filmin genelinde olaylar 2 ayrı mekanda geçmektedir. Bunlardan birincisi yaşayanların diğeri ise ölülerin dünyasıdır. Şekil 6'da görülen yaşayanların dünyası siyah ve grinin tonlarında tamamen karanlık bir betimlemeye sahiptir. Siyah ve gri renk; filmdeki otoriteyi, hüznü ve mutsuzluğu temsil etmektedir. Yaşayanların dünyasında, insanlar tekdüze bir yaşama sahiptir, toplumlar arasında asillerin ve sıradan halkın adaletsiz yaşamı, dini otoritenin baskın olduğu bir yaşam düzeni hâkimdir. Şekil 7'de görülen ölülerin dünyası ise yaşayanların dünyasına kıyasla daha renkli ve canlı bir görünüme sahiptir.



Şekil 6: Yaşayanların dünyasına ait bir görünüm, [https//:www.imdb.com]



Şekil 7: Ölülerin dünyasına ait bir görünüm, [https//:www.imdb.com]

Yeşil, mavi ve mor renklerin ağırlıklı olarak kullanıldığı ölülerin dünyasında, ölüler daha neşeli ve hallerinden memnundur. Yeşil renk, yaşamı ve enerjiyi temsil etmekte ve ölüm ile tezat bir

anlatım dili olarak kullanılmıştır. Mavi ise daha çok ruhsal dünyanın temsili aynı zamanda ölümün soğukluğunu yansıtmak için insanların ten renklerinde kullanımına yer verilmiştir. Mor renk ise daha çok duygusallığın, romantizmin, tutkunun ve düşün temsilidir. Mor, ölülerin dünyasındaki hayali yaşamın ve duyguların göstergesi olarak kullanılmıştır.

6. SONUÇ

Animasyonlar, görsel ve işitsel ögelerin kullanımıyla belirli bir düşüncenin anlatımını ya da aktarımını sağlamada izleyici üzerinde etkili ortamlardır. Bu ögeler bahsi geçen filmlerdeki anlatıma katkı sağlayacağı gibi izleyicinin anlamlandırma sürecine de doğrudan etki etmektedir. Bu doğrultuda çalışma konusu olarak belirlenen animasyon filminin görsel ve işitsel unsurlarının tespit edilmesi ve sonucunda anlatımına katkıları ele alınmıştır. Söz konusu film her ne kadar basit görsel bir anlatımı benimsiyor olsa da tema ve betimlemeler filmi sıradan bir animasyonun ötesine taşıdığı bir gerçektir. Film, tarihsel betimlemeler, ölüm ve yaşam gibi kavramların irdelendiği, evlilik gibi toplumsal konular etrafında şekillenen temasıyla izleyiciye içten bir anlatım sunmaktadır. 19.yüzyıl İngiltere'sindeki ezilen halk ve zengin soyluların yaşamları, kilisenin insanlar üzerindeki baskıları gibi toplumsal olaylar renk, duygu durumu görsel ve işitsel göstergelerle karakterler ve mekânlar üzerinden bahsi geçen dönemin eleştirisi yapılmıştır. Filmde ölülerin dünyası, yaşayanların dünyasına göre daha canlı ve renkli iken yaşayanların dünyası karanlık şehir tıpkı orada yaşayan insanlar gibi huzursuz ve kötümser betimlenmiştir. Bu durum renklerin duygular üzerindeki yansımalarını göstermiş, ölü insanların yaşayan insanlara kıyasla daha dürüst, iyi niyetli ve zararsız olduklarını izlenimi verilmiştir. Filmde bu betimlemelerden faydalanılarak oluşturulan hikâye ile verilmek istenen temel düşünceler; iyilerin daima kazandığı ve kötülerin ise er ya da geç hak ettiği cezayı aldıkları, diğer önemli bir mesaj ise gerçek sevginin fedakârlık gerektirdiği vurgulanmıştır. Film analizi sonucunda; görsel ve işitsel ögelerin hikâyenin anlatısına katkı sağladığı görülmüştür. Hikâyenin aktarımındaki göstergeler, izleyiciyi film süresince konuya bağlı kılmış, anlatımı güçlendirerek etkili bir biçimde kullanılmıştır.

KAYNAKÇA

Burton, T., Johnson, M. (Yönetmen). (2005). *Corpse Bride* [Ölü Gelin] [Film]. Warner Bros.

Hünerli, S. (2000). *Türk Canlandırma Sinemasında Türk Yazını Uyarlamaları: Gösterge Çözümlemesi Modeli.* (Tez No: 64151). [Doktora Tezi, İstanbul Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Kılıç, L. (2013). *Görüntü Estetiği* (5. Basım). İnkılâp Kitapevi.

Özön, N. (2008). *Sinema Sanatına Giriş* (1. Basım). Agora Kitaplığı.

Pfefferman, N. (2005, 16 Eylül). *Tim Burtons Corpse Bride has Jewish bones*. The Jewish News of Northern California. https://www.jweekly.com/2005/09/16/tim-burton-s-corpse-bride-has-jewish-bones/

Schwartz, H. (1991). *Lilith's Cave: Jewish Tales of the Supernatural.* Oxford University Press. https://books.google.com.tr/books?id=vfg5wB7RrNQC&printsec=frontcover&hl=tr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Şenler, F. (2005). Animasyon Tarihi, Teknikleri ve Türkiye'deki Yansımaları. *Hacettepe Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, (3), 99-114.

Uçan, B. (2012). Prenses Mononoke'nin İşitsel ve Görsel Nitelikli Göstergelere Göre Filmsel Çözümlemesi. *İstanbul Aydın Üniversitesi Dergisi*. 4(13), 35-46.

Urgan, M. (2006). *İngiliz Edebiyatı Tarihi* (4. Basım). İstanbul Yapı Kredi Yayınları.

AKSİYON ROL YAPMA OYUNLARINDAKİ GÖSTERGE VE İKON TASARIMLARININ OYUN DENEYİMİNE ETKİSİ

Kadir GÜNEY[1], Nur CEMELELİOĞLU[2]

Öz

Aksiyon rol yapma oyunu (ARPG), bir rol yapma video oyunu alt türüdür. Oyuncunun güç ve yetenekleri belirlemek için karakterin istatistiklerine odaklanmaya devam edilirken, oyuncunun yönettiği karakter üzerinde doğrudan kontrole sahip olduğu gerçek zamanlı kontrol mekanizması kullanılmaktadır. ARPG oyunlarının içerisinde, kullanıcıların oyunu daha iyi kavrayabilmeleri, oyun menülerinde rahatlıkla gezinebilmeleri, oyun içerisinde gerçekleşen aksiyonları (yeni bir eşyaya sahip olunduğunda, yeni keşfedilen bir mekânda, harita üzerinde konumlandırılan çeşitli görevlerde vb.) takip edebilmeleri için birçok gösterge ve ikon tasarımı bulunmaktadır.

Bu çalışmada, ARPG türünde iki adet oyun ele alınmıştır. Bu oyunlar üzerinden, gösterge ve ikon tasarımlarının oyun deneyimini ne yönde etkilediğine dair literatür taraması yapılmıştır. İlgili literatürde; kullanılabilirlik/oynanabilirlik, anlatı, oyun meşguliyeti, eğlence, yaratıcı özgürlük, motivasyon gibi kavramlar ele alınmış ve etkileşim tasarımı, enformasyon transferi, kullanıcı deneyimi tasarımı mercek altına alınarak, ilgili bileşenlerin oyun deneyimine etkisi incelenmiştir. Ayrıca oyun/oyuncu deneyimini ölçümlemek adına kullanılan ölçekler incelenerek, bir oyunun çekiciliğinin, kalitesinin ve oynanılabilirliğinin hangi yönde etkilediğinin tahmin edilebilir olduğu varsayımı üzerine değerlendirmeler yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Etkileşim Tasarımı, İkon Tasarımı, Kullanıcı Deneyimi Tasarımı, Oyun Deneyimi, Aksiyon-Rol Yapma Oyunu

[1] İnteraktif Medya Tasarımı Yüksek Lisans Programı, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

[2] Dr. Öğr. Üyesi, Grafik Tasarımı Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

THE EFFECT OF INDICATOR AND ICON DESIGNS IN ACTION ROLE-PLAYING GAMES ON THE GAME EXPERIENCE

Abstract

Action role-playing game (ARPG) is a subgenre of the role-playing video game. A real-time control mechanism is used, where the player has direct control over the character they manage, while focusing on the character's stats to determine the player's strengths and abilities. There are many indicator and icon designs in ARPG games so that users can understand the game better, navigate the game menus easily, follow the actions that take place in the game (when a new item is acquired, in a newly discovered place, in various missions located on the map, etc.).

In this study, two ARPG games are discussed. A literature review has been made on how indicator and icon designs affect the game experience through these games. In the relevant literature; Concepts such as usability/playability, narrative, game engagement, entertainment, creative freedom, and motivation were discussed, and the effects of related components on the game experience were examined by focusing on interaction design, information transfer, and user experience design. In addition, the scales used to measure the game/player experience were examined, and evaluations were made on the assumption that it can be predicted in which way the attractiveness, quality and playability of a game are affected.

Keywords: Interaction Design, Icon Design, User Experience Design, Game Experience, Action-Role Playing Game

1. GİRİŞ

İnsan doğası gereği, yaşamsal süreçlerini devam ettirebilmesi adına çevresiyle etkileşim halinde olmak, iletişim kurmak zorundadır. Etkileşim, iletişim gibi kavramlar yalnızca sözlü ya da yazılı olarak değil; görsel, işitsel, dokunsal olarak da nitelendirilmektedir. Örneğin, mağara duvarlarına çizilen resimlemeler, ikonlar, göstergeler ilk insanların çevresiyle etkileşim kurma güdüsünü yansıtmaktadır. Günümüz bilgi teknolojilerinde kullanılan arayüz tasarımları, ikonlar, göstergeler temsil olarak geçmişten farklılık gösterse de işlev olarak aynı amacı taşımaktadır.

Yapılan çalışmada, dijital oyunların bileşenleri ve kullanıcı deneyimine yönelik yapılan araştırmalar irdelenmiştir. İlgili literatür taranarak, aksiyon rol yapma oyunlarının; ikon tasarımı, oyun içi geri bildirim mekanizmaları ve enformasyon aktarımı için kullanılan elemanları görsel, işitsel ve dokunsal gibi farklı arayüz birimlerinin kullanımı göz önünde bulundurularak incelenmiş ve karşılaştırmalı olarak sunulmuştur.

2. GÖSTERGE VE İKONLAR

İkon; bir nesneyi, bir insanı ya da herhangi başka bir şeyi, anında tanınabilecek en basit karakteristiklerine indirgeyerek temsil eden grafik unsura verilen isimdir (Ambrose ve Harris, 2014). Günümüzde kullanılan gösterge ve ikonlar, arayüz-kullanıcı arasındaki etkileşimin en önemli parçası olarak anılmaktadır. Gösterge ve ikonlar; bilgisayar, tablet, akıllı telefon gibi cihazların arayüzlerinde büyük oranda kullanılmaktadır. Ancak gösterge ve ikon tasarımlarının kullanımı yalnızca bu alan ile kısıtlı değildir. Gelişen teknoloji ile, herhangi bir arayüz tasarımına sahip olan, kullanıcının etkileşime geçebileceği her alanda gösterge ve ikonlar önemli bir yer tutmaktadır. Bu alanlardan bir tanesi de dijital oyun sektörüdür.

3. OYUN VE DİJİTAL OYUN

Dijital oyun kavramını anlamlandırabilmek için, öncelikle oyun kavramına hâkim olmak gerekmektedir. Oyun, tarih öncesi devirlerden bu yana var olan bir kavramdır. Oyunlar, her kültürde farklılık göstermesinin yanı sıra, kültürün ayrılmaz bir parçası olarak insanın çevresiyle olan etkileşiminin en eski temsillerinden yalnızca bir tanesidir. Küresel düzlemde popüler olmuş bir oyunu; dil, din, ırk, kültür fark etmeksizin her koşulda oynayabilmek mümkündür. Örneğin,

satranç oyununun kurallarına hâkim bir kişi, dünyanın herhangi bir yerinde satranç oyunu rahatlıkla oynama imkanına sahiptir.

Oyun, tarih boyunca içerisinde bulunduğu kültürün fikirlerini, dünya görüşünü geleceğe aktarması imkânının yanı sıra; sosyal bağlanma etkinlikleri, sosyal statü belirteci, öğretim aracı olarak da kendine yer edinmiştir. Huizinga'ya göre oyun (1938), kurgusal olduğu bilinen ve gündelik hayatın dışında yer alan, bununla birlikte oyuncuyu da tamamen içine çeken, gönüllü, özgür bir eylemdir. Sınırları özellikle belirlenmiş zaman ve mekân içinde gerçekleşen, her türlü maddi çıkardan ve yarardan uzak olan bu eylem, verili kurallara göre, belli bir düzen içinde yerine getirilmektedir. Bu şekilde tanımlanan oyun, tarih boyunca, hayatın her alanında kültürün temel öğesi olarak varlığını sürdürmüştür.

Değişen ve gelişen teknolojiyle birlikte, geleneksel oyunlar yerlerini dijital oyunlara bırakmıştır. Dijital oyunlar, belli kuralları ve amacı olan; akıllı telefon, bilgisayar, oyun konsolu gibi donanımlarla oynanan oyunların tümüdür. Dijital oyunlar genellikle insanların arayüz tasarımı aracılığıyla etkileşime geçtikleri; bireysel, yapay zekâya karşı ya da çoklu oyuncu modunda birbirlerine karşı çevrimiçi ya da çevrimdışı oynayabildikleri, içerisinde bol tasarım öğeleri barındıran yazılımlardan oluşmaktadır. Gerek mobil gerekse masaüstü oyun platformlarında birçok farklı türde dijital oyun bulunmaktadır. Bu türlerden bazıları; aksiyon, macera, korku, bulmaca, rol yapma, spor, strateji, simülasyon türü oyunlardır.

4. AKSİYON ROL YAPMA OYUNU

Aksiyon rol yapma oyunu, oyuncuların kurgusal bir sahnede farklı karakterlerin rollerini üstlendikleri oyunların genel bir ailesidir. Oyuncu, belirli kurallar çerçevesinde oluşturulan karakterleri yöneterek bir hikâyenin parçası olurlar. Oyuncunun yönettiği karakter üzerinde, doğrudan kontrole sahip olduğu gerçek zamanlı kontrol mekanizması kullanılmaktadır. Oyuncunun güç ve yetenekleri belirlemek için karakterin istatistiklerine odaklanır.

Günümüzde rol yapma oyunları genellikle çok oyunculu olarak üretilmekle birlikte, hikâye tabanlı aksiyon-macera-rol yapma özelliklerinin birleşimi şeklinde tek kişilik yapıda da üretilmektedir. The Witcher 3: Wild Hunt, Assassin's Creed Valhalla, Elden Ring, Skyrim gibi oyunlar tek kişilik, World of Warcraft, Black Desert Online gibi oyunlar ise çok kişilik rol yapma oyunlarına örnektir.

Oyunun türü ve oyunun kendisi fark etmeksizin dijital oyunlar içerisinde oyuncuyu yönlendiren birçok gösterge ve ikon tasarımı bulunmaktadır. Bu gösterge ve ikonlar, oyuncunun oyunu hızlı bir şekilde kavramasında, oyuncunun oyunda kaldığı süre içerisinde olumlu bir oyun deneyimi geçirmesinde; oyun içerisinde yer alan görevleri, yönlendirmeleri, harita üzerindeki önemli detay ve konumlandırmaları rahatlıkla anlamlandırmasında önemli bir role sahiptir.

5. GÖSTERGE VE İKON TASARIMLARININ OYUN DENEYİMİNE ETKİSİ

Saunders ve Novak (2012) ikonların, çok sayıda bilgiyi bir araya getirip oyuncuların ihtiyaç duydukları bilgilere hızlı bir şekilde erişmelerini sağladıklarından, oyun arayüzünde harika bir görsel geri bildirim kaynağı olduğunu belirtmektedirler. Dolayısıyla gösterge ve ikonlar aslında bir geri bildirimdir.

Saunders ve Novak (2012) oyun kullanıcı arayüzünde ikonların mümkün olduğunca evrensel sembolleri kullanılması gerektiğini vurgulamaktadırlar. Evrensel olarak bilinmeyen ikonların, oyuncuların anlamları öğrenmesi gerektiğine değinen Saunders ve Novak, bu gibi durumlarda ikonların minimum ayrıntı içermesini, araç ipuçlarının hangi simgenin neyi temsil ettiğini açıklaması gerektiğinin üzerinde durmaktadırlar. Aynı amaç için kullanılan ikonlar, aynı stili paylaşmalı ve görsel olarak aynı boyutta görüntülenmelidir.



Şekil 1: Assassin's Creed Valhalla – Oyun Haritası

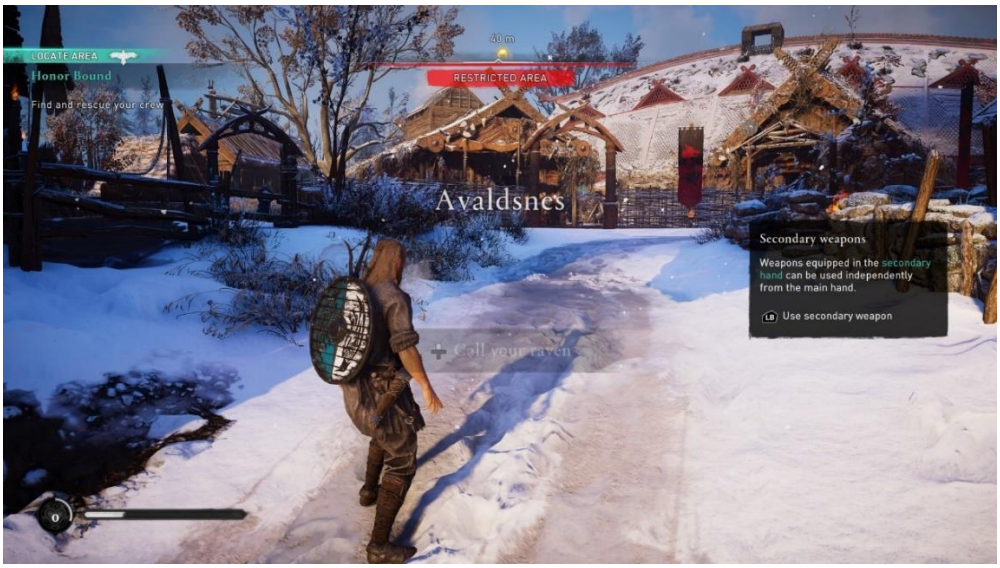
Şekil 1'de görüldüğü üzere, harita üzerinde birçok ikon ve gösterge bulunmaktadır. Harita üzerindeki ikon ve göstergeler, tıpkı Saunders ve Novak'ın belirttiği gibi, tasarımsal olarak da aynı tarzı paylaşmaktadırlar. Bu durum, oyuncunun harita üzerindeki konumunu, belirtilen görev ya da etkinlikleri rahatlıkla anlayabilmesini sağlamaktadır. Bu durumu destekleyebilmek adına Şekil 2'de bulunan ikon ve göstergelerin açıklamaları bulunmaktadır.



Şekil 2: Assassin's Creed Valhalla – Harita İkon Açıklamaları

Harita üzerinde bulunan ikonların açıklamalarla desteklenmesi, oyuncunun gideceği yön hakkında fikir sahibi olmasının önünü açmaktadır. Böylelikle oyuncu, oyun içerisinde vereceği kararları daha sağlıklı bir şekilde verebilecektir. Bu durum oyun içerisindeki ikonların, göstergelerin, oyun kullanıcı arayüzünün önemine dikkat çekmektedir.

Schell (2008), kullanıcı arayüzünün temel amacının oyunculara bilgi iletmek olduğunu, bunun geri bildirim yoluyla yapıldığını belirtmektedir. Bir video oyununda çok fazla enformasyon akışı olduğundan, bu enformasyon geri bildiriminin iyi düşünülmüş bir şekilde tasarlanması gerektiğini söylemektedir. Mechner'e (2009) göre geri bildirim, video oyunlarının önemli bir parçasıdır. Çünkü oyuncuya oyun içindeki durumu hakkında bilgi verir, oyuncuya oyun içi hedeflerini ve tamamlamaya ne kadar yakın olduklarını belirtmek için kullanılabilir. Oyun içi geri bildirimler, oyun süresi boyunca oyuncuya; talimat, ödül, meydan okuma, cesaretlendirme, yargılama gibi önemli bileşenleri sunmaktadır.



Şekil 3: Assassin's Creed Valhalla – Oyun içi geri bildirimler

Şekil 3'te görüldüğü üzere; oyun içerisinde sürekli bir geri bildirim akışı bulunmaktadır. Bu geri bildirim, ikon ve göstergeler aracılığıyla oyuncuya aktarılmaktadır. Öyle ki, oyuncunun mekâna girerken ekranın ortasında beliren mekân adı, ekranın orta üst kısmında girilmemesi gereken, tehlikeli bölge olduğunu kırmızıyla işaret eden gösterge, sol alt kısımda bulunan oyuncu sağlık çubuğu göstergesi, sol üst tarafta bulunan taranması gereken bölgenin yine ikon yardımıyla oyuncuya aktarılması oyun deneyimini etkileyen önemli öğelerdir. Ancak ilgili geri bildirimlerin oyuncunun oyunda geçirdiği süre arttıkça azalıyor olması da önemli bir detaydır. Çünkü, oynanan oyunun oyuncuyu sürekli yönlendirmesi, ilgili oyunun oyuncunun kontrolünden çıkmasına neden olup, oyundan uzaklaşmasına neden olabilmektedir.

Görsel bağlamda her ne kadar yönlendirmeler mevcut ise işitsel olarak da oyuncu yönlendirmesi oyunların içerisinde bulunmaktadır. Bu durum, oyuncunun yönettiği karakterin kendi kendine konuşup oyuncuyu yönlendirmesiyle ya da çevredeki NPC adı verilen yapay zekâ karakterlerinin kendi aralarında ya da direkt yönetilen karakterle konuşup, yönlendirmesiyle (Şekil 4) gerçekleşebilmektedir.



Şekil 4: Elden Ring – Yapay zekâ karakterin oyuncunun karakterini yönlendirmesi

Saunders ve Novak (2007), video oyunlarında iki temel noktaya odaklanmaktadır; geribildirim ve kontrol. Geri bildirim genellikle görsel olarak gerçekleştirilir. Oyunda neler olduğunu oyuncuya iletmektedir. Kontrol ise oyun ile oyuncu arasındaki iletişim kadar önemlidir. Oynanışa direkt etki eden bir unsurdur. Christou (2011) tarafından açıklandığı gibi; oyuncuların, oyun deneyimini en üst seviyede tutmaları için oyuncunun net bir göstergeler bütününe ihtiyacı vardır ki bu da geri bildirimdir.

Fagerholt ve Lorentzon (2009), oyun arayüzünde bulunan geri bildirimleri üç kategoriye ayırmaktadır; görsel, işitsel ve dokunsal.

Görsel

- 2D grafikler: Ekrana empoze edilen geleneksel HUD görsel göstergeleri. Örneğin; oyuncunun sağlık çubuğu.
- Filtrelenmiş grafikler: Oyuncu hasar aldığında ayrı bir grafik kaplaması görünür.
- Oyun içi dünya: Bunlar, oyuncuya bir mesaj belirtmek için bir 3B nesnenin kullanılabileceği ince ve daha doğal bilgi göstergeleridir.

İşitsel

- Ses Efektleri: Örnek: Silah sesi, patlamalar veya açılırken kapı gıcırdatması.
- Dinamik Müzik: ustaca bilgi önermek için ortam tonu olarak kullanılabilen arka plan sesi.
- Diyalog / Konuşma: Oyuncunun ilerlemesine yardımcı olabilir, bir örnek olabilir; arkadaş canlısı bir oyun içi karakter, oyuncuyla konuşabilir ve bir sonraki oyun hedefine yönelik önerilerde bulunabilir veya ipuçları verebilir.

Dokunsal

- Bu, oyuncunun dokunuşundan yararlanan harici geri bildirim öğeleriyle iletilir. Örneğin: kontrolör titreşimi.

Fagerholt ve Lorentzon, oyun içi kullanıcı arayüzünün en büyük bölümünün görsel bilgilerden oluştuğunu, bir sonraki en büyük kısmın işitsel geri bildirim olduğunu ve oyun içi kullanıcı arayüzünü oluşturan en küçük kısmın dokunsal geribildirim olduğunu belirtmişlerdir.



Şekil 5: Assassin's Creed Valhalla – Görsel geri bildirim

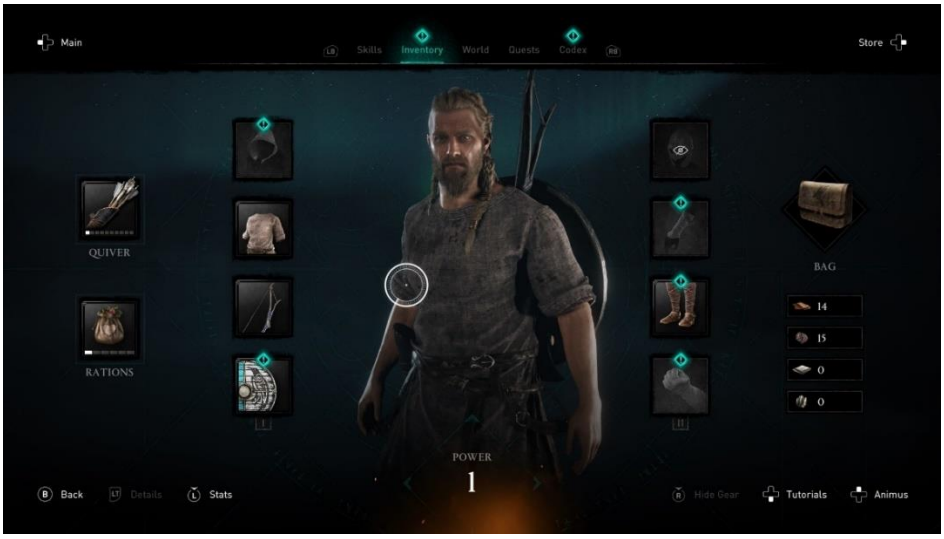
Şekil 5'te görüldüğü üzere; tehlikeli bölge, kişi ya da nesneler kırmızı ile belirtilirken, güvenli bölgeler mavi ile oyuncuya aktarılmaktadır. Oyuncunun bu durumu anlayabilmesi için oyun

içerisinden, kontrolöre kısayol tuşu atanmıştır. Oyuncu, ilgili tuşa bastığında hem görsel hem de işitsel olarak oyun ekranından geri bildirim almaktadır.

Desurvire & Wiberg (2009), oyun-oyuncu etkileşiminde şu maddelere dikkat çekmektedir: Ekran düzeni verimli, bütünleşmiş ve görsel olarak estetik olmalıdır. Oyuncunun, kullanıcı arayüzünü (kontrolör, renk, tipografi, diyalog ve menü arayüz tasarımında) tutarlı olarak deneyimlemesine imkân tanınmalıdır. Oyuncular, kullanıcı arayüzünü oyunun bir parçası olarak deneyimlemektedir.



Şekil 6: Elden Ring – Ekipman Paneli



Şekil 7: Assassin's Creed Valhalla – Ekipman Paneli

Desurvire & Wiberg'in dikkat çektiği maddeler bağlamında Şekil 6 ve Şekil 7'yi karşılaştırdığımızda, Şekil 7'nin görsel olarak daha anlaşılabilir olduğunu, panelde bulunan gösterge ve ikonların sadeliğinin ön plana çıktığını gözlemlemek mümkündür.

6. OYUN-OYUNCU DENEYİMİ ÖLÇEKLERİ

Kullanılabilirlik/oynanabilirlik, anlatı, oyun meşguliyeti, eğlence, yaratıcı özgürlük, motivasyon gibi kavramlar oyun deneyimi açısından en önemli unsurlardan yalnıza birkaç tanesidir. Bir oyunun genel anlamda değerlendirmenin bir yolu, oyuncuların oyunu oynadıktan sonra bir anket (veya ölçek) doldurmasını sağlamaktır. Oyuncuların bir oyunun çekiciliğine ve kalitesine yönelik tutumlarını değerlendiren birçok anket bulunmaktadır.

IJsselsteijn vd. (2008) tarafından geliştirilen GEQ *(Game Experience Questionnaire)* ve Brockmyer vd. (2009) tarafından geliştirilen GEnQ *(Game Engagement Questionnaire)* oyunlara özel olarak geliştirilen ve bir dönem oyunlarla ilgili çalışmalarda sıklıkla kullanılan ölçeklerdir. Game Experience Questionnaire oyun deneyimini yedi bileşen ile açıklamaktadır: Yeterlik, Duyusal ve Hayal Gücüne Dayalı Sarmanlama, Akış, Gerilim/Sıkıntı, Meydan Okuma, Negatif Etki, Pozitif Etki. Game Engagement Questionnaire ise oyun deneyimini Kapılma, Bulunuşluk, Akış ve Sarmanlama olarak dört bileşen ile açıklar.

Parnell (2009) tarafından geliştirilen Gameplay Scale ise oyun deneyimini dört ana bileşen ve alt bileşenleri ile açıklar. Birinci bileşen olan Deneyim içerisinde Kurgusal Sarmanlama, Duyusal Sarmanlama ve Duygusal Değerlik alt bileşenlerini barındırır. İkinci bileşen olan Meydan Okuma içerisinde Meydan Okuma, Kapılma, Aidiyet alt bileşenlerini barındırır. Üçüncü bileşen olan Oynanabilirlik içerisinde Çeşitlik, Açık ve Net Amaçlar, Navigasyon, Yardım/Antrenman alt bileşenlerini barındırır. Dördüncü bileşen olan Kullanılabilirlik ise içerisinde Kontrol, Özelleştirme, Tutarlılık, Kamera Açıları ve Oyun Arayüzü alt bileşenlerini barındırır.

Ermi ve Mäyrä (2005) tarafından geliştirilen *Gameplay Experience Questionnaire* ise sarmanlama odaklı bir model içerir. Çalışmaya göre oyuncu; duyguları, hisleri, motivasyonları, motor ve bilişsel yetenekleri, beklentileri olan bireydir. Oyun ile kurduğu etkileşimler çerçevesinde oyuna kendi içerisinde bir anlam kazandırır. Oyun ise oynanabilirliği, içeriği ve arayüzü olan bir

sistemdir. Çalışmada üç tip sarmanlama tanımlanır: Meydan Okuma Tabanlı Sarmanlama, Hayal Gücüne Dayalı Sarmanlama ve Duyusal Sarmanlama.

Bir diğer ölçek ise Phan vd. (2016) tarafından geliştirilen GUESS *(Game User Experience Satisfaction Scale)*'tir. Daha önce geliştirilmiş 13 ölçeği ve 15 oyun sezgiselleri listesini inceleyen araştırmacılar, kendi ölçeklerini tamamladıktan sonra önce 629 kişiyle Açıklayıcı Faktör Analizi, sonra da 729 kişiyle Doğrulayıcı Faktör Analizi yaparak oyun deneyimini dokuz faktör ile açıklamaktadır. Bu faktörler: Kullanılabilirlik/Oynanabilirlik, Anlatı, Oyun Meşguliyeti, Eğlence, Yaratıcı Özgürlük, Ses Estetiği, Kişisel Tatmin, Sosyal Bağlanırlık ve Görsel Estetiktir. GUESS bağlamında, tanımlanan oyun deneyimi bileşenlerinin oyunlara özel kavramlar olarak ele alınmış olması ölçeğin en büyük avantajıdır. Game User Experience Satisfaction Scale, Berkman (2021) tarafından yapılan çalışmayla birlikte Türkçeleştirilmiştir.

7. SONUÇ

Bu çalışma her ne kadar aksiyon rol yapma oyunlarını kapsasa da dijital oyunlar içerisinde kullanılan göstergeler, ikon tasarımları, oyun içi arayüz tasarımları dijital oyunların tümünde olumlu oyun deneyimi için en önemli bileşenlerdir. Bu bağlamda yapılan literatür araştırmalarının sonucunda:

- Oyun içerisinde kullanılan her bir ikon ve göstergenin aslında oyun deneyiminin bir parçası olarak 'geri bildirim' olduğu,
- Olumlu bir oyun deneyimi için, kullanılan ikon tasarımlarının evrensel olarak anlaşılabilir, estetik ve minimum anlatı ile anlaşılabilir olması gerektiği,
- Bir oyunun başlangıcından bitişine kadar olan süre içerisinde, kullanıcı arayüzünün temel amacının oyunculara bilgi iletmek olduğu, bunun geri bildirim yoluyla yapıldığı; video oyununda çok fazla enformasyon akışı olduğundan, bu bilgi geri bildiriminin iyi düşünülmüş bir şekilde tasarlanması gerektiği,
- Oyun deneyimi süresince, oyuncunun net göstergelere ihtiyaç duyduğu,
- Oyunun yalnızca görsel olarak değil; işitsel ve dokunsal geri bildirimlerinin olduğu ve oyun deneyimini önemli ölçüde etkilediği,

- Oyun-Oyuncu etkileşiminde; ekran düzeninin verimli, görsel olarak estetik ve anlaşılabilir olması gerektiği,
- Oyuncunun kullanıcı arayüzü bağlamında; kullanılan renk, tipografi, diyalog, kontrol mekanizması ve oynanışın tutarlı olarak deneyimlemesine imkân tanınması,
- Kullanıcı arayüzünün oyunun bir parçası olduğu,
- Oyunun hikâyeyi anlatış biçiminin, oyun dinamiklerinin tümünü etkilediği,
- Bir oyunu genel anlamda değerlendirmek için literatürde bulunan ölçeklerin kullanıcılara uygulandığında, oyun deneyiminin hangi yönde etkilenebileceğine dair sonuçların elde edilebileceği,

sonuçlarına varılmıştır.

KAYNAKÇA

Ambrose G., Harris P. (2014) Görsel Grafik Tasarım Sözlüğü, Literatür Yayınları, İstanbul

Bağcıvan, H.A., Erkan, U.M. (2018). İkon Tasarımının Gelişim Süreci ve Arayüz Tasarımlarına Etkileri, Sosyal Bilimler Dergisi

Berkman, M.İ., Bostan, B., ve Şenyer, S. (2021). Structural Revision and Turkish Adaptation of the Game User Experience Saticfaction Scale: GUESS- TR, *International Journal of Human-Computer Interaction*

Bostan, B. (2022). *Dijital Oyunlar ve İnteraktif Anlatı*, The Kitap.

Bostan, B. ve Berkman M.İ. (2017) Explorations in Game Experience: A Case Study of 'Horizon Zero Dawn'. *Eurasia Graphics 2017* içinde, November 4-5. İstanbul, Türkiye.

Brockmyer, J.H., Fox, C.M., Curtiss, K.A., McBroom, E., Burkhart, K.M., ve Pidruzny, J.N. (2009). The development of the Game Engagement Questionnaire: A measure of engagement in video game-playing. Journal of Experimental Social Psychology, 45, 624-634.

Desurvire, H., & Wiberg, C. (2009). Game Usability Heuristics (PLAY) for Evaluating and Designing Better Games: The Next Iteration. Paper presented at the Proceedings of the 3d International Conference on Online Communities and Social Computing: Held as Part of HCI International 2009, San Diego, CA

Ermi, L., ve Mäyrä, F. (2005). Fundamental components of the gameplay experience: Analysing immersion. DiAGRA conference 1050 Changing Views: World on Play içinde. Pp. 37-54. New York, NY: Peter Lang

Fagerholt, E., & Lorentzon, M. (2009). Beyond the HUD: User Interfaces for Increased Player Immersion in FPS Games. Master of Science, Chalmers University of Technology, Goteborg, Sweden.

Gaur A. (1997) "Sings, Symbols and İcons Pre-History To The Computer Age", Intellect Books
IJsselsteijn, W. A., de Kort, Y. A. W., & Poels, K. (2013). The Game Experience Questionnaire. Technische Universiteit Eindhoven.

Mechner, J. (2009). Tips for Game Designers. Retrieved from http://jordanmechner.com/blog/2009/12/tipsfor- game-designers/
Nacke, L. (2014). Dramatic Elements of Games and Narrative Design. The Acagamic. http://acagamic.com/game-design-course/dramatic-elements- of-games-and-narrative-design/.

Nielson, J. (2005). How to Conduct a Heuristic Evaluation, 2012, from http://www.useit.com/papers/heuristic/heuristic_evaluation.html

Parnell, M.J. (2009) Playing with scales: Creating a measurement scale to assess the experience of video games (Yüksek Lisans Tezi). Erişim Adresi: http://www.ucl.ac.uk/uclic/

Phan, M.H., Keebler, J.R. ve Chaparro, B.S. (2016). The Devolopment and Validation of the Game User Experience Satisfaction Scale (GUESS), *Human Factors: The Journal of the Human Factors and Ergonomics Society,* 58(8), 1217-1247.

Saunders, K. D., & Novak, J. (2012). Game Design Essentials: Game Interface Design (2nd ed.): Delmar Cengage Learning.

Saunders, K., & Novak, J. (2007). Games development essentials: Game interface design. New York: Thomson Delmar Learning.

Schell, J. (2008). The art of game design: a book of lenses. Massachusetts: Morgan Kaufmann.

TANZİMAT'TAN GÜNÜMÜZE EN ÇOK ESER VERMİŞ 10 EDEBİYATÇI KADINA YÖNELİK VERİ GÖRSELLEŞTİRME PROJESİ

Zeynep Bilgenur ZENGİN[1], Nur CEMELELİOĞLU[2]

Öz

Veri, çağımızın en çok değer atfedilen olgularından biridir ve bilgi çağı olarak adlandırılan bu dönemde verinin işlenebilmesi büyük önem taşımaktadır. Bu nedenle veri görselleştirme disiplini günümüzde oldukça popülerdir ve farklı teknik ve teknolojilerden faydalanılarak iş dünyasından, gazeteciliğe ve sanata kadar çok çeşitli alanda projeler gerçekleştirilmektedir. Tasarımlarda görsel, işitsel ve dokunsal etkileşim olanaklarından faydalanılmaktadır. Veri görselleştirme, 21.yüzyıl insanının kültürel ve akademik bilgi edinmesi için uzun, teorik verilerin kolayca ulaşılmasına ve hızlıca özümsenerek bir "öngörü" oluşturmasına olanak sağlamaktadır. Bu disiplin çerçevesinde görsel-algısal yöntemleri kullanarak bu noktada insanların soyut ve büyük verileri anlayabilmesi, veriler arasındaki ilişkileri gözlemleyebilmesi ve bilgilerini güçlendirmesine hizmet eder. Verinin görsel bir dil oluşturularak sunumu etkileşim tasarımı ile bir araya geldiğinde ise kullanıcılar için tecrübeye dayalı ve zaman kazandıran bir bilgi kaynağı niteliği kazanır. Etkileşim özellikleri ile kullanıcı; konu hakkında genel kapsamda bilgi edinme, istediği veriye odaklanma, ayrıştırma, yeniden sınıflandırma gibi farklı imkanlara sahip olabilir. Bu projede, Tanzimat'tan günümüze en çok eser üretmiş 10 edebiyatçı kadın örneklem olarak belirlenmiş ve 10 kadının eserleri üzerinden bir veri görselleştirme projesi oluşturulması hedeflenmektedir. Tanzimat'tan bu yana eser üretme, yayınlama ve tanıtma konusundaki her tür dezavantajı hisseden kadınların varlığının kullanıcılara daha net aktarılması amacıyla; eser verdikleri türler, eser sayıları ve tarihlerinden oluşan bir veri seti oluşturularak görselleştirilecektir. Edebiyatçı kadınların eser verdikleri türlerin dağılımı ve bu dağılımın yıllara göre gösterdiği değişim, aynı zamanda edebiyatta -yazar bazındaki- toplumsal cinsiyet dinamiklerini ve bu dinamiklerin tarihsel süreçteki gelişimine dair bir durum tespiti sunmayı amaçlar.

Anahtar Kelimeler: Türk Edebiyatı, Toplumsal Cinsiyet, Veri Görselleştirme, Etkileşim Tasarımı, Bilgilendirme Tasarımı

[1] İnteraktif Medya Tasarımı Yüksek Lisans Programı, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

[2] Dr. Öğr. Üyesi, Grafik Tasarımı Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

DATA VISUALIZATION PROJECT FOR WITH 10 WOMEN WRITERS SAMPLE WHO CREATED THE MOST WORKS SINCE THE TURKISH LITERATURE'S PERIOD OF AFTER "TANZIMAT"

Abstract

Data is one of the most valued phenomena of our age, and in this period called the information age, data processing is of great importance. For this reason, "data visualization" is very popular today and in projects in a wide variety of fields by making use of different techniques and technologies; by making use of visual, auditory and tactile interaction opportunities; used as a design element. These developments; It enables the people of the 21st century to access long, theoretical data easily and quickly assimilate and create a "foresight" for cultural and academic knowledge. When the visual presentation of data is combined with interaction design, it creates an experiential and time-saving information resource for users. User with interaction features; may have different opportunities such as obtaining general information about the subject, focusing on the desired data, parsing, reclassifying.

This project, in order to draw attention to the existence of women artists who have been abused various disadvantages for being in the literature in the history of art from past to present. According to, the 10 female women of letters who have produced the most works from the Tanzimat to the present were determined as the sample and it is aimed to create a data visualization project based on their works. This visualization also aims to present a due diligence on gender dynamics in literature -on the basis of authors- and the development of these dynamics in the historical process.

Keywords: Turkish Literature, Gender, Data Visualization, Information Design, Women as Authors

1. AMAÇ/GEREKÇE

Geçmişten günümüze kadın sanatçıların tarihe isimlerini yazdırma konusunda çeşitli sansürlere uğradığı iddia edilebilir. Örneğin aynı *Sanatın Öyküsü* gibi, Francis Claudon'un (1988) *Romantizm Sanat Ansiklopedisi*'nde ve 1985'te yayınlanan *The Book of Art* kitabının Modern Sanat'a ayrılan 8. cildinde de kadın sanatçılardan bahsedilmez. Çünkü kadın sanatçıların galerilerde veya sanat fuarlarında, genele vurursak sanat alanlarında kadın kimliklerini saklamaksızın yer edinebilmeleri pek mümkün değildir. Bu sebeple bu alanda kadın sanatçıları ön plana çıkaracak dikkat çekici çalışmalar tarihten gelen dezavantajı dengeleyici unsurlar niteliği kazanabilirler.

Dolayısıyla bu proje kapsamında;
-Edebiyatçı kadınların eserlerini belirlenen kategoriler üzerinden veri görselleştirme yoluyla etkileşimli bir arşive dönüştürmek,
-Edebiyatçı kadınların eser verdikleri türlerin dağılımı ve bu dağılımın yıllara göre gösterdiği değişime, edebiyattaki -yazar bazında- toplumsal cinsiyet dinamiklerine ve bu dinamiklerin tarihsel süreçteki gelişimine dair bir durum tespiti sunmak.
-Edebiyatçı kadınların hangi dönemde, ne türde eserleri daha yoğun olarak ürettikleri, bunların önemli tarihsel ve sosyal olaylarla ilişkileri ve üretim yaptıkları alt kategoriler gibi farklı değişkenlerin anında karşılaştırılabilmesini sağlamak,
-Ülkemizdeki toplumsal cinsiyet ve kadın çalışmaları alanlarında yapılan çalışmalara katkıda bulunmak ve bundan sonra gerçekleştirilecek araştırmalara kaynak sağlamak,
amaçlanarak edebiyat ve toplumsal cinsiyet alanları için veri görselleştirme tekniklerinin kullanılmasıyla öncü nitelikte interaktif ve görsel arşiv örnekleri oluşturulmasına karar verilmiştir.

2. KONU VE KAPSAM:

Projenin konusu Tanzimat'tan günümüze sayıca en çok edebi eser vermiş 10 kadın şair ve yazarın eserleri ile ilgili tür, sayı, tarih ve yazar sınıflandırması üstünden yukarıda belirtilen amaçlar çerçevesinde bir veri görselleştirme çalışması gerçekleştirilmesidir.
Yapılan ön araştırma sonucunda Yapı Kredi Yayınları'nın *Tanzimat tan Günümüze Edebiyatçılar* (2010) ansiklopedisi temel kaynak olarak belirlenmiş ve 309 kadın edebiyatçının eserlerine

ulaşılmıştır. Daha sonra ansiklopediye girmiş 309 kadın içinde 2020 yılına kadar en çok eser vermiş 10 kadının eserleri tür, sayı ve tarihine göre sınıflandırılarak bir veri seti oluşturulmuştur. Proje ile bu veri setinin her bir yazar özelinde görselleştirilmesi amaçlanmaktadır.

3. LİTERATÜR ÖZETİ

İstatistiksel grafikler ve veri görselleştirme, istatistik bilimi kapsamında görece olarak modern bir gelişme gibi düşünülür. Ancak, niceliksel bilginin grafik gösterimi derin kökenlere sahiptir. Bu kökler, ilk harita hazırlama ve görsel tasvirlere, ve daha sonra tıptaki bir çok alan ve bilimdeki yenilikler ile tematik haritacılık, istatistik ve istatistiksel grafiklere kadar uzanmaktadır (Friendly, 2008, s. 16). Veri görselleştirme en yalın tanımı ile bilginin anlaşılması ve analiz edilmesi için grafiksel olarak temsil edilmesidir. Few'e (2013) göre ise, veri görselleştirme iki temel amaç için yapılmaktadır: anlamlandırma (aynı zamanda veri analizi olarak da adlandırılır) ve iletişim. Teknolojik gelişmelerle birlikte enformasyonun akıl almaz boyutlara ulaşması ise bu disipline daha çok ihtiyaç duyulmasına yol açmıştır.

Veri görselleştirme disiplinin edebiyat alanında kullanılması kalıplaşmış bazı önyargıların önlenmesine ve daha az bilinen gerçeklerin yaygınlaşmasına yardımcı olabileceği düşünülmektedir. Nitekim edebiyatçı kadınların eser tür ve sayıları ile bu eser dağılımının yıllara göre gösterdiği değişim, edebiyattaki toplumsal cinsiyet dinamiklerini ve bu dinamiklerin tarihsel süreçteki gelişiminin anlamlandırılmasına yardımcı olur (Aksoy, Günay-Erkol, 2012:13). Örneğin; 20. yüzyılın ikinci yarısından sonra Türk kadınlarının otobiyografilerini yazmalarındaki artışın en önemli sebebi, Türkiye'de bir kadın olarak yaşamanın ve belirli bir alanda yükselmeye çalışmanın zorluklarını anlatmak istemeleri olarak yorumlanabilir (Alpaslan, 2015:29). Bu doğrultuda, veri görselleştirme disiplinin "edebiyatçı kadınlar" arşivinin oluşturulması amacı ile kullanımı, bu tarz yorumlamaya açık bilgiler örneğinde olduğu gibi, okuyucuların alana yönelik anlamlandırma ve iletişim ihtiyaçlarının karşılanmasını sağlayabilir.

4. ÖZGÜN DEĞERİ:

Bu proje ile edebiyatçı kadınların eserleri bir veri görselleştirme çalışmasına dönüştürülecek ve böylece etkileşimli bir arşiv tasarımı potansiyeli barındıran projenin daraltılmış bir örneklem üzerinden örnek çalışması gerçekleştirilecektir. Projenin, temel kaynak olan ansiklopediye dahil edilmiş tüm kadınlarla çalışıldığı senaryoda, gerek veri setinin oluşturulmuş olması, gerekse tasarım süreci açısından öncü bir çalışma olacağı düşünülmektedir.

Diğer yandan bu çalışma, dünyada ve ülkemizde kadın çalışmaları ve toplumsal cinsiyet alanlarında gerçekleştirilen araştırmalara katkı sağlama potansiyeline de sahiptir. Eser adı, türü, yazarı ve döneminde yaşanan sosyal ve toplumsal olaylar vb. değişkenlerin karşılaştırılması bağlamında da kullanıcılara ve araştırmacılara öngörü edinme şansı oluşturabilecek bir bilgi sınıflandırması sunulmuştur. Edebiyatçı kadınların ortaya koyduğu eserlerin bilinirliğinin artırılması açısından da önemli potansiyele sahiptir. Türk edebiyatında, edebiyat tarihi açısından bakıldığında sanatçıların cinsel kimliklerine bakılmaksızın elde edilen verilere göre birbirini tekrar eden detaylı ansiklopedik bilgiler verilmektedir. Kadın edebiyatçılar özelinde başlatılacak bu çalışma genel edebiyat tarihi için de uygulanabilir olacaktır. Ayrıca Türk edebiyatında kadın edebiyatçılar özelinde başlatılacak böyle bir çalışmanın ileride genişletilerek tüm edebiyat tarihimizin verilerinin görselleştirmesine yönelik bir projeye dönüşme potansiyeli vardır.

5. TASARIM SÜRECİ:

Tasarım sürecinde 10 edebiyatçı kadının eserleri tür tür ayrılmış daha sonrasında her eser yayımlandığı tarihe göre bir excel tablosuna yerleştirilmiştir.

Tomris Uyar

Eser Adı	Eser Türü	Eser Tarihi
On Küçük Zenci (Agatha Christie)	Çeviri	1963
Küçük Prens (Antoine de Saint Exupery)	Çeviri	1965
Hiroşima (John Hersey)	Çeviri	1965
Bir Aşk Kırgınının Şarkısı (Guillaume Apollinaire)	Çeviri	1965
Merdivenin Dibindeki Gülümseyiş (Henry Miller)	Çeviri	1967
1 Mayıs (F. Scott Fitzgerald)	Çeviri	1968
Altın Böcek (Edgar Allan Poe)	Çeviri	1969

Tablo 1: Örnek veri sınıflandırması ve düzenlenmesi, Tomris Uyar

Mavisel Yener

Eser Adı	Eser Türü	Eser Yılı
Mavi Elma	Hikâye	1998
Kızlar Sünnet Olur mu	Hikâye	2000
Çorap Canavarı	Hikâye	2000
Evinden Kaçan Masal	Masal	2001
Zeki'nin Zekası Kaçtı	Hikâye	2001
Kayıp Seslerin İzinde	Roman	2002
Masal Sandığı	Masal	2003
Mektup Sandığı	Mektup	2003
Sırsayar	Roman	2003
Mavi Masallar Dizisi/ Düş Sandığı	Masal	2003
Mavi Masallar	Masal	2003

Tablo 2: Örnek veri sınıflandırması ve düzenlenmesi, Mavisel Yener

Daha sonrasında, "Flourish" üzerinden oluşturulan, oluşturulan kategorilere veriler girilerek radial bir görselleştirme yapılmıştır. Radial bar, yazma sanatı için de çok önemli olan gözlem yeteneğinden yola çıkılarak her kadının kendi gözünü temsil etmesi amacıyla tercih edilmiştir. Her bir yazar için özel görselleştirme yapılarak yazarların hayatları boyunca ürettikleri eserler onların göz bebekleri gibi değerlendirilmiştir.

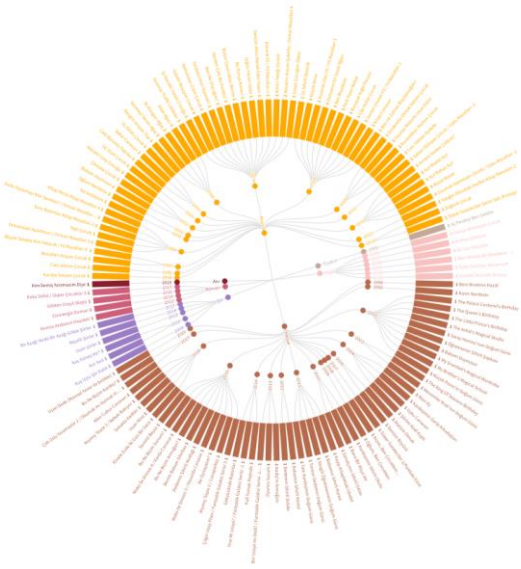


Şekil 1: Kullanılan renk paleti ve hiyerarşisi

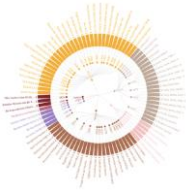
Temel bir renk paletine sabit kalınarak renk hiyerarşisinde de renk paletindeki soldan sağa sıralamaya bağlı kalınmıştır. Her yazar için en çok eser verdiği tür soldan birinci sıradaki renk ile gösterilmiş, bu şekilde sınıflandırmaya devam edilmiştir.



Şekil 2: İmgesel Metafor



Şekil 3: Büyük Ölçekli Tasarım Çıktısı Örneği, Aytül Akal, 137 Eser

				
1- Emine Memduha Özyürek (147 Eser)	2- Aytül Akal (37 Eser)	3- Mavisel Yener (113 Eser)	4- Cahit Uçuk (89 Eser)	5- Tomris Uyar (88 Eser)
				
6- Zehra İpşirlioğlu (64 Eser)	7- Gülten Dayıoğlu (60 Eser)	8- Samiha Ayverdi (54 Eser)	9- İnci Enginün (54 Eser)	10- Halide Edip Adıvar (50 Eser)

Tablo 3: Tasarım Çıktıları

6. SONUÇ:

Araştırma sonucunda Tanzimat'tan bu yana eser üretme, yayınlama ve tanıtma konusundaki her tür dezavantajı hisseden kadınların varlığının kullanıcılara daha net aktarılması amacıyla; eser türleri, sayıları ve tarihlerinden ibaret bir veri seti oluşturularak görselleştirilmiştir. Edebiyatçı kadınların eser verdikleri türlerin dağılımı ve bu dağılımın yıllara göre gösterdiği değişimin somutlaştırılmasıyla, aynı zamanda edebiyatta -yazar bazındaki- toplumsal cinsiyet dinamiklerini ve bu dinamiklerin tarihsel süreçteki gelişimine dair bir durum tespiti sunulmuş ve veri setinin genişletildiği kapsamda oluşturulacak bir arşiv için prototip niteliğinde bir ön çalışma hazırlanmıştır. Örnekleme dahil edilen sanatçıların eserlerine dair yapılan görselleştirme sayesinde yoğun ve yüklü bilgilerin hızlı sınıflandırılması ve algılanması yoluyla kullanıcıda bir "öngörü" oluşması hedefine dair ortaya somut bir örnek konulmuştur. Etkileşim özellikleri ile kullanıcıya; konu hakkında genel kapsamda bilgi edinme, istediği veriye odaklanma, ayrıştırma, yeniden sınıflandırma gibi farklı imkanlar sunulmuştur. Görsel-algısal yöntemlerin kullanılması bu noktada insanların soyut ve büyük verileri anlayabilmesi, veriler arasındaki ilişkileri gözlemleyebilmesi ve bilgilerini güçlendirmesine hizmet eder. Tasarımlarda özellikle görsel etkileşim olanaklarından faydalanılmışsa da sunulan mevcut çerçevenin -işitsel, dokunsal, interaktif vb. öğelerle desteklenen- daha katmanlı etkileşim çıktılarına dönüştürülebileceğine dair potansiyel barındırdığı gözlemlenebilir. Verinin görsel bir dil oluşturularak sunumu etkileşim tasarımı ile bir araya geldiğinde kullanıcılar için tecrübeye dayalı ve zaman kazandıran bir bilgi kaynağı niteliği kazanacaktır.

KAYNAKÇA

Alpaslan, G. G. G. (2015). Türk Edebiyatında Kadınların Özyaşamöykülerine Zamandizinsel ve Betimsel Bir Bakış. Türkbilig, (29), 147-160.

Aksoy, S. E., & Günay-Erkol, Ç. (2012). Bakmak ama görmemek: Türkiye'de kadın yazarların profili. Kadın/Woman 2000-Kadın Araştırmaları Dergisi.

Çelik, S., & Akdamar, E. (2018). Büyük Veri ve Veri Görselleştirme. Akademik Bakış Uluslararası Hakemli Sosyal Bilimler Dergisi, (65), 253-264.

Design Council (2015). The design process: What is the double diamond? Retrieved from https://www.designcouncil.org.uk/news-opinion/design-process-what-double- diamond

Few, S. (2013). Data visualization for human perception. In I. R. Dam, & M. Soegaard (Eds.), *The encyclopedia of human-computer interaction.* Retrieved from https://www.interaction-design.org

Friendly, M. (2008). A brief history of data visualization. In Chen, C., Unwin, A. & Wolfgang, H. (Eds.) , *Handbook of Data Visualization* (pp. 15-56). Berlin: Springer.

Hembree, R. (2011). The complete graphic designer: A guide to understanding graphics and visual communication. Massachusetts: Rockport Publishers.

International Institute for Information Design (IIID) (2007). What information designers know and can do. Retrieved from http://www.iiid.net/PublicLibrary/idX-Core- Competencies-What-information-designers-know-and-can-do.pdf

Kutluer, Görkem. "Panoptisizm ve Sanat." Gözetim Toplumu (2016): 49.)
Mazza, R. (2009). Introduction to information visualization. London: Springer Science+Business Media.

Tanzimattan Bugüne Edebiyatçılar Ansiklopedisi I-II, 3. bs. (İstanbul: Yapı Kredi Yayınları, 2010)

"Türk Edebiyatı İsimler Sözlüğü", T.C. Kültür Turizm Bakanlığı ve Ahmet Yesevi Üniversitesi, http://teis.yesevi.edu.tr [31.05.2021]

Yau, N. (2013). Data points: Visualization that means something. Indianapolis: John Wiley & Sons, Inc.

Yılmaz, A . (2014). Geçmişten Günümüze Kadın Şairlerin Konumuna Genel Bir Bakış . 21. Yüzyılda Eğitim Ve Toplum Eğitim Bilimleri Ve Sosyal Araştırmalar Dergisi , 1 (2) , 46-63 . Retrieved from https://dergipark.org.tr/en/pub/egitimvetoplum/issue/5131/69855

DİJİTAL OYUNLARDA DUYSAL AVATAR: KULLANICILAR TARAFINDAN TASARLANABİLİR LEİTMOTİVLERİN KİMLİK TEMSİLİ İŞLEVİYLE İNTERAKTİF MEDYADA KULLANILMASI

Barış Can BİLGİN[1], Umut Burcu TASA YURTSEVER[2]

Dijital oyunlar ve alternatif gerçeklik ortamlarının hayatımıza girmesiyle birlikte, bireylerin kimliklerinin bu yeni ortamlarda temsil edilmesine dair yeni ve dijital göstergelere ihtiyaç duyulmuş ve bu ihtiyaçlara farklı çözümler getirilmeye çalışılmıştır. Avatarlar, dijital ortamdaki kimlik temsiliyeti sorununa getirilen çözümlerden birisidir. Ne var ki bu süreçte avatarların görsel birer olgu olarak temsiliyet özelliklerine dair önemli ve yaratıcı yollar kat edilmişse de, diğer duyularla bağlantılı olan yanları üzerine yapılan çalışmalar oldukça kısıtlı kalmıştır. Bu çalışmada sanal ortamlardaki temsiliyet olgusu işitsel perspektiften ele alınmış ve eksik görülen bazı alanlara yeni öneriler getirilmeye çalışılmıştır. Çalışmada öncelikle işitsel fenomenlerin göstergebilimsel bağlamında ele alınması ve bu alanda halihazırda literatürde yer alan çalışmalar ve alışılageldik kullanımlar incelenmiştir. Çalışmanın devamında, dijital ortamda işitsel kimlik temsili ihtiyacını karşılaması amacıyla "Duysal Avatar" kavramı literatüre kazandırılmaya çalışılmış ve kimlik temsiliyetine dair özelliklere sahip olması için hangi nitelikleri karşılaması gerektiği işitsel olmayan avatarlar ile karşılaştırmalı olarak tanımlanmıştır. Kavramın öne sürülmesinden sonra, opera, tiyatro, sinema ve dijital oyunlar gibi medyumlarda işitsel temsiliyet bağlamında kullanılması amacıyla kompozitörler tarafından önceden oluşturulan leitmotivlerin, interaktif medyada "kullanıcıların kendileri tarafından" oluşturulabilir olmasının, tıpkı görsel avatarlar gibi temsiliyet ve bağlanma işlevini karşılayabilirliği sorgulanmıştır. Bu karakteristik özellikleriyle tanımlanan duysal avatar kavramı, IEZA Çerçevesi, Murch Spektrumu, sanal ortam seslerinin niyetleri ve işlevleri sınıflandırması gibi literatürdeki çeşitli sistematik çerçeveler içerisinde konumlandırılmıştır. Çalışmanın devamında, özelliğin uygulanabilirliğinin gözlemlenebilmesi için, Godot Engine oyun motoru ile duysal avatar yapısının temel özelliklerinin dahil edildiği bir oyun prototipi tasarlanmış ve özelliğin katılımcıların oyun deneyimine fonksiyonel ve hazsal etkisi

[1] İnteraktif Medya Tasarımı Yüksek Lisans Programı, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

[2] Dr. Öğr. Üyesi, İletişim ve Tasarımı Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

gözlemlenmiştir. Deneyde katılımcılara 4 nota ile kısıtlanmış bir duysal avatar oluşturabilecekleri bir arayüz sunulmuş ve devamında bilgisayar tarafından kontrol edilen üç karakterin bulunduğu, iki boyutlu ve tepeden bakılan bir haritada bilgisayara karşı oynamaları istenmiştir. Düzenekte karakterlerin kendilerine ait müzikal motifleri bulunmakta ve bu motifler başarılı aksiyonlar gerçekleştirilmesiyle tetiklenmektedir. Deneyde bu düzenek üzerinden duysal avatar özelliğinin kimlik temsili fonksiyonuna ve kullanıcı deneyimine ne denli katkıda bulunabileceği incelenmiştir. Deneyin kısıtlarının belirlenmesinde, test edilmesi uzun süreli gerçek kullanım gözlemi gerektiren senaryolar dışarıda bırakılmış ancak tartışmalar kısmında gelecek çalışmalara rehberlik etmesi amacıyla potansiyel sorunlara ve etkileşim olanaklarına dair öneriler sunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Özelleştirme, Avatar, İnsan-Bilgisayar Etkileşimi, Ses Tasarımı, Oyun Müziği

FOTOĞRAF, İLETİŞİM, TANITIM, ESTETİK VE HEDEF KİTLE BAŞLIKLARI BAĞLAMINDA ÖRNEK AFİŞ ÇALIŞMALARININ İNCELENMESİ

Erkan ÇİÇEK[1]

Öz

İletişim olgusu insanlar için bir etkinlik alanı üreterek kişinin kendisini ifade etmesini sağlamıştır. İletişim öğelerine bakıldığı zaman; "Kaynak, Mesaj, Kanal, Hedef ve Geri Bildirim öğelerinin" her biri anlamın üretimi ve aktarımı bağlamında bir paya sahiptir. Doğrusal iletişim modelinin gelişimi ve biçimlenişinde "Geri Bildirim Öğesi" büyük bir paya sahiptir. İletişimde etki-tepki denkleminin anlam üretiminde belirleyici olduğu ve "Geri Bildirim" öğesinin bunu sağladığı söylenebilir. Bu bağlamda hedef kitle ile iletişim sağlanırken yazılı ve görsel öğelere başvurulmaktadır. İletişimde görsel öğelerden fotoğraf mesajın aktarımında çok büyük bir paya sahiptir. Özellikle estetik açısından sağlam kurgusal kompozisyona sahip olan bir fotoğraf öğesinin yapılacak olan tanıtımda hedef kitlenin ikna edilişinde etkin olacağı düşünülmektedir.

Bu çalışmada, eser çözümlemesi yöntemine başvurulmuştur. Ele alınan örnek fotoğrafik afiş çalışmaları üzerinde çözüm ve yorum yapılmıştır.

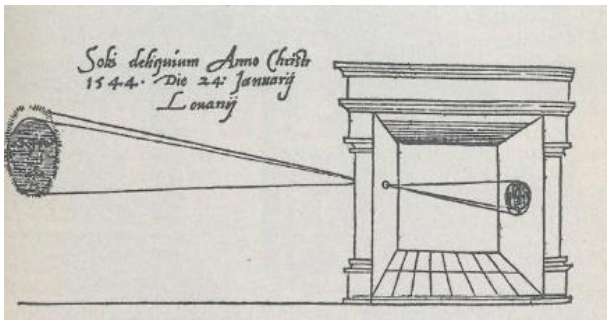
Sonuç olarak, Foto manipülasyon yöntemi ile oluşturulan bir afiş veya eser çalışmasında hedef kitle ile kaynak beklentilerinin örtüşmesi yapılan etkinliğin başarısında önemli olduğunu söyleyebiliriz.

Anahtar Kelimeler: Görsel, Fotoğraf, Tasarım, İletişim.

[1] Dr. Öğr. Üyesi, Fotoğraf ve Video Programı, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

İLETİŞİMDE FOTOĞRAF VE TASARIM

Fotoğrafın bir tasarımda etkin kullanımı hedef kitleye amaçlananın aktarımı noktasında önemli bir fonksiyona sahiptir. Bu bağlamda her ne kadar fotoğraf en sade haliyle zamanı dondurmak şeklinde tanımlanırsada gerçek anlamda fotoğraf bir tasarım işidir. Geçmişten bu yana fotoğraf çeşitli amaçlarla kullanılmıştır. Tarihsel sürece bakıldığında fotoğraf; Photos (ışık) ve graphis (yazı) kelimelerinin birleşiminden oluşur (Anonim, 2013, s. 1). İlk kez X. yüzyılda, Arap bilim adamı (optikçi, matematikçi) İbni-l Heysem güneş tutulmasını izlemek için "camera obscura" olarak adlandırılan ilkel karanlık kutuyu kullanmıştır (Kanburoğlu, 2004, s. 21).



Şekil 1: Camera Obscura'nın bilinen en eski çizimi (İFSAK, 2019)

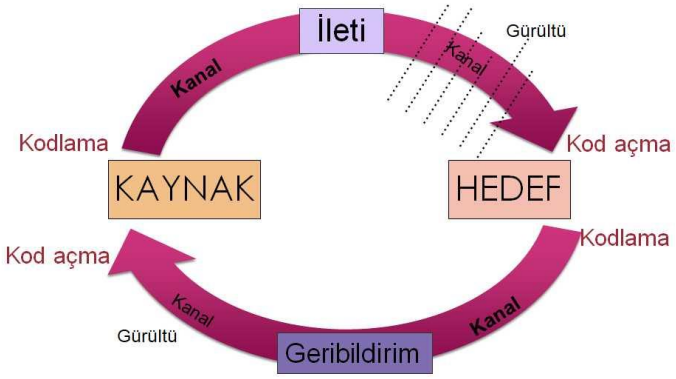
Hollandalı matematikçi ve hekim Gemma Frisius'un 1545 tarihli "De Radio Astronomca et Geometrica'' adlı kitabında Camera Obcura'nın bilinen en eski çizimi yayınlandı. Camera Obscura'yı 4 Ocak güneş tutulması üzerinde nasıl kullandığını anlatmış ve resmetmiştir (Nicéron, 1652). Böylece bu karanlık kutunun çalışması noktasında ise, karanlık bir odanın bir duvarına bir iğne deliği (pinhole) açıldığında dışarıdaki cisimlerin görüntüsünün, deliğin karşısındaki duvara ters olarak düşmesi şeklindedir. Bu bilgilerden hareketle fotoğrafın sanat mı değil mi tartışmasının başladığı günden bu yana fotoğraf sanatı her geçen gün daha çok ihtiyaç haline gelerek disiplinlerarası bir sanat olduğu gerçeği ortaya çıkmıştır (Çiçek 2017, s. 6).

İletişim oluşumunda bir dğer öğe olarak tasarım ve estetik düşünülmektedir. Bu bağlamda tasarım ve estetiğin ön planda olması gereken Afiş çalışmalarında kaynak ve hedef kitlenin amacı afişin yönünü belirlediği gibi aynı zamanda içerik üretiminide şekillendirmektedir. İyi bir afiş oluşturmada en önemli noktalardan birisi Afiş tasarımı öğelerinin iyi kullanılmasıdır. Bu öğelerin başında fotoğraf gelmektedir. Fotoğrafın görsel gücünü şekillendiren grafik ve tasarımdır. Grafik

ve tasarım amaçlar dahilinde tutarlı ve ölçülebilir formlar üzerinde kullanılırsa daha etkili olabilmektedir. Ölçülebilir ve kendi içinde tutarlı olan bir afiş çalışmasının hedef kitle üzerinde etkinliği güçlü olduğu gibi insanlar arasında kurduğu iletişim bağı da pozitif olacağı düşünülmektedir. Tasarım, zihinsel planlamak, bir olguyu bir bütün olarak tasavvur etmek, bir olguyu şematik olarak düzenlemek, bir olgunun örüntü veya model olarak taslağını çıkarmak, bir şeyi yapmak için bir plan veya şemayı tasavvur etmek veya yürütmek, başlamak veya yürütmeye teşebbüs etmek olarak da tanımlanabilmektedir (Demirarslan, 2020, s. 14).

İletişim ve tasarım bağlamında Estetik kavramına bakıldığında; insanoğlunun kendi sanatsal eylemleri üzerinde düşünmesi şeklinde tanımlanabilmektedir. Estetik Bakış; Etik ile iç içe olan, etik bakıştan ayrı düşünülemeyecek bakıştır. Estetik Bakış; güzelin, daha güzelin, en güzelin peşinde koşan bakış demektir. Kavram olarak güzel, bizde farklı ve yoğun yaşantılar oluşturan, yaşamı daha anlamlı kılan ve bu niteliğiyle yalnızca sanattan, sanat eserlerinden elde edilebilen güzeldir (Yıldırım, 2019).

Fotoğraf ve Tasarım bağlamında İletişim olgusuna bakıldığında; duygu, düşünce ya da bilgilerin bireyler, gruplar ve toplumlar arasında akla gelebilecek her türlü yolla (söz, yazı, görüntü, hareketler vb.) karşılıklı olarak aktarılması bir iletişim sürecidir. İletişim gündelik yaşamımızda bize nesneleri, insanları tanımlar, iş bölümü içinde değişik toplumsal roller yüklenmiş insanlara bu rolleri yerine getirirken, bu rol dağılımından oluşan toplumun o tarih dönemindeki hayat tarzını öğretir, olumlatır, yeniden üretimi için gereken değerlendirme biçimlerini aşılar. Toplumsal sistemin sürmesini, kendini yeniden üretmesini sağlar (Oskay, 1992: 2). Böylece iletişim olgusunun meydana gelmesinde iletişim öğelerinin etkin kullanımı çok önemli hale gelmektedir. İletişim sürecinin çeşitli öğeleri vardır. Bunlar; Kaynak (gönderici, verici), Mesaj (ileti), Kanal (iletişim aracı), Alıcı-hedef (mesajın iletilmek istendiği taraf), Geribildirim (dönüt, feedback)'dir (Gönen, 2015, s. 7).



Şekil 2: İletişim Süreci (Serverus, 2021)

İletişim kavramı aynı insan yaşamı gibi belli süreçlerden geçmektedir. İletişim sürecinin olumlu geçmesi için iki faktörün yani alıcı ve kaynağın olması gerekir. Göndericinin zihninde oluşan mesajı kodlamasıyla iletişim süreci başlamış olur. Bu kodlama sözcükler, rakamlar, beden dili veya şekillerden oluşabilmektedir. Kişilerarası iletişim süreci düşünce, bilgi ve tutumların toplumlara veya kişilere aktarımı esnasında ortak semboller aracılığıyla oluşan bir süreçtir. İletişim süreci belli bir güzergah izlemektedir. Mesajın ilk çıktığı kişiden ulaştığı yere kadar tamamlayıcı bir sistemden oluşmaktadır. Şemadada belirtildiği üzere İletişim sürecinin "Kaynak, mesaj, kanal, alıcı ve geri bildirim" öğelerinin etkin kullanımı anlamın aktarımı üzerinde büyük bir öneme sahiptir (Sağlam, 2021).

İLETİŞİMDE FOTOĞRAF VE TASARIM BAĞLAMINDA ÖRNEK ÇÖZÜMLEMELER

Görsel tasarımda Afiş oluşturmada en önemli noktalardan birisi Afiş tasarımı elementlerinin amaca göre kullanılmasıdır. Bu öğelerin başında fotoğraf gelmektedir. Fotoğrafın görsel gücünü şekillendiren grafik ve tasarımdır. Grafik ve tasarım amaçlar dahilinde tutarlı ve ölçülebilir formlar üzerinde kullanılırsa daha etkili olabilmektedir. Ölçülebilir ve kendi içinde tutarlı olan bir görsel tasarımın hedef kitle üzerinde etkinliği özellikle iletişim kurmada güçlü olacaktır.

Bu bağlamda, "Fotoğrafik Görsellerin Çözümlenmesi" bu çalışmamızın temelini oluşturmaktadır. Bu kapsamda çalışmamızda reklam, afiş ve eser gibi çeşitli örnek görsel tasarım eserleri üzerinde "iletişim, tanıtım, estetik ve hedef kitle" başlıkları bağlamında çözümlemeler yapılmıştır.



Şekil 3: Masumlar Apartmanı Dizisi Tanıtım Afişi, 2020 (Milliyet)

Günümüz dizi sektörüne damgasını vuran Masumlar Apartmanı'nın tanıtımı oldukça başarılıdır. Dizi yapımcıları tarafından dizi hakkında tahmin yürütebilmeleri için arka planda, raflarda oluşturulan düzen ve her yeri kaplayan naylon gibi detaylar kullanılmış ve dizinin psikolojik bir yapım olduğu karşı tarafa hissettirilmeye çalışılmıştır. Dizinin konusu ile afişe yerleştirilen detaylar mükemmel bir uyum sağlamıştır diyebiliriz. Afişteki insanların giyimi bize karakterler hakkında ipucu sağladığını söyleyebiliriz fakat bir türlü anlamlandıramadığımız yüz ifadeleri aslında her bir karakterin kendi içinde psikolojik bir savaş verdiğini göstermektedir. Gerçek bir yaşam hikayesinden uyarlanmış olduğunu belirten afiş, izleyicinin ilgisini çekmeye çalışmıştır. Yayınlanacağı gün ve saat bilgisinin verilmesi de izleyiciler için kolaylık sağlamıştır.

Tasarım içerisinde kullanılan soft renkler afişe sade bir hava katmıştır. Dizinin baş karakterleri afişin merkezine alınarak kurala uyulmuş ve rahatsız etmeyecek düzeyde ayarlanmıştır. Dizinin ismi ve yayın tarihi için kullanılan punto ve yazının boyutu göze hitap edecek şekilde yerleştirilmiştir. Kısaca "Sadelik ile nasıl etkileyici bir afiş tasarlanır?'' sorusuna cevap niteliğinde bir afiş tasarımı olduğunu söyleyebiliriz.

Dizi afişi olduğu için yapımcının hedeflediği kitle televizyon izleyicileri olacaktır. Daha özele indirgeyecek olursak hedef kitle; psikolojik gerilim, dram türünde dizileri izlemeyi tercih eden seyirciler olduğunu söyleyebiliriz.



Şekil 4: Behzat Ç. Bir Ankara Polisiyesi Blu TV Tanıtım Afişi, 2019 (Gecce)

Behzat Ç, çok tanınan ve bilinen bir dizi karakteri ve zamanında televizyon ekranlarında yayınlanan dizisi birçok kişi tarafından izlenmiştir. Bu afişte de dizinin tekrar ekranlara dönüyor oluşunun uyandırdığı bir heyecan var ve bu afişin belki de tanıtım için en büyük kozu budur. Afişte de görüldüğü gibi zıtlık, dikkat çekmek için kullanılabilecek en güçlü metodlardan biri haline gelmiştir. Zıtlık ne kadar güçlüyse bıraktığı izlenim de o kadar kuvvetli olmaktadır. Bu afişte zıt renklerin kullanılması izleyicinin dikkatini çekmeye yöneliktir.

Afişte gördüğümüz Behzat'ın giyimi, karakter hakkında izleyicilere güçlü ve yalnız bir imaj verdiğini söyleyebiliriz. Ayrıca, ciddi ve sert duruşunun aksine arkada kullanılan araba, insanlara ‘’acaba?’’ dedirterek bir an önce bu karakteri tanıma isteği uyandırmaktadır. Tasarım içerisinde ağırlıklı olarak kullanılan koyu tonlar dizinin karanlık yanları olduğuna dair verilen bir ipucu olmakla birlikte kırmızı, turuncu, sarı gibi araya serpiştirilen sıcak renkler de afişte göze çarptığını söyleyebiliriz. Dizinin baş karakteri afişin büyük bir kısmını kaplamış ve dizinin sembollerinden biri olan kırmızı vosvosun afişe yerleştirilmesi güzel düşünülmüştür. Arka planda Atakule'nin görünüyor olması da Ankara dizisi olduğuna dair ince bir detay olmuştur. Yazının boyutu, kullanılan renk ve yerleştirilen alanında amaca göre iyi organize edildiği söylenebilmektedir. 6 yıllık aradan sonra ekranlara geri dönen dizinin afişi, haliyle Behzat Ç hayranlarına ve Blu Tv kullanıcılarına yönelik bir hedef kitle oluşturmuştur.



Şekil 5: SuperFresh Dondurulmuş Gıda Reklam Afişi, 2021 (Kerevitas).

Bu reklam afişinde, paketin ambalajı ve içerisinde kaç tane olduğu gibi detaylar işlenerek tüketiciye bilgi kolaylığı sağlanmıştır. Dondurulmuş gıda olduğu için yazılan slogan tüketiciye istediği zaman pizzaya ulaşabileceğini nokta atışıyla dile getirmiş ve bu sayede ürünün gerekli tanıtımı sağlanmıştır. Afişin arka planında bulunan hikayeleştirilmiş görsel ve "365 Gün 24 Saat Açık Pizzacı, Hem de Sizin Evde!" sloganı ile adeta bizi ürünü almamız için teşvik etmektedir. "Hamuru taze, malzemesi bol, lezzeti olay" yazısı afişine ilk bakıldığında göze çarpmasa bile incelendiği zaman tüketicinin dikkatini çekmek istenmiştir. Ayrıca sıcak renklerin iştah açıcı olmasından dolayı gıda sektöründe kullanılan renkler arasında en başta yer almaktadır. Afişin büyük bir çoğunluğunda da kırmızı ve turuncunun yer aldığını görüyoruz. Bu yüzden ideal bir seçim olduğunu söyleyebiliriz. Kuryenin evin içinde oluşu da afişin amacına uygun ve zekice tasarlanmıştır. Yazının boyutu ve yerleştirildiği alan da afiş anatomisine uygun olduğunu söyleyebiliriz.

Hedef kitle olarak; Fast food tüketmeyi alışkanlık haline getirenler, pizza yapmayı bilmeyenler, pizza severler ve pizza yemeye gitmek için müsait olmayanlar ideal bir hedef kitle olarak tercih edilmiştir.



Şekil 6: İpana Diş Macunu Reklam Afişi, 2015 (MediaCat).

Diş macunun sağladığı avantajların belirtilmesi ürünün tanıtımında yararlı olmuştur. Oral-B ve İpana'nın en iyi teknolojisinin artık Türkiye'de olduğunun yazılması da tanıtım açısından olumlu bir etki yaratmış ve afişte oyuncu Ezgi Mola'ya yer verilmesi de afişin daha çok kişinin dikkatini çekmesini sağlamıştır. "İlk günden itibaren daha sağlıklı ve güçlü dişler!" sloganıyla hedef kitleyi diş macununu satın almaya yönelik olumlu bir mesaj verilmiştir. Ekranların sevilen ve bilinen yüzü Ezgi Mola'ya yer verilmesi de ürünün güvenilir olduğunu ve iletişimde ünlü ile özdeşlik kurma mantığından hareket edilmiştir. Tasarım açısından bakıldığı zaman pozitif enerji yaratan mavi renk ve gülen yüzlerin kullanılması kompozisyonda olumlu etki yaratmış ve ideal bir seçim olmuştur. "İlk günden itibaren daha sağlıklı ve güçlü dişler!" sloganı güzel yerleştirilmiş fakat afişin sağ ve sol alt kısmında ekstra yazılan şeyler ise göz yormasına sebep olabilmektedir. Yazılar arasında renk uyumu yok ve karmaşık bir şekilde yerleştirilmiştir. Hedef kitle olarak toplumun tüm katmanları tercih edildiği için uzman kişi (Doktor) ve Ünlü kullanımı (Ezgi Mola) etkisinden faydalanılmıştır.

SONUÇ

Afiş çalışmalarında kaynak ve hedef kitlenin amacı afişin yönünü belirlediği gibi aynı zamanda içerik üretimini de şekillendirmektedir.

İyi bir afiş oluşturmada en önemli noktalardan birisi Afiş tasarımı öğelerinin iyi kullanılmasıdır. Bu öğelerin başında fotoğraf gelmektedir. Fotoğrafın görsel gücünü şekillendiren grafik ve

tasarımdır. Grafik ve tasarım amaçlar dahilinde tutarlı ve ölçülebilir formlar üzerinde kullanılırsa daha etkili olabilmektedir.

Ölçülebilir ve kendi içinde tutarlı olan bir afiş çalışmasının hedef kitle üzerinde etkinliği güçlü olduğu gibi insanlar arasında kurduğu iletişim bağıda pozitif olacağı düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

Çiçek, E. (2017). *Fotoğraf ve Video Lisans Bölüm Öğrencilerinin Sosyal Medyadaki Estetik, Plastik ve Etik Bilinç Yansımasının İncelenmesi* (Tez No: 470333) [Doktora Tezi, Yıldız Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Demirarslan, D., Demirarslan O. (2020). *Tasarım ve Tasarım Süreci*. İksad Yayınevi.

Demirarslan, D. (2006). *İç Mimarlık Öğrencileri İçin İç Mekân Tasarımına Giriş*. Kocaeli Üniversitesi Yayınları.

Gönen, M. (2015). *Akdeniz Üniversitesi Beden Eğitimi ve Spor Yüksekokulu Öğrencilerinin İletişim Beceri Düzeyleri ile Atılganlık Düzeylerinin İncelenmesi* (Tez No: 407430) [Yüksek Lisans, Akdeniz Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Kanburoğlu, Ö. (2004). *A'dan Z'ye Fotoğraf* (4. Basım). Say Yayınları.

Oskay, Ü. (1992). İletişimin ABC'si, İstanbul 1992, Simavi Yayınları.

Oskay, Ü .(2014). İletişimin ABC'si, İstanbul 2014, İnkılap Kitabevi.

İFSAK. (2019, 15 Haziran). *Camera Obscura.* Erişim Tarihi: 10.10.2022, https://www.ifsakblog.org/camera-obscura/?doing_wp_cron

Gecce. (2019, 17 Temmuz). *'Behzat Ç. Bir Ankara Polisiyesi'nin afişi yayınlandı!.* Erişim Tarihi: 16.10.2022, https://www.gecce.com/haber-behzat-c-bir-ankara-polisiyesinin-afisi-yayinlandi/

Kerevitas. (2021). Erişim Tarihi: 22.10.2022, https://www.kerevitas.com.tr/tr

MediaCat. (2015, 28 Ocak). *Ezgi Mola İpana'nın reklam yüzü oldu*. Erişim Tarihi: 22.10.2022, https://mediacat.com/ezgi-mola-ipananin-reklam-yuzu-oldu/

Milliyet. (2020, 5 Eylül). *Masumlar Apartmanının Afişi Yayınlandı.* Erişim Tarihi: 16.10.2022, https://www.milliyet.com.tr/cadde/masumlar-apartmaninin-afisi-yayinlandi-6298699

Nicéron, J. F. (1652). *La perspective curieuse*. Internet Archive. Erişim Tarihi: 10.10.2022, https://archive.org/details/bub_gb_7xMOAAAAQAAJ

Sağlam, G. (2021, 4 Haziran). *İletişim Süreci Nedir?*. Öğrenci Blogları. Erişim Tarihi: 12. 10. 2022, https://ogrencibloglari.net/iletisim-sureci-nedir/

Serverus. (2021, 13 Nisan). *İletişim Nedir? Öğeleri Nelerdir? İletişim süreci.* Dil Gelişimi. Erişim Tarihi: 22.10.2022, https://dilgelisimi.com/iletisim-nedir-ogeleri-nelerdir-iletisim-sureci/

Yıldırım, Ö. (2019, 1 Kasım). *Aristoteles'te Güzel Kavramı.* ? Felsefe. Erişim Tarihi: 22.10.2022, https://www.felsefe.gen.tr/aristoteleste-guzel-kavrami/

GROTOWSKİ'NİN ÖZ ARAYIŞI PERSPEKTİFİNDEN ETKİLEŞİMLİ SANAT PRATİKLERİ

Furkan RUŞEN[1], Rıfat ŞAHİNER[2]

Öz

Teknik olanakların gelişmesi ile birlikte birçok kavram sanatçılar ve kuramcılar tarafından yeniden sorgulanmaya başlanmıştır. Etkileşimli sanat yapıtlarının üretilmesi ile birlikte seyirci, izleyici gibi kavramlar yerini katılımcı, alımlayıcı gibi kavramlara bırakmıştır. Özellikle teknolojik gelişmelerden faydalanan sanatçıların çağdaş sanat içerisinde katılımcıyı konumlandırdığı noktalar farklılaşmıştır.

Bu çalışmada, katılımcı sanat pratikleri alanı daha özele indirgenmiş ve derinlikli kamera sensörü kullanan etkileşimli sanat yapıtları, katılımcı, katılımcının konumu ve performansı arasındaki ilişki incelenmiştir. Bu konuya Grotowski'nin Öz arayışı perspektifinden ve via negativa kavramı çerçevesinden bakılmıştır. Çalışmanın iskeleti oluşturulurken, özellikle Grotowski tiyatrosundaki deneysel yaklaşım ve yöntemler ele alınmış, konuyu destekleyebilecek güncel örnekler üzerinden hareket edilmiştir.

Anahtar kelimeler: Grotowski Tiyatrosu, seyirci, etkileşim, via negativa, öz

[1] Öğr. Gör., Fotoğrafçılık ve Kameramanlık Programı, Görsel-İşitsel Teknikler ve Medya Yapımcılığı Bölümü, İstanbul Aydın Üniversitesi **furkanrusen@aydin.edu.tr**

[2] Prof., Bileşik Sanatlar Anasanat Dalı, Sanat Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, **rsahiner@yahoo.com**

PARTICIPANT ART PRACTICES FROM GROTOWSKI'S PERSPECTIVE OF SELF-SEARCH

Abstract

With the development of technical possibilities, many concepts have started to be questioned by artists and theorists. With the production of interactive artworks, concepts such as audience and spectator have been replaced by concepts such as participant and receiver. Particularly, the points where the artists who benefit from technological developments position the participant in contemporary art have changed.

In this study, the field of participatory art practices has been reduced to more specific and the relationship between interactive works using a depth camera sensor and the participant, the participant's position and performance has been examined. This issue has been looked at from the perspective of Grotowski's Self and the concept of via negativa. While creating the framework of the study, experimental approaches and methods in Grotowski theater were discussed, and current examples that could support the subject were acted upon.

Keywords: Interaction, Participant, Grotowski's Theatre, Self, Via Negativa

Teknolojinin gelişmesi ile birlikte sanatın içerisindeki dinamikler de değişmiştir. Bu değişim, sanatçılar tarafından yapılan işlerde farklı kavramların sorgulanmasına olanak sağlamıştır. 20. yüzyılda özellikle sanatçıların üzerinde durduğu performans, eylem, edim, katılım ve etkileşim kavramları, sanatsal üretim sürecinde sorgulanan temel kavramlar olmaya başlamıştır. Bu çalışmanın amacı, ilişkisel odaklı yeni oluşumların sanatçı-sanat yapıtı-katılımcı arasındaki diyalog üzerindeki etkilerini saptamaktır. Bu ilişki, Grotowski tiyatrosundaki deneysel yaklaşım ve yöntemler bağlamında araştırılmış ve sorgulanmıştır.

Çalışmada ilk olarak katılımcı meselesi, çalışmanın araştırma sürecinde merkeze yerleştirilmiştir. Katılımcı, sürecin içerisine dâhil edildiğinde alışık olduğu tüketici ve edilgen konumdan etkin bir konuma gelerek sanat yapıtı ve kendisi arasındaki ilişkiyi sorgular. Özellikle 1960 sonrası sanat hareketlerinin ve disiplinlerarası arayışların sanat pratiklerinin yapısına karşın getirdiği yenilikler ve yaklaşımlar, katılımcı konumunu etkilemiştir. Tiyatro alanında da aynı dönemde tiyatro seyircisi ile oyuncu arasındaki ilişki sorgulanmaya başlanmış, yeni yöntem ve yaklaşımlar getirilmiştir. Geleneksel yapıların sınırlarının silinerek daha geçişken ve sorgulamaları beraberinde getiren yapılar oluşturulmaya çalışılmıştır.

Tiyatronun içerisindeki dinamikleri sorgulayan ve oyuncu-seyirci arasındaki diyalog üzerine geliştirdiği yeni düşünceler ile farklı bakış açıları getiren yönetmen Jerzy Grotowski, tiyatro alanında deneysel yaklaşımları ile bilinen öncü isimlerden biridir. Grotowski, tiyatronun kendine ait bir dilinin olması gerektiğini öne sürmüştür. Bu dil, söz ve söz öbeklerinin dışında oyuncunun bedensel ve sessel tepkiler ile oluşturabileceği yeni bir dildir. Grotowski (2002), tiyatronun özüne dönebilmek için yeni bir dilin haricinde, tiyatronun klasik yapısından arındırılması, diğer disiplinler ile ilişiğinin kesilmesi ve sadece oyuncunun bedeni ile seyircinin kalması gerektiğini düşünmektedir (s. 33).

Çalışmanın ilk bölümünde, Grotowski'nin tiyatro için getirmiş olduğu yeniliklere, deneysel yaklaşımlara ve yöntemlere değinilmiştir. Grotowski'nin öz arayışı açıklanmış, oyuncudan ve tiyatro seyircisinden beklentisinden bahsedilmiştir. Tiyatronun işlevi, biçimi, oyuncu-seyirci ilişkisi üzerine geliştirdiği yenilikçi düşüncelerinden ve çalışmalarından söz edilmiştir. Grotowski'nin tiyatro için getirdiği yeniliklerden biri mekân tasarımı olduğu için, bu bölümde boşluk ve doluluk kavramlarının sanata etkisi, mekân ve katılımcı üzerindeki etkisi üzerinde

durulurken bunun yanısıra katılımcının ya da Grotowski tiyatrosu için seyircilerin bedensel faaliyetine ve performansına da değinilmiştir.

Grotowski bu soruları sorarak öz'e ulaşmaya çalışmış ve bunun için gerekli olan yöntem, yaklaşımları deneysel tiyatroya kazandırarak bu arayış içerisinde, beden kavramını sürekli sorgulamış ve kavram ile ilgili düşüncelerini dile getirmiştir. Böylece zihnin beden üzerindeki tahakkümünün kırılması gerektiğini ve bedenin özgürleştirilmesi gerektiğini de ifade etmiştir.

Çalışmanın ikinci bölümünde ise Grotowski'nin öz arayışı daha derin bir boyutta incelenmiş ve örnekler üzerinden hareket edilmiştir. Alışılageldik olanın çıkartılarak *Öz*'e ulaşma çabasının önemsendiği bu arayış ile etkileşimli sanat pratikleri arasında ilişki kurulmaya çalışılmıştır. Negatif olarak görüleni elemine ederek *Öz*'e ulaşmayı amaçlayan via negativa yöntemi, engelleri ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır. Geleneksel tiyatro, bu yöntem ile yapısöküme uğratılarak sadece özde oyuncunun bedeni ve seyirci bırakılmıştır. Süregelen klasik sanatın biçimsel normların temayüllerini yıkmanın, nesnenin ötesinde manayı sorgulamanın ve anlamanın Grotowski için öneminden bahsedilmiştir. Bu bağlamda Alp Tuğan'ın *Yeniden Tanımlanmış Gölgeler* adlı etkileşimli çalışması, konuyu destekleyeceği düşünüldüğü için örnek olarak verilmiştir. Tuğan'ın etkileşimli yapıtı Grotowski'nin öz arayışı perspektifinden mekânsal olarak irdelenmiş, katılımcının performansı bağlamında benzerlikler üzerinde durulmuştur.

Sonuç kısmında ise elde edilen bulgular ve araştırma sürecinde elde edilen veriler değerlendirilmiştir. Çalışmada, özellikle derinlikli kamera sensörünün kullanıldığı etkileşimli sanat işlerine farklı bir bağlamda bakılmış ve yorumlanmıştır. Katılımcının sanat yapıtının oluşumunda katkı sağlamasının sanatsal aktivitenin şeklini, işlevini, rolünü ve değişmez olarak nitelendirilen yöntem ve işleyişi değiştirebilecek potansiyelinin olduğu vurgulanmıştır.

1. GROTOWSKİ VE *ÖZ* ARAYIŞI

Öz'e ulaşma amacıyla hareket eden Grotowski'nin yaklaşımının günümüz teknolojisinin ve yazılımın kullanıldığı etkileşimli sanat yapıtları içerisinde de aranabileceği düşüncesini merkeze alan çalışmada, *beden* ve *öz* kavramları önemli hususlardır. Bu kavramlar sorgulanırken Grotowski'nin tiyatrodaki *öz arayışı* ve via negativa yöntemi üzerinde durulmuştur.

Ünlü kuramcı bu arayış içerisinde, beden kavramını sürekli sorgulamakta ve kavram ile ilgili düşüncelerini dile getirmektedir. Zihnin beden üzerindeki tahakkümünün kırılması ve bedenin özgürleştirilmesi gerektiğini söylemektedir. Oyuncunun, performansı gerçekleştiren kişinin, dürtülerinin, tepkilerinin ön planda olmasının bedenin özgürleştirilmesinde, zihnin sınırlarından koparılmasında önemli bir payı olduğunu düşünmektedir (Kumiega, 2011, s. 12).

Grotowski (2002) bedenin oyuncunun malzemesi olduğunu ileri sürerken oyunculuğun kendiliğinden gerçekleşmesi ve içsel dürtülerin anında dışsal tepkilere dönüşmesi gerektiğini ifade etmektedir (s. 236). Bunun için tiyatroda elzem olarak görülen yapıyı teker teker terk ederek gerekli olanın performansı gerçekleştiren ile performansı izleyen arasındaki ilişki olduğunu öne sürmektedir. Bu sebepten dolayı tiyatroyu "oyuncu ve seyirci arasında gerçekleşen şey" olarak tanımlamaktadır (Grotowski, 2002, s. 34).

Grotowski (2002), tiyatronun alışılageldik mekânsal formunu da değiştirmiştir. Sahneyi ortadan kaldırarak seyirci ve oyuncu arasında mekânsal bir farklılık durumunu aynı seviyeye çekmiştir. Oyuncu ve seyirci arasındaki hiyerarşik fark yok edilmiştir (s. 44). Bu mesafenin yok olması ile birlikte seyircinin performansa bakış açısının da değiştiğini söylemek mümkündür. Mekânın somut olarak dolu düşünülmesi seyircinin varlığına, katılımına ve performansı gerçekleştiren kişinin eylemlerine bağlıdır. Boşluk, formun bilinmesinde ve mekânın içerisindeki var olanın tanımlanmasında önemli bir rol oynamaktadır. Boş alan dolu olarak tanımlanan alanı, doluluk ise boş kalan alanı dönüştürmektedir. Bağımsız sanat tarihçisi olan Michael Bird, boşluğun (negatif) etkisinin, formu (pozitif) görünür kıldığını söylemektedir (Bird, 2016, s. 202). Mekânın içerisindeki boşluk ve doluluk ikiliğine şüpheci yaklaşan Fransız sosyolog ve edebiyatçı Georges Perec (2017), mekân ile ilgili olarak şunları söylemektedir: "Mekân bir şüphedir. Belirtilmesine, işaret edilmesine ihtiyaç duyuyorum: Ona asla sahip olamıyorum, o bana verilmedi, onu fethetmem lazım" (s. 145).

Bu şüphenin sorgulandığı iki sergi olan: Boşluk (*Le vide*) ve Doluluk (*Le plein*) sergisinde, Yves Klein ve Armand Fernandes mekânda (Iris Clert Galerisi) boş ve dolu kavramlarını sorgulamışlardır. Klein'ın 1958 yılındaki *Boşluk* sergisinde sanat yapıtlarının yokluğu ile galerinin atmosferini sergilediğini ifade etmiştir. Bu sergide Klein'ın fikirlerinin ve ele aldığı kavramların sergilendiği söylenilebilir. Aslında mekânın içerisindeki boşluk, fikri olarak katılımcıların zihninde doluluğu getirmektedir. Bu boşluk düşüncesinin yaratımı, malzemeler yerine doluluğu

yaratan alımlayıcıların bedenleri, mekânın içerisindeki varlıkları, yürüyüşleri, bekleyişleri ve hareketleridir.

Aynı galeride iki sene sonra Armand Fernandez, Doluluk (*Le plein*) sergisini düzenlemiştir. Iris Clert galerisini kullanılmış nesnelerle yığıntı ve sıkıştırılmış bir şekilde doldurarak boşluğun karşısına doluluğu koymuştur. Georges Perec'in söylediği gibi mekânın bir şüphe olması durumu hem Boşluk hem de Doluluk sergilerinde görülmektedir. Bu şüphe boşluk ile doluluğu sorgulatmakta, doluluk ile boşluğu göstermektedir. Dolayısıyla, Armand Fernandez'in sergisinde sanat yapıtlarının namevcudiyeti ve kullanım nesnelerinin mevcudiyeti ile dolu olan bir galerinin boşluğundan şüphe edilmektedir. Ziyaretçilerin bu mekânın içerisinde var olamayışları, hareket edemeyişleri boş olmayan mekânın getirisidir.

Boş ve dolu diyalektiğinin sorgulanması, katılımcıların mekân içerisindeki varlığı ya da var olamayışı alımlayıcı konumu düşündürmeye başlar ve psikolojik olarak yapılan işle bağ kurar. Bu reaksiyon sonunda katılımcı, düşünmekte ve farklı bir deneyim ile yapıtın karşısında, içerisinde olmaktadır. Bununla ilgili olarak Umberto Eco (2001), sanat yapıtının tamamlanmasa bile katılımcıdan yaratıcı ve özgür bir yanıt isteyeceğini, çünkü yorumcunun psikolojik bir bağ kurup yapıtı yeniden yaratana kadar haz alamayacağını düşünmektedir (s. 11).

Gösterinin içerisinde ya da karşısında figüran veya başrol olmaları üzere davet edilen katılımcılar, etkileşim kurmadan kendilerini geri çekemezler. Çünkü yapıtın görülebilmesi için ilk adımın katılımcı tarafından atılması gerekmektedir. Bu konu ile ilgili olarak küratör Nicolas Bourriaud, 1990'larda ilişkisel estetiği tanımlarken merkezi referans noktası olarak gösteriyi işaret etmiştir: "Bugün, gösteriyle ilgili gelişmenin daha üst bir evresindeyiz: Birey yalnızca algılayıcı olduğu pasif bir konumdan, ticari zorunlulukların dayattığı asgari etkinliklere ulaşmıştır… Şimdi gösterinin figüranları olmaya çağırılıyoruz (Bourriaud, 2018)." Figüran ya da başrol olmak, bedensel olarak varoluş düşüncesini beraberinde getirmektedir. Bu düşünce, bedensel farkındalık ile yapıtın deneyimlenmesini sağlamaktadır ve gündelik hayatın içerisinden izler taşıyabilmektedir. İlişkisel odaklı süreçler, geleneksel sınırların içerisinde kalan klasik sanat eserlerine oranla gündelik hayatın deneyimleriyle daha ilişkili görünür. Bu konu ile ilgili olarak Jacques Ranciere (2004) şöyle düşünür: "İyi sanat, sanatı (bir yanda) "hayat"a doğru iten ve (öte yanda) estetik duyumu diğer duyulur deneyim formlarından ayıran gerilimde arabuluculuk rolünü oynayabilmelidir" (s. 67).

Tiyatronun oyuncunun bedeni ile seyirci arasındaki şey olduğunu söyleyen Grotowski, tiyatronun geleneksel yapısını değiştirmiş ve seyircinin konumunu sorgulamıştır. Bu sebeple, tiyatronun geleneksel yapısı içerisinde seyircinin görmeye alışık olduğu mekân tasarımını değiştirmiştir. Oyun ve hikâye için elzem olarak görülen sahne, ışık, kostüm, dekor, makyaj gibi unsurları kaldırmış bunun yerine seyircinin oyuna dâhil olduğu düzenlemeler getirmiştir. Bu bağlamda, mekânın içerisindeki boş-dolu alanlar, oyuncunun performansı ve seyircinin deneyimi meseleleri ile uğraşmıştır. Grotowski'nin 1960 yıllarında kurduğu yoksul tiyatro, birçok oyun ile seyircinin konumunu sorgulamıştır. Buradan hareketle etkileşimli ekranların, sensörlere bağlı olarak görselleri (ışığın) yansıtıldığı perde ve mekânların, katılımcı için sınırlılıkları aşabileceği fırsat oluşturacağı düşüncesine varılmıştır. Bu fırsat, sanatçıların sanat kavramını kendi sınırları içerisinde yeniden sorgulaması, var olan sınırlılıkları aşmak için yeni malzemelerin, yeni ortamların sanatsal bakış açısı ile yeniden keşfedilebilmesi için önemlidir.

2. VİA NEGATİVA PERSPEKTİFİNDEN KATILIMCI SANAT

Negatif olarak görüleni elemine ederek öze ulaşmayı amaçlayan bu yöntem, engelleri ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır. Bununla ilgili olarak Grotowski (2002) şunları söylemektedir: "Dürtü ve eylem aynı zamanda meydana gelir: Beden ortadan kaybolur, yanar; seyirciyse yalnızca bir dizi gözle görülebilir dürtüye tanık olur. Böylece bizim yöntemimiz bir via negativa'dır- bir hünerler koleksiyonu değil, engellerin ortadan kaldırılmasıdır" (s. 17).

Geleneksel tiyatro, yapısöküme uğratılarak sadece özde oyuncunun bedeni ve seyirci bırakılmaktadır. Bu yöntem ile Grotowski, tiyatronun vazgeçilmezleri olan dekor, sahne, kostüm, ışık gibi unsurları tiyatrodan çıkarır ve öz dediği şeye ulaşır. Grotowski'nin *öz*'ü, kendi çeperinde sınırlı kalmamaktadır, aynı zamanda seyirciyi ve seyircinin deneyimini de etkilemektedir. Grotowski tiyatrosunda seyircinin bulunduğu konum, bu yeni düzene bağlı olarak farklılaşmaktadır. Seyirci, düşünmeye, gözlem yapmaya, kendi konumunu sorgulamaya ve performansı deneyimlemeye başlamaktadır. Seyircinin hareket kabiliyeti, mekânın içerisinde yürümesi, koşması veya sabit durması buna bağlı olarak şekillenmektedir. Çalışmanın bir önceki başlığında üzerinde durulan iki mesele, beden ve mekân kavramları, via negativa yöntemi ile çağdaş etkileşimli sanat yapıtları içerisinde de sorgulanabilir. Bu bağlamda derinlikli kamera

sensörlerini kullanan çağdaş sanatçılardan biri olan Alp Tuğan'ın 2022 yılında yaptığı *Yeniden Tanımlanmış Gölgeler* etkileşimli yerleştirmesi (Görsel 1.), örnek olarak verilmiştir.



Şekil 1: Alp Tuğan, *Yeniden Tanımlanmış Gölgeler*, 2022.

Tuğan'ın etkileşimli yapıtında, jeneratif görsellerin oluşabilmesi için katılımcının hareket etmesi gerekmektedir. Performansa dâhil edilen katılımcı, mekânın içerisindeki boşluğu doldurmakta, performans sergilemekte ve perdede kendisini izlemektedir. Grotowski seyircisinin bedensel farkındalık ile hikâyeye, eyleme dâhil olması ve kışkırtılması gibi *Yeniden Tanımlanmış Gölgeler* çalışmasında da katılımcıdan performans göstermesi beklenir ve katılımcı sanat yapıtı, yazılım ve sensörler ile kışkırtılır. Hem katılımcının kışkırtılması, hem de mekân tasarımı açısından benzerlikler, *öz* kavramına yeni bir bakış açısı sağlamıştır.

Grotowski tiyatrosunda en az şey ile asıl *öz*'ü sunma durumunun, derinlikli kamera sensörünün kullanıldığı etkileşimli sanat yapıtlarında da okunabileceği yorumu yapılabilir. Via negativa kavramı ile hareket edildiğinde, etkileşimli yapıtların sunulduğu alanların engellerden arındırılmış durumda olduğu görülmüştür. Hareketi sınırlayacak unsurların ortadan kaldırıldığı, alanın içerisinde katılımcının hareket kabiliyetini sınırlandıracak bir ögenin bulunmadığı gözle görülmektedir. Katılımcının farklı bir deneyim ile sanat yapıtı ile diyalog kurması, mekânın boşluğu ve sensörlerin sağladığı bilgi ile perde ya da ekrana yansıyan katılımcının bedeni (yüzü vb.) Grotowski'nin tiyatro için dediği şeyi hatırlatır niteliktedir. Grotowski (2002) tiyatronun özünü "oyuncu ve seyirci arasında gerçekleşen şey" olarak tanımlamaktadır (s. 34). Grotowski'nin bu sözü derinlikli kamera kullanan etkileşimli sanat pratikleri için şu şekilde yorumlanabilir: "Özünde, derinlikli kamera sensörü ve katılımcının bedeni arasındaki şeydir."

3. SONUÇ

Sanat yapıtının üretim sürecinde teknolojinin ve yazılımların kullanımı, sanattaki dinamiklerin değişmesine öncülük etmiştir. Bu değişim, sanatçılar tarafından yapılan işlerde farklı kavramların sorgulanmasına olanak sağlamıştır. Kavramsal açıdan bakıldığında içeriğin, anlamın ve yapıtın alt metnindeki düşüncenin de değişim gösterdiği görülmektedir. Bu bağlamda sanatçılar ve kuramcılar tarafından geleneksel yapıların sınırlarının silinerek daha geçişken ve sorgulamaları beraberinde getiren yapıların oluşturulduğu gözlemlenmiştir.

Etkileşimli sanat ortamları içerisindeki öz arayışı perspektifinde üzerinde durulan mekân ve beden kavramları, Grotowski'nin yaklaşımları ile derlenmiştir. Bunun sonucunda ise katılımcının bedensel hareketliliğe sahip olduğu, boşluk içerisinde performansına bağlı olarak doluluğu oluşturduğu ve diğer katılımcıların gözlemci konumu ile cesaret gösterip süreci deneyimlediği kanaatine ulaşılmıştır.

Derinlikli kamera sensörlerini kullanan etkileşimli sanat yapıtlarının bulunduğu mekâna bakıldığında boş bırakılan bir alan ve mekânı performansı ile dolduran katılımcıların varlığının yapıtın içinde yer aldığı mekân ve zamanla doğrudan etkileşime geçtiği hatta işi doğrudan etkileyerek onu dönüştürdükleri görülmektedir. Mekânın içerisinde katılımcılar ve derinlikli kamera arasındaki diyalog bu çalışmadaki öz arayışını özetlemektedir. Yazılım ve sensörler kullanılarak üretilen etkileşimli sanat yapıtlarının katılımcıya etkileşim ve deneyim kavramlarını düşündürdüğü, elzem olarak görülen diğer unsurlardan münezzeh mekânların katılımcının bedensel kabiliyetini arttırdığı, edilgen bir izleme konumundan etken bir katılım sağladığı sonucuna ulaşılmıştır. Grotowski'nin *öz* arayışından hareketle derinlikli kamera sensörlerinin kullanıldığı etkileşimli sanat yapıtlarına bakıldığında, katılımcının bu özü ele geçirmeye dönük bir deneyim alanındaki varlığı ve sanatsal oluşuma etkisi üzerine düşünüyor oluyoruz. Günümüzde yeni teknolojilerle daha sofistike deneyimler sunan mekânsal çözümlemeler ve bedenimizin bu teknolojik verilerle entegrasyonu ve etkileşime dayalı keşifler bizi durmamacasına farklı ortamlarda belli karşılaşmalara davet ediyor.

Tüm bu deneyimleri, Grotowski'nin kuramsal perspektifinden irdelediğimizde çağımız insanının kendi öz'ünü yeniden keşfetmeye dönük önemli bir referans noktası oluşturduğunu, katılımcı sanat anlayışının sanatçı-yapıt-izleyici ayrımını ortadan kaldırarak bir ortaklaşa zaman yarattığını dile

getirebiliriz. Bu ortaklaşalık, hem zaman hem de mekânın tüm katılımcılarca deneyimlendiği yaratıcı ve ucu açık yeni keşif ve karşılaşmaları sunmakta.

KAYNAKÇA

Bird, M. (2016). *Sanatı Değiştiren 100 Fikir.* (Çev.: D. Öztok). Literatür Yayınları.

Bourriaud, N. (2018). *İlişkisel Estetik.* Bağlam Yayıncılık.

Eco, U. (2001). *Açık Yapıt*. Can Yayınları.

Grotowski, J. (2002). *Yoksul Tiyatroya Doğru.* (Çev.: Hatice Yetişkin). Tavanarası Yayıncılık.

Kumiega, J. (2011). *The Theatre of Grotowski*. Methuen Drama.

Perec, G. (2017). *Mekân Feşmekân.* (Çev.: A. Erkay). Everest Yayınları.

Rancière, J. (2015). *Özgürleşen Seyirci*. Metis Yayınları.

CLOWN FİGÜRÜNDEN HAREKETLE ÇAĞDAŞ SANATTA KUSURUN TEMSİLİ

Aslı UÇMAK[1], Rıfat ŞAHİNER[2]

Öz

Clown terimi için Türkçe karşılık olarak, palyaço kelimesi kullanılabilir ancak bu çalışmada ele alınan sanat alanındaki karşılığı olarak yetersiz gelmektedir. Bu nedenle kelime, sıklıkla İngilizcede kullanıldığı haliyle bırakılmıştır. Bu çalışmada fiziksel tiyatro, hareket ve pandomimdeki öğretim yöntemleriyle tanınan Fransız oyunculuk eğitmeni Jacques Lecoq'un eğitiminin merkezinde konumlanan clown figürü ve arketipinden yola çıkılarak, kusur kavramına değinilecek; clown figürü ve temsil ettikleri, işlerinde bunu farklı bağlamlarda ön plana çıkaran bazı çağdaş sanatçılardan örnekler verilerek irdelenecektir. Düşen, hatalar yapan, güldüren ve adeta kusurun bir temsili olabilen clown, temelinde yatan oyun duygusu ile birlikte bizi özgürlüğe davet eder. Oyunun; sanat yapma edimi ve clown'un ortak paydası olduğunu söyleyebiliriz. Bir clown kendisinde/bedeninde kusur olarak gördüğü özelliği saklamaz, onu gösterir ve öne çıkarır. Bu ifade biçimi hem özgürlük alanı sağlar hem de planlanmış ve kusursuz olarak tariflenenin sapamayacağı yollara "kaza ile" saparak yeni yaratımlar oluşturur. Hatalar planlanarak tekrarlanamaz ve bu şekilde yapıt "gerçek" olur. Çağdaş sanatta kusuru biçim ya da içerik olarak öne çıkarmak hatta onu süslemek, sanat yapma ediminde ona alan açabilmek, kazaların yaratabileceği estetiğe ve özgünlüğe açık olmaktır denilebilir. Aksaklık, tamamlanmamışlık olarak tanımlanabilecek kusur kavramı böylece rol değiştirir. Clown'un kusurluluğunun ve çelişkilerinin çağdaş sanattaki çarpıcı izdüşümlerinin neler olabileceği üzerine bir önerme için; David Henry Nobody Jr., Leigh Bowery, Allison Zuckerman ve Orlan örnekleri üzerinde durulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Clown, Palyaço, Kusur, Lecoq, Leigh Bowery

[1] Sanat ve Tasarım Doktora Programı, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

[2] Prof., Bileşik Sanatlar Anasanat Dalı, Sanat Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, **rsahiner@yahoo.com**

REPRESENTATION OF FLAW IN CONTEMPORARY ART FROM THE FIGURE OF CLOWN

Abstract

The Word “palyaço” can be used as Turkish equivalents for the term clown, but this is insufficient for the art field discussed in this study. For this reason, the word has been left as it is often used in English. In this study, starting from the clown figure and archetype, which is located at the center of the education of the French acting instructor Jacques Lecoq, who is known for his teaching methods in physical theatre, movement and pantomime, the concept of flaw will be mentioned; the clown figure and what it represents will be examined by giving examples from some contemporary artists who highlight this in different contexts in their works. Clown, who falls, makes mistakes, makes people laugh and which can be a representation of imperfection, invites us to freedom with its underlying sense of play. We can say that the act of making art and clown have a common denominator; the game. A clown does not hide what he sees as a flaw in themselves, he shows and highlights it. This form of expression not only provides a space for freedom, but also creates new creations by "accidentally" deviating from the paths that was planned and described as perfect cannot deviate from. Errors cannot be repeated by planning, and in this way, the work becomes "real". In contemporary art, it can be said to highlight the defect as a form or content, even to adorn it, to make space for it in the act of making art, to be open to the aesthetics and originality that accidents can create. The concept of flaw, which can be defined as glitch, incompleteness, thus changes its role. For a proposition on what might be the striking projections of Clown's flaws and contradictions in contemporary art; David Henry Nobody Jr., Leigh Bowery, Allison Zuckerman and Orlan examples are dwelled on.

Key Words: Clown, Flaw, Imperfection, Lecoq, Leigh Bowery

1. GİRİŞ

Clown tarihsel geçmişi çok kapsamlı ve değişken bir figürdür. Zaman içinde çok çeşitli değişen anlam ve rolleri ifade etmiştir. Arketiplerden biri de olan clown aynı zamanda fiziksel tiyatronun kaynak öğelerinden biridir. "Tiyatro ve performansta sadece içerik değil, aynı zamanda biçim de ilham verici karmaşık zengin sistemler ve kültürel yapılar tarafından çerçevelenir" (Thompson, 2004, 105). Parisli clown öğretmeni Lecoq, clown'u eğitim programının merkezine konumlandırdı ve clown, bir tiyatro eğitimi biçimi olarak popülerlik kazandı. Bu, Lecoq'u 20. yüzyıl clown pratiğini en çok etkileyen kişi haline getirdi. "Kişisel zayıflığın dramatik güce nasıl dönüştürülebileceğinin keşfi, palyaçoluğa kişisel bir yaklaşım geliştirmemin anahtarıydı" (Lecoq, 2000, 145). Bir Lecoq clown'unun ve dolayısıyla çağdaş clown'ların çoğunun özü, kişisel zayıflığın oyuncu bir şekilde teşhir edilmesidir. Bu çalışmada, Lecoq'un kuramsal ve pedagojik açıdan üzerinde durduğu bu metodoloji, çağdaş sanatta performans ve bununla ilişkilenen kimi örnekleri de tartışmamıza olanak tanımaktadır. Gerçekte clown karakteri ve onun çağdaş sanatta temsil geleneğini kurcalamakta sunduğu yeni bakış açıları ve olanaklar, kusur ve kusurluluğun yaratıcı süreçlere ve temsil politikalarına yeniden bakmakta önümüze açtığı yollar, bu bildirinin ayırt edici sınırlarını tayin etmektedir.

2. CLOWN NEDİR, NE İŞE YARAR?

Clown ya hafife alınır ya da ondan korkulur. Korkunun sebebi fütursuzluğunda aranabilir. Clown arketipsel bir figürdür aynı zamanda. Düşerek, şaşarak, başarısızlığa uğrayarak, hatalar yaparak, kazaya uğrayarak güldürür. Giovanni Fusetti[1], *The Heart Of Clowning: on the use of a clown in the World* başlıklı röportajında, kendisine sorulan; "Dünyada bir clown ne işe yarar ki?" sorusuna şöyle yanıt veriyor:

> O; sınırlamaları, trajedileri, çelişkileri, çatışmaları, aptallığı, masumiyeti, kırılganlığı, acıyı ve yaraları üstlenen kişidir. Ve bilinçli olarak onlarla oynar. Clown, hayatın trajedisini mizahla işlemek demektir. Clown'a gülerler ve 'Bu clown nasıl bu kadar basit veya bu kadar aptal veya bu kadar çirkin veya bu kadar saf veya bu kadar gürültülü veya bu kadar beceriksiz veya bu kadar iddialı olabilir?' diye düşünürler. Clown, insanları kendileri hakkında güldüren kişidir. Bu gerçekten derin bir öğretmen ve çok eski bir arketiptir (Miller, 2006, [20.04.2022]).

[1] İtalyan sanatçı Giovanni Fusetti, çevrimi içi sayfasında kendisini, "Sanatçı, doğa bilimci ve padagog Giovanni Fusetti multi disipliner bir aptaldır." cümlesiyle tanımlamaktadır.

Başına kötü bir şey gelmemesi için kendine duvar ören insan, bu şekilde kendisini üzecek şeylere engel olabildiğini düşünür. Aynı duvar; başına gelebilecek iyi şeylere de geçit vermez. Clown ise spontane bir yanıttır. Kutsanan mükemmeliğe karşı bir cevaptır. Beklenmedik olana gönüllüdür. Bizi hata yapabilme özgürlüğüne her ne isek; o olmaya davet eder. Bu açıklık izleyeni etkiler, korkutabilir. Ancak sahici olana bir kez temas edildiğinde neşe açığa çıkar. Özgürlük belirmeye başlar. Kendi clown'unu aramak temasından bahseden Lecoq, aslında her insanda bulunan clown arketipine gönderme yapmaktadır. Herkesin bir clown'u vardır. Lecoq, *Şiirsel Beden* adlı kitabında, bu tema hakkında şu ifadelerde bulunuyor: "Oyuncu ne kadar az kendini savunursa ya da ne kadar az bir karakteri oynamaya çalışırsa, zayıflıklarının kendisini şaşırtmasına o kadar izin verir ve böylece clown'u daha güçlü ortaya çıkar" (Lecoq, 2017). Özgürlüğü buna tanık olan alımlayıcı da deneyimler. Kendine ait o özgürlük parçasını içsel bir şekilde tanır. Bu yapıtaşı ortaktır. Böylece sahnedeki clown, izleyicinin clown'una temas eder.

> Jung'a göre, insanlık tarihi boyunca tüm dünyada farklı formlarda görünebilen arketipler, ancak bir deneyimle harekete geçirildiklerinde, yani tetiklendiklerinde, içlerinde bulundukları kültür ya da başka diğer faktörlerden etkilenerek büründükleri elbiseyle görünüşe çıkarlar. (Ersoy, [20.04.2022]).

Bu noktada, sahnede oyuncu bir şekilde clown'unu ortaya çıkaran sanatçının, izleyiciyi tetiklediğini söyleyebiliriz. İzleyicilerin, neler olup bittiğini tanımlayamasa dahi, belki o güne dek hissetmediği ya da farkında olmadığı bir parçasını keşfedebileceğini söylemek yanlış olmaz.

3. OYUN VE KUSUR

Fiziksel Tiyatro Araştırmaları'nın, *Şatonun Altında* adlı oyunu, oyuncu ile izleyici arasındaki ilişkiye dair iyi bir örnektir. Clown'un izleyiciyle kurduğu ilişkiyi oyunda açıkça gözlemleyebiliriz. Sahnelendiği salonda o ana adanmışlıkla, tüm "ciddiyetiyle" hep birlikte bir oyun oynanıyor. Tıpkı çocukların oyun oynarken ana odaklanması gibi büyülü bir oyun bu. "Çocuklar, futbol veya satranç oyuncuları, akıllarından asla gülme isteği geçmeden, derin bir ciddiyet içinde oynarlar" (Huizinga, 2009). Clown, ortaya çıktığında da, bu tarzda bir oyun oynama güdüsü devreye girer. Şeyler/nesneler arasında hızla geçiş yapabilir, akışkandır. Oyun duygusu ortak paydadır. Bir arketip ve sahne disiplini olarak clown, oyun kavramı ve sanat yapma edimi çok sıkı bir ilişki içindedir diyebiliriz.

> Oyun, gülme, şaka, matraklık, komik ve aptallığın mensup oldukları, birbirleriyle belirsizce ortak olan kavramların meydana getirdikleri bu grubun terimleri, içerdikleri anlayışın indirgenemez

> karakterinden dolayı birbirlerine akrabadırlar. Bunların ratios'su, bizim manevi varlığımızın özellikle derin bir tabakasında yer almaktadır (Huizinga, 2009).

Huizinga, oyun için "Kendisi bizahiti amaçtır" der. (Huizinga, 2009) Schiller'e göre, oyun ve sanatın ereği kendindendir. Buna bir nevi amaçsız bir amaçlılık diyebiliriz. Yani amacı kendinden menkul olma hali. Oyun da aynı şekildedir. "Bu alemde, oluş ile yok-olma, yapma ile mahvetme, hep aynı masumluk içinde ve içine ahlak bakımından sorumluluk katılmamak üzere, yalnız sanatçı ile çocuğun oyunlarında vardır" (Nietzsche, 1956).

Kusur kelimesinin Dil Derneği'ne göre anlamları şu şekilde sıralanır: 1. Eksiklik, noksan 2. özür, sakatlık, aksaklık 3. Bilerek ya da bilmeyerek bir işi gereği gibi yapmamak. 4. Elverişsiz durum. Mükemmel kelimesi ise; eksiksiz, kusursuz, tam, yetkin, oflaz anlamlarını ifade ediyor. Kusur, sözlük anlamlarının kısıtlamalarına karşılık, özellikle edebiyatta sıklıkla işlenen; geniş, farklı duygu ve durumlara referans olarak da kullanılan bir kavramdır. Clown'un farklı ve geniş şekillerde yorumlanan, çok farklı düşünüşlere kapı açabilecek kusur kavramının bir temsili olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. "Mükemmel"in ve "mükemmeliyetçiliğin" ise bir tür katılığı beraberinde getirdiğini söyleyebiliriz. Esnek olmayan; taşlaşmış hale gelendir. Bir anlamda ölüdür. Beklenmedik, ani, sürpriz içeren durumlar karşısında esneme payı olmayan bir yapıyı sunar. "Hata yoksa, hareket yok. Hareket yoksa, ölüm var" (Leqoc, 2017, 21). Aptallık, komik duruma düşmek, hata yapmak günümüzde başarısızlıkla eşdeğer görülmektedir. Bu kavramların reddi üzerine inşa edilen bir yapının içinde yaşadığımız söylenebilir. Uzantısını her yerde görebileceğimiz bu inşa dünyasında; belki de en çok gördüğümüz şeylerden biri; arızalanan ilişkileri, insanları hayatlarımızdan çıkarmamız gerektiği tavsiyeleridir. Bu gibi söylemler, zamanın ruhuna uygun olabilir. Ancak böylelikle anlam ve derinlik kaybolur. Bu söylem ve yaşayışlar, zaman ve insan etkisinin dokunup değiştirdiği anlamı ve kavrayışı, dokunulan her şeyden çekip alarak yavanlaştırır. Böylece anlam inşa edilemez ve zaman kendilerine dokundukça değerlenen şeyler, içleri boşaltılarak kıymetsiz hale getirilir.

Andy Hamilton'un kusurluluğun değeri ve estetiğini vurgulayan çalışması *The Aesthetics of Imperfection Reconceived: Improvisations, Compositions, and Mistakes*'te, kusurluluğun estetiğinin, performansın veya üretimin beklenmedik durumlarına açık, kendiliğinden ve kendine özgü enstrümanlara olumlu tepki vermeyi içerdiği konusu vurgulanmaktadır. Mükemmeliyetçiler, beklenmedik durumlar karşısında kolayca değiştirilemeyen bir planlama modelini tercih ederler. Kusurluluk, hatalara ve kusurlara hoşgörü göstermek değildir; Japon geleneksel kültüründe yer bulan wabi-sabi'de de olduğu gibi pozitif bir estetiktir. "Kusurlar yeni stiller veya mükemmellik

türleri haline gelebilir ve bu nedenle gerçek kusurluluk, yeni olasılıklara yanıt vermek için gösterilen sürekli bir çabadır" (Hamilton, 2000).

4. BİR CLOWN OLARAK SANATÇI

Clown figürü, Picasso'nun pembe dönemi yapıtlarından, Chapman Brothers'ın işlerine dek birçok yapıtta karşımıza çıkan bir figürdür. Picasso, Paris'teki bir göçmen ve bohem olarak sirk dünyasının emektar temsilcileri clown'larla kendi iç dünyası arasında bir ilişki kurmuştu. Pembe dönemindeki resimlerde gerçekte toplum dışında varolmaya ancak insanları güldürmeye yazgılanmış 'clown'ların, hüzünlü ve kendi içine kapalı gerçekliklerini şaşırtıcı bir bağlamda modern insanın bir yabancılaşması olarak gözler önüne sermekteydi. Modern insanın yalnızlığı ve dramı, Picasso eliyle, dışarıdan kapitalizmin o topyekün oyununa(!) katılan eğlenceli figürlerin - burada belki Modern Zamanlar'daki Chaplin ya da onun Şarlo tiplemesini de hatırlatır- içten içe kendi derindeki yalnızlıklarını ve tutarsızlıklarını akla getirir clown karakterleri üzerinden… Bu çelişki ve tutarsızlık, sanat tarihsel verileri yapısöküme uğratarak onları alaycı bir biçimde gündeme getiren Chapman Kardeşler'in işlerinde de çıkar karşımıza. Chapmanlar, Francesco Goya'nın kara resimlerini, bunaltılı, kabusu andıran o grotesk sahnelerini clown tiplemesi ve emojilerle garip ve çelişkili ilişkilendirmeler üzerinden yeniden düşünmemizi isterler. Cindy Sherman da benzer şekilde devasa bir kültür ve sanat tarihinin temsil geleneği içindeki birçok göstergeye el attığı gibi, "kadınlık durumları"na ve toplumsal ön kabullere de antagonist bir yorum kazandırır. Bu yorumlarda sanatçı, zaman zaman clown karakterini de devreye sokarak temsil geleneğindeki arızaları, kusurları, çarpıtmaları güçlü biçimde yeniden gündeme getirir ve onlar üzerine düşünmemizi ister. Bu foto-performanslar, kurgulanışları, mizansenleri, çarpıcı, acıklı ve dokunaklı gülünçlükleri içinde kusur ve kusurluluk üzerine odaklanırlar. Öyle ki bütün batı temsil geleneği içindeki idealize edilmiş kadınlar ya da kadın idealizmini oluşturan "kadınlık halleri" gülünçlenmektedir bu işlerde. Burada üzerinde durulacak sanatçılardan biri de David Henry Nobody Jr.'dir.

David Henry Nobody Jr, üretimlerinde kendi bedenini kullanan bir performans sanatçısı ve heykeltıraştır. Yapıtlarından, yüzüne yapıştırdığı kinetik heykeller olarak bahsetmektedir. Yüzü kimi zaman ayırt edilemeyecek şekilde heykelinin bir parçası haline gelir. Çalışmaları, sosyal

medyada gösterilen imaj evreni, israf ve saplantıları içermektedir. Alımlayıcı ile oldukça mizahi bir şekilde etkileşime giren sanatçı, bir yandan fiziksel ve dijital alanlarda varoluşsal durumumuzu yansıtırken, bir yandan da aşırı tüketime neden olan doyumsuz ihtiyaçlarımızla olan ilişkimizi sorgulamaktadır. Bir oyuncu, clown uzamına minik kırmızı bir burun maskesini kullanarak geçiş yapabilir. Bu maske clown'un en küçük simge maskesidir. David Henry de tasarladığı heykellerle adeta clown evrenine geçmektedir. "Brown'ın çalışmasını görüyorsunuz ve daha derin anlamlar ortaya çıkmadan önce "o an" memnun kalıyorsunuz." (Coiro, [28.05.2022]). İşte bu "anında etki" tam olarak bahsettiğimiz clown etkisidir. David Henry'nin İşlerine daha ilk bakışta clownesk diyebileceğimiz bir tavrı hissediyoruz.

Clown geleneğini çağdaş bir anlayışta güçlü biçimde gündemine alan bir diğer sanatçı da Leigh Bowery'dir. Çağdaş performans sanatçısı Leigh Bowery kimi kaynaklarda Club Kids[1] akımının da öncüsü olarak kabul edilir. Aynı zamanda kostüm sanatçısı da olan Bowery'nin, sirk ve clown ikonografisini, orijinal kostüm icatları için bir ilham kaynağı olarak kullandığı kolaylıkla söylenebilir. Londra gece kulübü sahnesinin en "aşırısı" olarak tanınan Bowery, bir aids yardım gecesinde sahneden ön sıraya lavman yaparak dışkısını püskürttüğü bir gösteriden bahsederken şunları söylemiştir: "Düşmanca tepkiden oldukça memnunum. 'Bu fikir çok mu kötü?' diye sormam gerekirse; doğru yolda olduğumu biliyorum." Bowery'nin performansları, cinsellik kavramları, sadizm ve mazoşizm yönleriyle oynadıkça giderek daha aşırı hale geldi. Lucien Freud "mükemmel güzel" olduğuna inandığı Bowery'yi çıplak olarak resmetti. Bowery, vücut şeklini bozarak ve vücut oranlarını değiştirerek kendini sürekli olarak yeniden icat etti. Pek çok insan kıyafetleri kusurlarını gizlemek için kullanırken, Bowery kusurlarını süsleyerek onları sanatının en önemli parçası haline getirdi. Bowery'nin bedeni ve yaşayışı, yapıtının kendisidir. Henry David gibi, Bowery de kimliğini farklı ve ilginç şekillerde sorgulamıştır. "Leigh Bowery'nin daha direkt bir ilişkiyle sirk kumaşı ve clown kostümü iplikleriyle kendisine gerçek bir kimlik aidiyeti kumaşı ördüğünü söylemek çok mümkündür" (Tsalapatanis, 2019). Hayatını özgürce tabulardan uzak geçirmesiyle de bir clown olarak yaşamış gibidir. Tasarladığı şok edici kostümler ve uyguladığı

[1] Club Kids akımı, aşırılığı ve muhteşemliği vurgulayan hedonist bir topluluk olarak ilk defa New York'ta ortaya çıktı. Gece kulübü estetiğini yeniden şekillendirmek için Amerika'ya yayılan bir akım olan Club Kids, herkese farklı bir perspektif sunmaya başladı. Cinsiyetsiz bir tarz ile uyuşturucu kullanımını, cinselliği ve avangart yaşam tarzını, gece klübü performansları ve röportajlarla desteklediler.

abartılı clownesk makyajlarla kendine değişik personalar yaratmıştır. İnsanları şoke etmek ve belki de onları uyandırmanın nihai amacı olduğunu söylemek yanlış olmaz.

Amerikalı çağdaş sanatçı, Allison Zuckerman clown geleneğine yepyeni bir açıdan yaklaşmış; kullandığı mecralar ve kurcaladığı konularla bu geleneğin çağdaş bir temsilini sunmuştur. Pop-sürreal olarak nitelendirebilecek çalışmalarında dijital teknikler, instagram filtreleri, akrilik ve geleneksel yöntemleri sıklıkla bir arada kullanmaktadır. Zuckerman, batı sanat tarihi boyunca erkek perspektifiyle anlatılan/çizilen itaatkarlaştırılmış, romantikleştirilmiş kadın figürünü, güçlü bir şekilde yeniden resmeder. Zuckerman, "izleyicilerin resimlerinizden ne almasını umuyorsunuz" sorusuna; "kırılganlığı paylaşmaktaki güzelliği" yanıtını vermektedir" (Thomson). Zuckerman'ın resimlerine baktığımızda, içerikteki bu clownesk tavrı, biçimde de hissederiz. İnkar edilmesi zor bir neşe ve abartılı, canlı renk üslubu, fütursuz diyebileceğimiz teknik kolajları gördüğümüzde, clown'un "ben buradayım" dediğini duyar gibi oluruz. Kırılganlığı, alımlayıcı ile paylaşmak söylemi, sahnedeki clown'un tam olarak yaptığı ve deneyimlediği haldir. "Sergilediğim kadın, savunmasız ve kusurlu ama gerçek ve gururlu." demektedir. "Sanatçı, yapıtlarıyla mizah, aşk ve kırılganlığı anlatmak istediğini belirtmektedir" (Carter, 2018).

Kusur kavramına yaklaşımıyla sanatçı Orlan'ı clown bağlamında değerlendirmemiz mümkündür. 1960'lardan bu yana, bedenin (özellikle kadın bedeni) statüsünü ve bedene kodlanmış olan klişeler ve baskıları sorgulamıştır. Bowery, kıyafetini, makyajını değiştirerek; yaşamıyla kimliği sorguluyorken; Orlan'ın değiştirdiği kılık, bedenidir. Sanatçının, bedenini bir heykeltıraş gibi yonttuğunu söylememiz mümkündür. İşlerinde, kadınlığı yeniden kurgulamaz. İdealize güzelliği, kutsallığı analiz eder ve bunu oldukça kışkırtıcı şekillerde yapar. "Orlan bedeni dışlayarak ve manipüle ederek yaptığı işlerde, bedenle ruh arasındaki eğlenceli dikotomileri kullanarak bedeni yeni bir yapılaştırmaya tabi tutar" (Şahiner, 2015). Orlan'ın performans olarak kurguladığı, cerrahi müdahelelerle yeniden tasarladığı kendi beden/teni olan yapıtlarına, "bakmak" zorlayıcıdır ancak daha derin bakıldığında içerdiği ince mizahı görmemek olanaksızdır. Fotoğraf, heykel, video, performans gibi çok çeşitli ifade biçimlerini kullandığı çalışmaları; ince bir humor, grotesk ve parodi ile harmanlanmıştır.

> Orlan, saflaştırılmış, transendental ve ideal beden görüntüsünün karşısına halen kanlı kesikleriyle duran diğerlerini geçirerek, farklı katmanlardan oluşan bir
> canavar kimlik yaratmıştır. Çağdaş canavarlar olarak bedenlerimiz, bu coşkulu varlığı, akışkanlığı, gizilliği ve oyunsuluğu somutlaştırmayı yeğlemektedirler. (Şahiner, 2015, 189).

Hiçbir kusurun karşısında duran mükemmellik, güzellik, ideal olan ile çok boyutlu bir şekilde ve neredeyse her cephede savaştığını söyleyebiliriz.

5. SONUÇ

Kusur ve kusurun simgelerinden biri olarak ele alınan clown figürünün temsillerini, birbirlerinden farklı tarz ve dönemlerde yaşamış/yaşayan sanatçıların yapıtlarında ya da yapıtın kendisi olarak sanatçıların bedenlerinde açıkça görebilmekteyiz. Clown'un temsil ettiği kusur ve kusurluluk meselesi, modernite ile gündeme gelen sanat ve tasarım idealizmini yapısöküme uğratmak için elverişli zeminler ve gidiş yolları sunuyor. Bundan ötürü çağdaş sanat alanında birçok sanatçı, temsil geleneğine güçlü eleştiriler sunarken clown'un alegorik ve sembolik olanaklarından, eleştirel niteliği ve mizahi sertliğinden yararlanıyorlar. Clown'un çağdaş sanat alanı için sunduğu sınırsız olanaklar, farklı mecralarda ve bağlamlarda etkisini ve önemini halen koruyor. Elbette bu elverişli konu, bu bildirinin sınırları kapsamında ancak belli bazı sanatçıların yaklaşımlarıyla sınırlanmak zorundaydı. Kuşkusuz sanatçıları yapıtları, onların kim olduklarından bağımsız değildir. Bu nedenle, çalışmada incelediğimiz sanatçıların clownesk bir hal ve tavır içerisinde olduklarını söyleyebiliriz. Oyuncu bir hal, mizah, başkaldıran bir tavır, neşe, canlılık, kusur, çirkinlik kavramlarına yaklaşımları, sayabileceğimiz ortak paydalardan bazılarıdır. Sanatçının oyuncu hali, içeriğini bilmesek bile yapıtın çarpıcılığını ve bizi ilk anda yakalamasını açıklayabilir. Tesadüflere açıklık, clown tavrının getirdiği kısıtlama kaybı ve fütursuzluk, tahakkümün ortadan kalkması, planlı şekilde tekrarlanamayacak "kaza"ların getirebileceği özgünlük ve estetik tam anlamıyla büyüleyicidir. Clown yaklaşımı kusuru öne çıkarması ve sahiplenmesiyle "gerçek"tir. Bu gerçek olma hali, anlam ve duygu ile böylece inşa olur ve eserin alımlayıcıyla direkt bir şekilde içsel bir iletişim kurmasını sağlar. "Herhangi bir sanat eserinden beklediğim şey, beni şaşırtması, şeylere dair alışılmış değerlendirmelerimi ihlal etmesi ve bana beklenmedik başka şeyler sunmasıdır" (Selz, 1981). Günümüzün hatayı, başarısızlığı, arızayı, kusuru; mimariden insan ilişkilerine dek dışlayan inşa dünyasında clown teması çok daha derin anlamları işaret eder.

KAYNAKÇA

Berél, Marcelo. (2020). Misfitness: the hermeneutics of failure and the poetics of the clown – Heidegger and clowns. Royal Central School of Speech and Drama Brazilin Journal on Presence Studies Dergisi. c.1. s.10: 1-29 https://seer.ufrgs.br/index.php/presenca/article/view/91658 [20.05.2022]

Carter, Felicity. (2018). Allison Zuckerman Rewrites Art History To Reclaim Famous Females. Forbes**.** https://www.forbes.com/sites/felicitycarter/2018/08/09/allison-zuckerman-rewrites-art-history-to-reclaim-famous-females/?sh=1bb5894170ba [08.06.2022]

Cochrane, Lauren. (2018). Sex, sin and sausages: the debauched brilliance of Leigh Bowery https://www.theguardian.com/artanddesign/2018/aug/13/sex-sin-and-sausages-the-debauched-brilliance-of-leigh-bowery [06.06.2022]

Coiro, Alec. David Henry Brown Jr. On Becoming David Henry Nobody Jr. https://www.ravelinmagazine.com/posts/david-henry-brown-jr-becoming-david-henry-nobody-jr/ [28.05.2022].

Cole, Shaun. (2015). Bowery, Leigh (1961-1994). glbtq encyclopedia. http://www.glbtq.com/ [05.06.2022]

Dil Derneği. (Haziran, 2022). http://www.(dildernegi.org.tr/TR,274/turkce-sozluk-ara-bul.html

Ersoy, Elif. Jung'un Arketip Kavramı. *Anadolu Aydınlanma Vakfı.* https://www.aktuelpsikoloji.com/d/file/jung_arketip.pdf [20.04.2022]

Guido, Giulia. (2019). David Henry Nobody Jr, the artist that you absolutely must know. https://www.collater.al/en/david-henry-nobody-jr-art/ [20.05.2022].

Hamilton, Andy, Lara Pearson. (2020). *The Aesthetics of Imperfection in Music and the Arts:* Spontaneity, Flaws and the Unfinished. Bloomsbury Academic.

Huizinga, Johan. (2009). *Homo Ludens Oyunun Toplumsal İşlevi Üzerine Bir Deneme.* (M. A. Kılıçbay, Çev.; 3. Basım) Ayrıntı Yayınları. (Orijinal kitap 1938 yılında yayınlanmıştır)

Lecoq, Jacques. (2017). *Şiirsel Beden Yaratıcı Tiyatro Eğitimi.* (M. Çerçi. Çev.; 2. Basım). Nota Bene Yayınları. (Orijinal kitap 1999 yılında yayınlanmıştır)

Lecoq, Jacques. (2000). *The Moving Body: Teaching Creative Theatre***.** in collaboration with Jean- Gabriel Carasso and Jean-Claude Lallias, trans. David Bradby. Routledge. (Orijinal kitap 2002 yılında yayınlanmıştır)

Miller, Matty. (2006). The Heart Of Clownıng: on the use of a clown in the world. An interview with Giovanni Fusetti https://helikos737982018.files.wordpress.com/2021/03/useofclown.pdf [20.04.2022].

Nietzsche, F. (1956). Y*unanlıların Trajik Çağında Felsefe.* (N. Hızır. Çev.) İş Bankası Kültür Cep Kitapları. (Orijinal kitap 1874 yılında yayınlanmıştır)

Orlan. Biography**.** https://www.orlan.eu › bibliography › biography [14.10.2022].

Selz, P. H. (1981). *The Work of Jean Dubuffet.* Stratford: The Museum of Modern Art Publications. (Orijinal kitap 1962 yılında yayınlanmıştır)

Şahiner, Rıfat. (2015). *Çağdaş Sanatta Temsiliyet Krizi***.** 1. bs. Ütopya Yayınevi.

Thompson, J. (2004). *Digging Up Stories: An Archaeology of Theatre In War. The Drama Review: TDR, (48)*3, pp 150-164.

Thomson, Jo. Fllattening The Hierarchies Of Art. Metal Magazine. https://metalmagazine.eu/en/post/interview/allison-zuckerman [10.06.2022].

Tsalapatanis, A., Bruce, M., Bissell, D., & Keane, H. (Eds.). (2019). *Social Beings, Future Belongings: Reimagining the Social.* Routledge.

DİJİTAL SANAT YAPITLARININ SERGİLENMESİNE İLİŞKİN NANOROBOTİK BİR TASARI ÖNERİSİ

Tansel Erol BAŞPINAR[1], Rıfat ŞAHİNER[2]

Öz

Teknolojik inovasyon yayılımı ile giderek dijitalleşen sanat dünyası, dördüncü sanayi devriminin gündeme getirdiği köklü bir değişim yaşamaktadır. Bu süreçte dijital sanat yapıtlarının müzelerde inovatif sürdürülebilirliğini koruması, müzelerin sanal olanı fiziki normlara aktarabilmesine, duygusal iletişimi estetik kaygılarla hiper-aklın nesnesine (yapay zeka) adapte edebilmesine ve sanat pratiklerini otomasyon paradigmalarına uyarlayabilmesine bağlıdır. Günümüzde kendi kapasitesini zorlayan insan zekasının, sanal ağlar üzerinden aktardığı algoritmaların fiziki mekana geçişi ise, İnsanlık 2.0 ile Endüstri 4.0'ın ortaklaşarak sağladığı üstel bir beceri ile mümkün olacaktır. İnsan zekası ve yapay zekanın etkileşimi ile oluşturulan sanat ortamları da, hipergerçek dünyada müzelerin evrileceği sibertektonik mekanları işaret etmektedir.

Bu çalışmada, Ray Kurzweil'in İnsanlık 2.0 kitabında, ilerici bir uyanış olduğunu belirttiği 'tekillik' kavramı üzerinden dijital sanat yapıtlarının müzelerde nasıl sergilenebileceğine dair nanorobotik bir tasarı önerisi ortaya konulacaktır. Böylece nanoteknolojinin sunduğu imkanlarla sanat ve teknoloji bağlamında bilginin gelecekte nasıl işlenebileceği, dijital sanat yapıtlarının müzelerde nasıl temsil edilebileceği ve günümüzde dijital sanatın interaktif mekan ve yapılara entegrasyonu incelenirken, Deleuze'ün çokluk felsefesi üzerinden sanal (virtüel) ve gerçek (aktüel) kavramlarıyla dijital sanatın sibermekan ve fizik mekan arasındaki ilişkiler ağının sibertektonik mekan olgusu bağlamında değerlendirilmesine de yer verilecektir.

Çalışmada ele alınan veriler; betimsel, analitik, karşılaştırmalı ve bilimsel araştırma yöntemleri ile değerlendirilerek, 'dijital sanat yapıtlarının sergilenmesine ilişkin nanorobotik bir tasarı önerisi' sunulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Tekillik, Yeni Müzecilik, Yapay Zeka, Nanorobot, Dijital Sanat

[1] Öğr. Gör., Doktora Öğrencisi, FMV Işık Üniversitesi, Sanat Bilimi Doktora Programı

[2] Prof., Bileşik Sanatlar Anasanat Dalı, Sanat Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, **rsahiner@yahoo.com**

A NANOROBOTICS DESIGN PROPOSAL FOR THE EXHIBITION OF DIGITAL ARTWORKS

Abstract

The world of art, which is becoming increasingly digitalised with the spreading of technological innovation, is experiencing a radical change brought about by the fourth industrial revolution. In this process, the innovative sustainability of digital artworks in museums depends on the ability of museums to transfer the virtual in to physical norms, to adapt emotional communication to the object of hyper-intelligence (artificial intelligence) with aesthetic concerns, and to adapt art practices to automation paradigms. Today, the transitioning of the algorithms transferred by human intelligence, which is forcing its own capacity, over virtual networks to physical space is made possible with the exponential skill the joint undertaking of Humanity 2.0 and Industry 4.0 provides. Art environments created with the interaction of human intelligence and artificial intelligence point to the cybertectonic spaces where museums will evolve in the hyperreal world.

In this study, a nanorobotics design proposal on how digital artworks can be exhibited in museums, will be presented through the concept of 'singularity', which Ray Kurzweil states as a progressive awakening in his book The Singularity Is Nearer. Thus, while analysing how information can be processed in the future, in the context of art and technology, with the possibilities offered by nanotechnology, how digital artworks can be exhibited in museums, the integration of digital art into interactive spaces and structures today, and the evaluation of the network of relations between cyberspace and physical space of digital art, with the concepts of virtual and actual through Deleuze's philosophy of pluralism, will also be included in the context of the phenomenon of cybertectonic space.

The data analysed in the study will be evaluated with descriptive, analytical, comparative and scientific research methods, and a 'nanorobotics design proposal for the exhibition of digital artworks' will be presented.

Keywords: Singularity, New Museology, Artificial Intelligence, Nanorobot, Digital Art

Dijital sanat yapıtları, fizik mekan ve siber mekan kavramlarının birbiri içinde harmanlanmış seçenekleriyle, yani virtüel ile aktüelin fark ve tekrarıyla; ancak üçüncü, yeni bir mekan olan sibertektonik mekanda sergilenebilme olasılığını sürdürebilir. Sibertektonik mekan (Kut, 2013); yapıtların, fizik ve siber mekan düzlemlerinin çokluk noktasındaki dağılım ve gözlem merkezidir. Bu alan 'olanaklı-gerçek sanalların' değil, 'hipergerçek sanalların' üretildiği; ne yalnızca ekosistemde fiziki temsil edilebilen, ne de sadece algoritmik verilerin işlendiği sanal bir dünyadır; *hiper an*[1]'da sıkışan, *hiper aralığın*[2] geçiş sahasıdır. Jean Baudrillard'ın ifadesiyle gerçeğin kendisi artık hipergerçek kozmozda simulakr iken, yeni dünya düzeninde *hipergerçek sanalların*[3] üretildiği hiper-simulakr uzamda kodlanan bir *paroksizm*dir[4]. O halde *tarihe dayalı üstel büyüme*[5] öngörüsüyle, gelecekte nanobotların (yapay zeka) insan vücuduna adapte edileceği düşünüldüğünde, "beden ve teknolojik unsurları birbirinden ayıran sınır yok olur, iç içe geçer ya da iyiden iyiye bulanır" (Şahiner, 2013, s. 172). Sınırların ortadan kalkmasıyla evrilen sanal ve gerçeklerin birlikte deneyimlenebildiği oluş'un koşulu olan sibertektonik mekan olgusunun

[1] Evreni kuşatacak olan nanobotlar sayesinde ışıktan daha hızlı zaman aralıklarının yaratımı ile oluşan an'ların geçmiş ve geleceği şimdide sıkıştırması. Şimdi artık beklentim dışında gerçekleşen bir hiper-an'da, geçmiş şimdi ve gelecek şimdidir.

[2] Deleuze, aralığı; nesne ile karşı karşıya kalan öznenin tepki vermeden hemen önce yani henüz bilincin devreye girmediği, virtüel imgenin veya bilinçdışının aktif olduğu alan olarak tanımlar. Aralıkta geçmiş, şimdi ve gelecek aynı an'da var olur. İşte bu aralık, nanobotların insan beyni ile etkileşime girmesiyle, hiper an'da yaşanan hiper aralığa, hiper bilinçdışına (nanobotlar ile evrimleşen insan beyninin yeni bilinçdışı formu) yükselir.

[3] Hipergerçek dünyada gerçekliğin izi silinirken, hipergerçek sanal dünyada gerçek hiç olmamıştır. Tarihsel üstel büyüme sayesinde nanoteknoloji ile evrim geçirecek olan hipergerçek, tamamıyla tarihe karışmıştır. Sanalın sanalı olan bir kozmozdur artık yaşanılan tüm hiper anlar. Bizatihi sanalın kendisi şeylerin saf mertebesine yükselirken, bilinçdışı ve bilinç ayrımı ortadan kalkmıştır. Hakimiyet sadece hiper aralıklarda üretilen hipergerçek sanallara, bir başka deyişle hipersanallara ait olacaktır.

[4] Baudrillard, sanal gerçeklikteki modern yapıntıların, özneyi sadece kandırmak ve bocalatmak için yaratıldıklarını öner sürer. Bunu egzorsizm; "şeytan kovma, cin çıkarma" (Baudrillard, 2018, s. 41) ve paroksizm; "doruğa vardırma, abartma" (Baudrillard, 2018, s. 41) toplum biçimlerine benzetir.

[5] Kurzweil, üstel büyümeyi (exponential growth) 'sezgiye dayalı doğrusal bakış' ve 'tarihe dayalı üstel bakış' olarak iki farklı kolda inceler. 1950'lerin ünlü Amerikalı matematikçisi ve bilgisayar bilimcisi John von Neumann'ın, "teknolojinin durmaksızın ivmelenen ilerlemesi… türler tarihinde, toplumsal yaşamın bildiğimiz biçimiyle devam edemeyeceği bir tür temel tekilliğe doğru yaklaşıyor" (Kurzweil, 2016, s. 23) sözlerini dikkate alacak olursak, Kurzweil'e göre Neumann, burada iki önemli kelime kullanır: İvme ve tekillik. İvme ile kastedilenin; "insan gelişiminin doğrusal (yani, sürekli olarak bir sabitle toplanarak gelişen) değil, üstel (yani sürekli olarak bir sabitle çarpılarak gelişen)" (Kurzweil, 2016, s. 23) olarak ilerlediği, tekilliğin ise; karşı konulamaz üstel büyüme sayesinde, çok yavaş ve hatta fark edilemeyecek derecede, eğri dirseğinin ötesinde patlayarak dönüştürücü bir hal alma durumu olduğunu belirtir. Yani doğrusal büyüme sabit, üstel büyüme ise patlayıcı haldedir. Dolayısıyla burada bahse aldığımız ilerici bakış açısı, 'tarihe dayalı üstel bakıştır'. Sezgiye dayalı doğrusal büyüme, gelecekteki teknolojik imkanların gücünü, insani sezgileriyle doğrusal olarak o anki değişim hızını düşünerek öngörebilir, çoğu kişi gerçekleşecek olan teknolojik üstel patlamayı tahmin dahi edemez. Fakat teknoloji tarihinin araştırılması, teknolojik gelişimlerin üstel olduğunu ve bu üstel gelişim hızının da bir tür evrim süreci niteliğinde olduğunu kanıtlar.

anlaşılabilmesi için de, öncelikle Gilles Deleuze'ün virtüel ve aktüel kavramlarının incelenmesi gerekmektedir.

Deleuze felsefesinde evren, tekrar ve fark kuvvetlerinin *oluş* dikotomisi üzerine kurulur; "çoğunlukla kavramlar çiftler halindedir ve iki karşıtı temsil ederler" (Deleuze, 2020, s. 103). Karşıtlıkların tekrarındaki fark ve farkların tekrarındaki sürekli yinelenen bu döngü, *uzay*da *süre* çemberiyle sarmalanır. Süre ile uzayın karşıtlığından doğan *çokluk* felsefesini, Bergson'un kavramlarından yola çıkarak irdeleyen Deleuze; yaşadığımız bu dünya deneyimini, simulakra sahnesindeki bir performans olarak değerlendirir. Bergson'un uzayı, homojen zamanın sayısal farklılaşma çokluğundaki *aktüel*e; süresi ise, heterojen yani saf olanın sayıya indirgenemez çokluğundaki *virtüel*e yönelik bakış açısını ortaya koyar (Deleuze, 2020, s. 94). Ancak Deleuze'ün irdelediği çokluk kelimesi, çok'un müphem anlamına denk düşmez; burada mevzu bahis olan "çok'u bir'in karşısına koymak değil, tersine iki tür çokluğu birbirinden ayırmaktır" (Deleuze, 2020, s. 95). Bu yaklaşımla çalışmada ele alınan çokluklardan biri virtüelken, diğeri de ona karşıt olan aktüeldir. Yalnız şunu belirtmek gerekir ki; Deleuze virtüeli gerçeğin (real) yani olanaklı olanın karşıtı olarak değil, aktüelin karşıtı olarak yorumlamaktadır (Deleuze, 2021, s. 281). Virtüel eylemdışı, bilinçdışı, sanal olandır (Deleuze, 2020, s. 114); bir ressamın zihnindeki henüz resmedilmemiş eserdir, öngörülemez süreçtir. Virtüelden edimsele geçerken, hareket olanaklarının sunduğu imkanları aşarak eserin resmedilmesi ise aktüeldir, olası olan beklentinin dışında kalan hakiki bir yaratımdır. Öyleyse sistemin bütündeki kaosunu aktif kılan sibertektonik mekanda, virtüeli aktüelden, aktüeli de virtüelden bağımsız düşünmek imkansızdır.

Virtüel ve aktüelin, fark ve tekrarıyla oluşan bu birçok katmanlı sibertektonik uzam, teknolojinin herkese ulaşılabilir koşullar yaratmasıyla siber ağını genişleterek, üstel büyüme sayesinde bugünkü müze/galeri veya metaverse evreninde, çeşitli teknolojik sanat eserlerinin sergilenmesine de olanak tanımıştır. Arttırılmış gerçeklik uygulamaları, kodlamalarla oluşturulan 3d video enstalasyonları ve heykelleri, iki boyutlu programlarda düzenlenen dijital yapıtlar gibi hiper aralıktaki sibertektonik mekanlarda deneyimlenen bu eylemler, teknolojinin gelişim süreçlerini gözlemlememize yardımcı olurken, gelecekte de ne gibi dijital çalışmaların yapılabileceği hakkında kısa dönemli bir takım ön bilgiler-sezgiler de sunmaktadır. Virtüelin aktüelleşerek ürettiği bu çokluklar, LCD teknolojisi sayesinde projeksiyon cihazları ile veya VR gözlüklerle sanal gerçekliğe dahil edildiğimiz uzamlarda sergilenebilme imkanını mümkün kılar. Bugün

gelinen noktada, fizik mekanda kurgulanan sahnelerle sergilenen bu yapıtların, online yani sanal ortamdan da ziyaret edilip ulaşılabilir olması, bir sonraki aşamanın yani sergi alanında oluşturulan sibertektonik mekanın, evlerimizin içerisine hipergerçek sanallar sayesinde hologram teknolojisiyle dahil edileceğinin de habercisi niteliğindedir. O halde müzelerin gelecekteki rolleri ve işlevleri de, sanat yapıtlarındaki bu dönüşümden sonra değişime uğrayacaktır. Burada bahse aldığımız dönüşüm, online müzeciliğin ötesinde bir dönüşümdür. Belki de bu bir nevi "orijinal ya da otantik olanın yok olduğu ve onların yerine sınırsızcasına üretilen kopyalarının ikame edildiği bir simulakr durumudur" (Şahiner, 2013, 173). Kaybolan zamanın hiper simulakr sahnelerinde gösterime sunulan anlık kopyalarıdır.

Geldiğimiz şu anki sergileme anlayışının yayılım hızını, tekilci bir yaklaşımla daha ileriye nasıl taşınabileceğini, ünlü fütürist Ray Kurzweil'in görüşleriyle incelemek, dijital yapıtların sergilenmesinde ulaşmaya çalıştığımız nanorobotik tasarı önerisine de oldukça katkı sağlayacaktır. Kurzweil'e göre tekillik;

> Teknolojik değişim hızının, insan yaşamını geri dönülemez biçimde dönüştürecek kadar yüksek olacağı, değişimin etkilerinin de bir o kadar derinleşeceği, geleceğe ait bir dönemdir. Ütopik de distopik de olmadığı halde, bu evre, iş modellerimizden insanın yaşam döngüsüne, hatta ölüme kadar, yaşamımızı anlamlı kılmak için bel bağladığımız kavramları dönüştürecektir. Tekilliği kavramak, geçmişimize verdiğimiz anlama ve gelecekte bizi beklediğini düşündüğümüz sonuçlara bakışımızı değiştirecektir. (Kurzweil, 2016, s. 19)

Bu geleceğe ait olan dönem, virtüellerin fark ve tekrarlarla aktülleştiği, ne sanal ne de gerçek diyebileceğimiz hipergerçek sanalların hüküm sürdüğü sibertektonik mekanlarla çevrili; yapay zekanın insan zekasının erişemeyeceği noktalara ulaştığı, insanın hem tinsel hem de cinsel yeni bir evrimsel sürece girdiği altı evreli siber bir alandır. Her evre, bir önceki evrenin bilgi işleme yöntemlerini kullanırken (Kurzweil, 2016, s. 29): Birinci evre; fizik ve kimya, ikinci evre; biyoloji ve DNA, üçüncü evre; beyinler, dördüncü evre; teknoloji, beşinci evre; teknoloji ile birleşen insan zekası yani tekillik, altıncı evre ise; tekilliğin ve evrenin uyanışı olan sonul yazgıdır. Türümüzdeki bu zeka evrimi ise, ağırlıklı olarak biyolojik değil teknolojik olacaktır. Bu bağlamda Kurzweil'e göre beşinci evre olan tekilliğin, 2048 yılına kadar meydana getirebileceği oluşumların bazıları şunlardır:

- Makineler kendi kaynaklarını yani zekalarını birleştirerek, herhangi bir komut almadan kendi kodlarını yazabilecek ve kendi kendilerine ikinci bir makineyi tasarlayabilecek duruma gelecektir.
- Makineler nanoteknoloji tabanının kullanımıyla enerji tüketimini arttırmaksızın kendi kapasitelerini yükseltebilecek ve biyolojik beyinin çok ötesine geçebileceklerdir.
- Günümüzde kullanılan elektronik devreler, insan beynindeki elektrokimyasallardan bir milyon kez daha hızlıdır ancak yarının moleküler devreleri on atom genişliğinde, silikon temelli transistörlerden beş yüz kez daha küçük, minik karbon atom silindirleri olan 'nanobotlar' gibi cihazlar olacaktır ve bu nanobotlar, bugünün gigahertzlik (saniyede milyarlarca işlem) hızına karşılık, terahertz (saniyede trilyonlarca işlem) hızlarda işlerimizi halledebileceklerdir.
- Nanobotlar yani molekül ölçeğinde tasarlanmış 'respirositler' (yapay alyuvarlar), mikronlarla (metrenin milyonda biri) ölçülebilen robotların tasarımını mümkün kılabilecek. Yaşlanmayı tersine çevirme dahil sınırsız görevler üstlenebileceklerdir.
- Nanobotlar, biyolojik nöronlarla etkileşime girip, sanal gerçekliği sinir sisteminin içinden yaratarak insan deneyimini büyük ölçüde genişleteceklerdir, böylelikle yarı insan yarı robot olarak insan bedenini hem tinsel hem de cinsel evrimleştirebileceklerdir.
- Uygarlığımızın zekası sonuçta büyük ölçüde biyolojik olmayan zekadan oluşacaktır ancak bu biyolojik zekanın sonu anlamına gelmemektedir. Biyolojik olmayan biçimler bile biyolojik tasarımlardan türetileceklerdir. Uygarlığımız insan olarak kalacak; hatta bu terimi anlayışımız, onun biyolojik kökeninin ötesine geçecek olsa da, insan olarak düşündüğümüzü birçok bakımdan bugünkünden çok daha fazla temsil edebilecektir. (Kurzweil, 2016, s. 46-54)

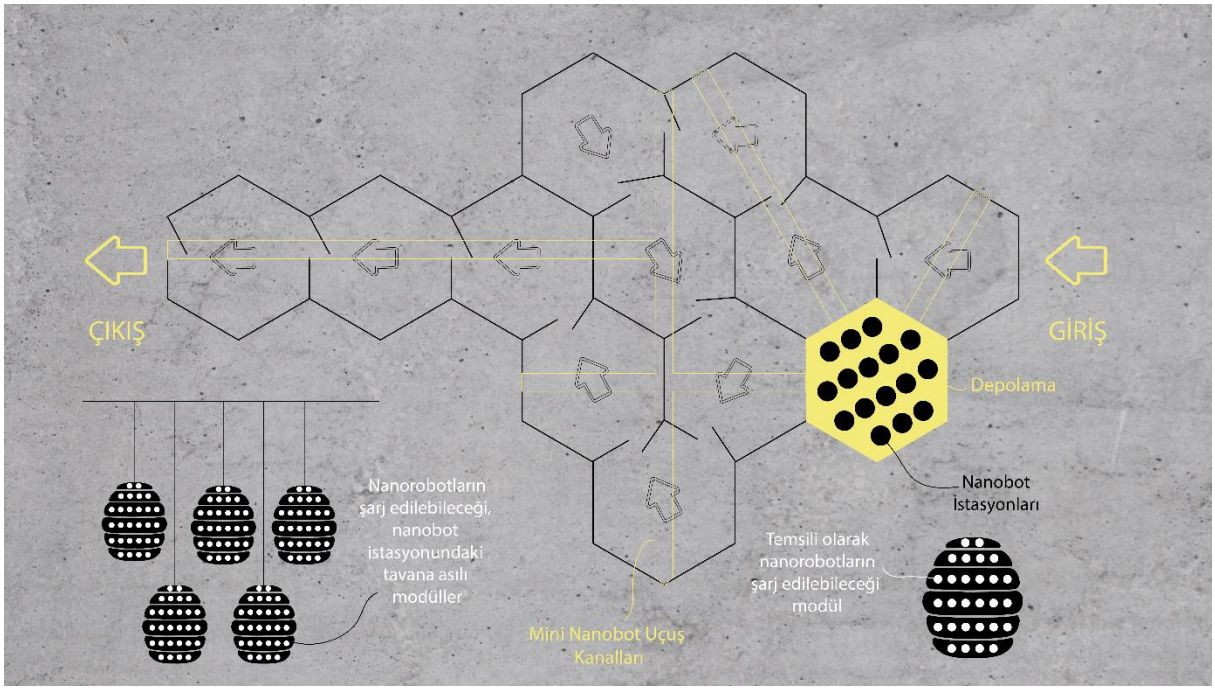
Ray Kurzweil'in geleceğe dair 'tarihe dayalı üstel bakış' açısının tekilci öngörülerinden, bildirinin konusu gereği sadece bazılarına değinilmiştir. Tüm bu tekilci yaklaşımlar, belki 2050'de belki de daha ileri bir tarihte, müzecilikte dijital sanat yapıtlarının sergilenebilmesi için kullanılabilecek olan nanorobotik tasarı önerisinin de temelini oluşturmaktadır. Virtüellerin aktüelleşerek tek bir beden haline geleceği sibertektonik mekanda sergilenecek ve depolanacak olan dijital yapıtlar, fizik mekanda varlığını sürdürmeye devam etse de, üstlendiği rol ve işlevler bu öneri ile de değişime uğrayacaktır.

Nanobotların biyolojik nöronlarla etkileşime girip, sadece canlı hayatını etkilemeyeceği; bugün cansız olarak bahse aldığımız nesnelerin moleküler yapılarının, ileride biyolojik nanobotlar sayesinde yarı canlı yarı cansız, yani canlı-cansız yeni bir kavram altında toplanabileceği; dolayısıyla fizik mekan inşasında kullanılan malzemelerinde, nanobotlar sayesinde kütleler oluşturarak yeni bina yapıları inşa edilebileceği öngörülebilir. Bu bina yapıları istenilen farklı mekan ortamlarını sunabilmek adına, yüklenen belirli kodlamalarla, kendi kendilerini farklı biçimlere yeniden uyarlayabileceklerdir. Müzeler, sergilerin konusuna göre, mekânsal değişiklikleri tek bir tuşla gerçekleştirebilecek, aktüelde 'hipergerçek sanal' mekanlar yaratarak

insanları istedikleri sibertektonik mekanda yapıtlarla buluşturabileceklerdir. Öyleyse müzeler hala yapıtları koleksiyonları arasına alabilir, onların ekonomik, estetik ve mistik rollerini üstlenerek bir nevi sığınak da olabilir. Ancak aynı şekilde nanobotların insanlardaki biyolojik nöronlarla etkileşime girmesi üzerine insan beynini de evrimleştirerek, gigahertz olan hafıza ve kayıt hızlarını terahertz'e yükseltmesi, sanatçıların yapıtlarını kendi başlarına muhafaza edebilme işlevini de onlara kazandırabilir. Sanatçı kendi sınırsız hafıza ve kayıt alanıyla, isterse hiçbir müzeye/galeriye bağlı kalmadan yapıtlarını muhafaza eder, bir araya getirir ve korur. Kendi sergisini, kendisinin oluşturduğu sibertektonik mekanında gerçekleştirebilir. Bu noktada yapıtların estetik ve mistik rol kazanabilmesi için hala müze veya galerilere ihtiyacı olsa da, artık sanatçı bunu kolaylıkla, hiçbir zorluk yaşamadan tek başına da üstlenebilir hale gelecektir. Tercihlerin çoğalması da sanat alanında yeni iş biçimlerinin gündeme gelmesine olanak tanıyabilir. Sanatçıların yazılım geliştirme alanında uzmanlaşıp, yapıtlarını programlama ortamlarında yaratmaları gerekebilir, böylelikle nanobotlar sayesinde istenildiği anda istenilen şekli alabilen nesnelerin kullanımıyla üretimlerini gerçekleştirebilirler. Yapıtlar satın alınan koleksiyonerler tarafından, yeniden tasarlanabilir hale gelebilir ya da sanatçı tarafından programlanan kilitler sayesinde yapıtta değiştirilmek istenilen parçalar, sanatçıya verilecek belirli bir ücret karşılığında açılabilir. Bir diğer taraftan ise, iki farklı robotik yapıt, kendi kendilerine yeni yapıtlar üretebilir ve çoğaltabilirler. Dolayısıyla insan doğasının dönüşümü gibi, sanat doğasının değişimi de sanatın sonul yazgısıdır.

Tüm bu veriler ele alındığında, dijital sanat yapıtlarının sergilenmesine ilişkin nanorobotik bir tasarı önerisi olarak sunulacak proje; yüzlerce uçan mini nanobottan oluşan ve her bir dijital yapıta ait mini projeksiyon ve 3d hipergerçek sanal nanabot olmak üzere iki çeşit nanobotun bulunduğu sistemler bütünü, müzenin mevcut depolama ve koruma alanı olarak belirlenen özel odalarındaki şarj istasyon merkezlerinde konumlanabilirler. Ziyaretçiler yapıtı kendi tercihlerine göre mini projeksiyonlardan ya da 3d hipergerçek sanal nanabotların oluşturacağı yapıtlardan izleme imkanına sahip olabilirler. Müzenin koreografiye göre düzenlediği modüler oda panellerinin içerisine giren ziyaretçiyi algılayan sensörler, o odaya özel tanımlanan yol haritasındaki nanobotu harekete geçirerek, ilgili odaya girişini başlatabilir. Müze ziyaretçisi hangi sanatçının yapıtını görmek istiyor ise, o modüler panelin içerisine girerek dijital sanat yapıtlarının türüne göre ayrıştırılmış nanobotun hareketini belirleyebilir. Sibertektonik odalara giren ziyaretçi istediği formatta (mini projeksiyon nanobotlar veya 3d hipergerçek sanal nanabotlar) yapıtı gözlemleyerek

geziyi tamamlayabilir. Ya da sanatçının belirlediği kilitleri açarak (bu kilitler ücret karşılığı veya sanatçının düzenlediği bir oyunda doğru cevaba istinaden de açılabilir), yapıtta sanatçının izin verdiği kadarıyla değişiklik de yapabilirler. Kurgulanan bu senaryo değişkenlik gösterebilir, lakin burada asıl önemsenen olgu, yapıtların mikronlarla ölçülebilen bir robot olan nanobotlardan oluşarak hem sergilenebilmesi hem de saklanabilmesidir. Sanatın yazılımlarla programlanarak, sibertektonik mekanlarda geri dönülemez dönüşümlere tabi olmasıdır. Aşağıda verilen şematik diyagram, temsili olarak nanobotlardan oluşturulan modüler odacıkları, nanobotların uçuş kanallarını, şarj edilebileceği modülleri, istasyon ve depolama alanlarını göstermektedir.



Şekil 1: Müze/galeri içerisinden örnek oda panelleri-üst görünüş; nanobot uçuş kanalları ve istasyonu, temsili olarak nanobotların şarj edilebileceği tavana asılı modüller.

Sonuç olarak güvenlik yani insan olgusunun en azami miktara indirgeneceği, fizik mekan ile siber mekan algısının sibertektonik mekanda buluşacağı, insan ile makine ya da fiziksel olan ile sanal gerçeklik arasındaki ayrımın kalkacağı, geleceğin sanatçılarının belki de nanobotları yönlendiren yazılımcılar olacağı, orijinal kelimesinin eritilip yok edileceği yani kısacası bu mini nanobotların, zihinsel kısıtlamaların önüne geçen genişleme arzusunun bir ürünü olacağı varsayılmaktadır. Bu tekilci yaklaşımların oluşumu bir bilim-kurgu gibi görünse de, tarihe dayalı üstel bakış açısı tüm bu senaryoların daha da fazlasının olabileceğine işaret eder. Çalışma yapay zeka odaklı ön yargıları

kırarak, simbiyotik yani ortak yaşamı paylaşan canlılarla yaşayacak olan nanobotların, insan formunu taklit etmekten çok, genetik algoritmalar sayesinde bizimle oluşturacakları yeni hiper-ekosistemlere odaklanmamız gerektiğini vurgulamaktadır. Amacımız; bilim ve sanat ışığında, tarihi üstel büyümeyi benimseyerek, tekilci bir yaklaşımla, var olabilecek başka yaşam biçimlerini yaratmaya çalışmaktır.

KAYNAKÇA

Baudrillard, J. (2018). *Sanat Komplosu* (E. Gen, I. Ergüden, Çev.; 6. Basım). İletişim Yayınları. (Orijinal kitap 2005 yılında yayınlanmıştır)

Deleuze, G. (2020). *Bergsonculuk* (H. Yücefer, Çev.; 1. Basım). Alfa Basım Yayım. (Orijinal kitap 1966 yılında yayınlanmıştır)

Deleuze, G. (2021). *Fark ve Tekrar* (B. Yalın, E. Koyuncu, Çev.; 2. Basım). Norgunk Yayıncılık. (Orijinal kitap 1968 yılında yayınlanmıştır)

Kurzweil, R. (2016). *İnsanlık 2.0* (M. Şengel, Çev.; 4. Basım). Alfa Basım Yayım. (Orijinal kitap 2005 yılında yayınlanmıştır)

Kut, S. (2013). *Sibertektonik Mekan* [Doktora Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. İstanbul Teknik Üniversitesi Akademik Açık Arşiv Sistemi. https://polen.itu.edu.tr:8443/server/api/core/bitstreams/d7ae1fb0-2a14-481e-9733-1d60d23aa89b/content

Şahiner, R. (2013). *Sanatta Postmodern Kırılmalar*. Ütopya Yayınları.

DRAMATİK ANLATIYI SAHNEDEN İNDİRMEK: "BİR BEBEK EVİ"NİN TRANSMEDYA BAĞLAMINDA İNTERAKTİF MEKÂN TASARIMI ÜZERİNDEN YENİDEN DENEYİMLENMESİ

Hande AŞICI[1], Umut Burcu TASA YURTSEVER[2]

Hızlı tüketim çağında jenerasyonun dönüşmesi ile bilgi, kültür ve eğlence ihtiyaçlarının çabucak ulaşılıp tüketilmesine olanak sağlayacak dijital ortamların artışı gün geçtikçe tiyatro kültürünün geri planda kalmasına sebebiyet vermektedir. Buna dayanarak, bu çalışmada tiyatronun çağın yeni medya yönelimlerine ve alımlayıcıların beklentilerine uyum sağlayabilmesi için, interdisipliner çalışmalarla ele alınmasını, metinlerin interaktif medya tasarımı metodolojileri ile duyusal ve tekniksel açıdan yeniden yorumlanmasını ve bu sayede aktarımın sahneleme yöntemiyle sınırlı kalmamasını sağlayan melez bir yaklaşımın nasıl mümkün olabileceği sorusu ile yola çıkılmıştır.

Bu çalışmada, etkileşim tasarımı yaklaşımı izlenerek "Bir Bebek Evi" oyunu tasarım ve dramaturji unsurları çerçevesinde metinsel deşifrasyon yöntemiyle yeniden yorumlanmakta, etkileşim tasarımı açısından aktif noktaları belirlenerek alımlayıcıların mekândaki dolanımı için yönlendirme haritası hazırlanmaktadır. Mekânın tasarım eskizleri dekor, aksesuar, renk ve doku referanslarıyla birlikte paftalar halinde projelendirilmektedir. Bu doğrultuda etkileşimli bir mekân tasarımı prototipi ortaya konmaktadır.

19. Yüzyılın eleştirel gerçekçi tiyatro yazarı Henrik Ibsen tarafından 1879'da yazılan "Nora: Bir Bebek Evi" dramatik yapının iyi işlendiği bir oyundur. Bir eş ve bir anne olan baş karakter Nora'nın kendini bulmak adına evini terk etmesi ile çağının ilk hümanist ve feminist eylemi olması nedeniyle dönemin kültür sanat okur-yazarları tarafından oldukça tepki görmüştür. Metnin tartışmaya açık bırakılan finali, farklı yorumlarla sahnelenmesine kapı açmıştır.

Ibsen'in oyunlarında başlangıçta toplumun istediği rollerle tasarlanan, mutlu bir atmosfer yaratan evlerin, oyun sonlarında metaforik bir yorumla yıkıldığını söylemek mümkündür. Dahası bir

[1] İnteraktif Medya Tasarımı Yüksek Lisans Programı, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

[2] Dr. Öğr. Üyesi, İletişim ve Tasarımı Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

oyunda yıkılan, yapısal açıdan çökmekte olan evler bir diğer oyunda yeniden kurulup yıkılmaktadırlar. Davet edildiğimiz kurgusal dünyada süregelen olaylara bugün çağımızın oturma odalarındaki güncel meselelerde de rastlamaktayız. Ibsen'in tartışmaya açılması ve sorgulanması gereken konulara işaret ediyor olduğunu söylemek mümkündür. Bu sebeple, tiyatro kuramında eleştirel gerçekçi bakışın yapı taşı olan Bir Bebek Evi tiyatronun dışında bir disiplin ile yeniden ele alınma potansiyeli taşımaktadır.

Bu çalışma, Bir Bebek Evi'nin, tiyatro uzamındaki dekorların ve ezberlenmiş metinlerin, izleyici koltuğunda oturularak deneyimlenen bir gösteri olmaktan çıkarılıp, izleyiciyi hikâyenin içine davet eden bir biçimde tüm duyularla deneyimlemesine fırsat tanıyan duygusal ve analitik aktarımın olduğu etkileşimli bir mekâna taşımanın yaratacağı organik ve biricik deneyime duyulan ihtiyaçtan yola çıkılmıştır. Tasarlanan mekân konumu, koşulları ve biçimi açısından gerek mimari ve teknik açıdan gerekse tasarım ve estetik açısından alımlayıcının deneyimi göz önünde bulundurularak kurgulanmaktadır.

Tiyatronun sahne bağlamından koparılarak dijital ortama taşınması üzerine yapılmış mevcut araştırmalara bakıldığında, bu çalışmanın, tiyatro metninin tiyatro dışında bir mecrada yeniden ele alınmasını ifade eden "transmedya" ya da "transmedya hikayeleştirme" (transmedia storytelling) kapsamında incelenebileceği sonucuna varılmıştır.

Bu çalışmadaki hedeflenen proje, özgün hikayeyi, bir anlatıcı olmadan baştan sona kadar mekânın kendisinin anlatması gibi temel bir fikir üstüne kurulu olup tıpkı enstelasyon gibi alımlayıcısına ihtiyaç duyarak, onun etkileşimiyle aktifleşerek anlam kazanan bir interaktif deneyim mekânıdır. Alımlayıcının imgelem dünyasında yaratılması hedeflenen etki, görerek duyarak dokunarak koklayarak ve tadarak deneyimlediği tiyatro metninde gerçek dünya ile kurgusal dünya ayrımına varamayacak olmasıdır.

Anahtar Kelimeler: Tiyatro, Transmedya, Deneyim Tasarımı, İnteraksiyon

ETKİLEŞİMLİ SANAL ORTAM TASARIMI ÜZERİNE BİR VAKA ÇALIŞMASI: GÖBEKLİTEPE'NİN SPEKÜLATİF TASARIM YÖNTEMİYLE YENİDEN OKUNMASI

Mert Can COŞKUN[1], A. Ayça ÜNLÜER ÇİMEN[2]

Günümüz teknolojisinin gelişim ve yayılım hızı göz önünde bulundurulduğunda; kullanıma sunulan yeni teknolojilerin günlük hayattaki kullanım alanlarının genişleyerek öngörülebilir alanların dışına çıkmış olduğu söylenebilir. Teknolojinin gelişmesiyle birlikte her alanda olduğu gibi müze ve tarihi eserlerin deneyimlenmesi söz konusunda da ilerlemeler ortaya çıkmıştır. Kültürel mirasların geniş kitlelere ulaştırılabilmesi için teknolojik yeniliklerden faydalanılmakta, arkeolojik alanlar ve müzeler için sürekli olarak yeni kullanıcı deneyimleri geliştirilmektedir. Etkileşimli mekân deneyimleri ve video oyun tasarımları bu bağlamda büyük ölçüde önem kazanmıştır. Bu durumda, öngörülmesi zor veya olanaksız bir geleceğe tasarım yapmak için spekülatif tasarım veya yeniden okuma (rereading) gibi yöntemlere başvurulması gerekmektedir.

Oluşturulan bu yenilikçi tasarım düşünüşü ile üzerine kurgulanan sanal ortam projelerinin amacı amacı; gelecekteki etkileri tahmin etmek, yeni eğilimleri belirlemek, makul senaryo oluşturarak tarihi kalıntılara yeni bir soluk getirmektir. Yukarda bahsedilen yaklaşımlar çerçevesinde model olarak ele alınan Göbeklitepe ve o dönem insanları etkileşimi üzerinden elde edilen senaryoların ve etkileşim yöntemlerinin (kullanılan mecralar (media), girdi-çıktı (input-output) tipleri, dönüt modellerinin incelenmesi), bunların günümüz teknolojik olanakları ve kullanıcı perspektifinden yeniden değerlendirilmesi ve beyin fırtınası (brainstorming) yöntemiyle yeni senaryolar ve etkileşimler oluşturulması fikir tasarımının temelini oluşturmaktadır.

Oluşturulan fikir tasarımları kapsamında; vaka çalışması konusu olarak belirlenen Göbeklitepe üzerinden, tasarım düşünüşü ve spekülatif tasarım düşünüşü yöntemlerinin sentezi ile oluşturulmuş tasarım süreci kullanılarak etkileşimili bir ortam tasarlanması ve bu etkileşimli ortam tasarımına ait kavramsal maketlerin kullanıcıların deneyimlemesi sonucu değerlendirilmesi

[1] İnteraktif Medya Tasarımı Yüksek Lisans Programı, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

[2] Doç. Dr., İletişim ve Tasarımı Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

gerçekleştirilecektir. Kavramsal maketler; Göbeklitepe yerleşkesinin incelenmesi sonucu günümüze uygun etkileşim kurgularının oluşturulması, bu kurgulara bağlı olarak yenilikçi etkileşim senaryolarının geliştirilmesi ve yeni teknolojilerin olanaklarıyla bu geliştirilen senaryoların çalışırlığının test edilmesi sonucu oluşturulacaktır.

Anahtar Kelimeler: Etkileşimli Ortam Tasarımı, Oyunlaştırma, Yeniden okuma, Spekülatif Tasarım

TÜRK HALK MÜZİĞİNDE AĞIZ VE HANÇERE TEKNİKLERİNİ OLUŞTURAN EZGİ KALIPLARI[1]

İsmet AYDIN[2], Turan SAĞER[3]

Öz

Geleneksel Anadolu Müzik Kültürleri içerisinde üslup ve tavır özellikleri bakımından birbiriyle etkileşimde olan türler bulunmasına rağmen, ezgi ve icra stilleri açısından farklılık gösteren birçok icra pratiği de bulunmaktadır. Sözlü müzik kültürünün yoğun olduğu Türk Halk Müziği içerisinde önemli bir yer teşkil eden vokal icranın, yorumculuk açısından farklı yörelerde ve türlerde gösterdiği nüansların, ezgi kalıplarının ortaya koyduğu müzikal davranışlarda yer alan farklılıklar nedeniyle ortaya çıktığı düşünülebilir. Bu ezgi kalıplarına ait müzikal davranışların belirlenmesi yoluyla elde edilecek verilerin, makam kavramı içerisinde incelenmesi, makam coğrafyasında varlık gösteren bu müziklerin yapılarına daha geniş bir perspektiften bakabilme imkânı sağlayabilir. Vokal icra tekniklerinin bu yönlü irdelenmesi, stillere ait müzikal bilginin derlenmesi, dinamik yapısı gereği sürekli değişim ve dönüşüme uğrayan halk müziğinin, eğitim, öğretim, icra ve yeniden üretim alanlarına katkı ve bu katkıların aktarımı amacıyla yazılı kaynak oluşturulmasına vesile olabilir. Bu çalışmada, örnek olarak analiz edilen Orta Anadolu türküsü üzerinden, belirlenen ezgisel kalıplarının ilgili yörenin müzik kültüründe türsel tınının belirlenmesi ve stillerin birbirinden ayırt edilebilmesinde ve de ağız hançere tekniğinin oluşmasında oynadığı başat rol tartışmaya açılacaktır.

Anahtar kelimeler: Ağız ve Hançere Teknikleri, Ezgi Kalıpları, Müzikal Davranış

[1] Bu bildiri yazarın Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Müzik ve Sahne Sanatları Doktora Programında hazırlamakta olduğu "Geleneksel Anadolu Müzik Kültürlerinde Vokal İcranın Çalgı Pratikleriyle Duysal Etkileşimi: Ağız ve Hançere Tekniklerinin Oluşumda Ezgisel Kodlar" isimli yayınlanmamış doktora tezinden üretilmiştir.

[2] Müzik ve Sahne Sanatları Doktora Programı, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, **ismet.aydn@gmail.com**

[3] Prof. Dr., Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, **trnsager@gmail.com**

MELODIC PATTERNS FORMING VOCAL TECHNIQUES IN TURKISH FOLK MUSIC

Abstract

Although there are genres that interact with each other in terms of style in Traditional Anatolian Music Cultures, many performance practices also differ in terms of melody and performance styles. It can be thought that the nuances of vocal performance, which have an important place in Turkish Folk Music, where the oral music culture is intense, in terms of interpretation in different regions and genres, emerged due to the differences in the musical behaviors revealed by the melody patterns. Examining the data to be obtained through the determination of the musical behaviors of these melodic patterns within the concept of maqam may provide the opportunity to look at the structures of this music that exist in the maqam geography from a wider perspective. Examining vocal performance techniques in this direction, compiling musical knowledge of styles, and contributing to the fields of education, training, performance, and reproduction of folk music, which is constantly changing and transforming due to its dynamic structure, can be instrumental in creating a written source for the transfer of these contributions. In this study, the dominant role played by the determined melodic patterns in the determination of the general tone in the music culture of the relevant region and in distinguishing the styles from each other and in the formation of the mouth dagger technique will be discussed through the Central Anatolian folk song analyzed as an example.

Keywords: Vocal techniques in Turkish Folk Music, Melodic Patterns, Musical behavior

TÜRK HALK MÜZİĞİNDE EZGİ ANALİZİ LİTERATÜRÜNE GENEL BİR BAKIŞ VE DEĞERLENDİRME

Halk müziklerinin yapısal özelliklerinin tespitine yönelik çalışmaları, özellikle alan araştırmaları ve analitik sınıflandırma yaklaşımı gibi sistematik yöntemler kullanması sebebiyle 20. Yüzyılın önemli araştırmacılarından Amerikalı Alan Lomax'a kadar dayandırabilmek mümkündür. Lomax'ın bu kapsamda yaptığı çalışmalar için belirlediği bir sınıflandırma yöntemi olan *cantometrix*, bir müzik parçasını otuz yedi farklı parametreyi göz önünde bulundurarak incelemesi bakımından önemlidir (Tura 2017, s. 216). Bu sistem farklı sosyal toplulukların müzikleri arasındaki benzerlikleri saptamaya ve sınıflandırmaya yönelik bir çalışmadır. 19. yüzyılda halk müziği derleme faaliyetlerinde meydana gelen artışın neticesi olarak ortaya çıkan sınıflandırma problemi, müziklerin bölgelere, konulara ve müziksel özellikleri göz önünde bulundurulan bir karşılaştırma yöntemine göre sınıflandırmasına yol açmıştır. Türkiye'de derleme faaliyetlerinde bulunan Macar besteci Béla Bartók ise şarkı mısralarındaki hece sayısı, ezgilerin kalış sesi, ezgi biçimi gibi ölçütleri göz önünde bulundurarak bir sınıflandırmaya gitmiştir. Bu anlayış ile karşılaştırmalı sınıflandırma yapan araştırmacıların yaklaşımını etnomüzikolog Bruno Nettl, toplanan malzemenin genellikle araştırmacının bakış açısıyla değerlendirilip, ilgili topluluğun bakış açısı göz ardı edilerek ilerlemesi durumunu eleştirmektedir (Nettl 1956, s. 120).

Türk Halk Ezgilerinin ve Makam Müziklerinin analiz edilerek yorumlanması meselesine dair birçok makale ve tez çalışması da literatürde mevcuttur. Bu çalışmaların bir kısmını, özellikle konuya yaklaşım yöntemlerinden faydalanabilmek adına belirtmek yerinde olacaktır. Bu çalışmalardan özellikle bilgisayar desteği ile yapılanları Begüm Yalçınkaya, *Gelenekli Müziklerin Araştırılmasında Bilgisayar Destekli İstatistiksel Analiz Yöntemi* (2007) isimli çalışmasında sıralamıştır. Bunlardan bazıları şu şekildedir: *Türk Halk Müziği Ezgilerinin Analizinde H. F. OLSON Yöntemi (1998)* isimli Hüseyin Yükrük tarafından hazırlanan yüksek lisans tezinde, Aşık Veysel'e ait türkülerin Markov zincirlerine dayalı analizi yapılarak elde edilen sonuçlara göre bir takım yeni ezgiler oluşturulmuştur. Model olarak H. F. Olson'un Stephen Foster şarkıları üzerine yapmış olduğu analiz esas alınmıştır. *Okul Müziği Çerçevesinde Geleneksel Türk Sanat Müziği Makam Sistemi Üzerine Bir İnceleme* (1998) başlıklı, Turan Sağer tarafından hazırlanan yüksek lisans tezinde, Geleneksel Türk Sanat Müziği'nde makamsal yapı ele alınarak, 1000 eser incelenmiştir. Bu çalışma halk ezgilerinin analizinde de oldukça işlevsel olabilir. Alev

Müezzinoğlu tarafından hazırlanan *Zeybeklerin SQL Sorgulama Dili ile Analizi* (2004) başlıklı yüksek lisans tezinde, SQL sorgulama dili kullanılarak Türk Halk Müziğinden 60 zeybeği; perdelerin kullanım sıklığı ve süre değerleri, ses alanı, ezgisel hareketler (Markov Modeli), aralıkların kullanımı ve ritim analizleriyle incelenmiştir.

Gültekin Oransay'ın *Taşıl Bezeklerin Kodlanması (1979)* isimli makalesi halk ezgilerinin ana hatlarının, özellikle ornamentlerden ayrıştırılarak incelenmesine imkân sağlaması ve sadeleştirilen ezgilerin hareket özelliklerinin tespitine yönelik analitik yaklaşımı bakımından öncü bir çalışmadır. Tavır özelliklerine odaklanan ve özellikle ezgiler etrafından oluşan ornamentlerin tespiti ve sınıflandırılmasına örnek olan diğer çalışmalardan bazıları ise Aslıhan Eruzun Özel'in *Kemençe İle Eser İcralarından Hareketle Tanburi Cemil Bey 'in Tavır Özellikleri* (2010) ve Sinan Ayyıldız'ın *Üslup, Tavır Kavramları ve İcra Teknikleri Çerçevesinde Türk Halk Müziğinde Süslemeler* (2020) isimli yayınlardır.

Bilgisayar destekli analizleri içeren yayınların elde ettiği veriler, yine dijital ortamlara bu verileri tanımlamak ve özellikle yapay zekâ ortamında ezgilerin yeniden üretimi için oldukça önemlidir. Perde sıklıkları, frekans özellikleri, vb. gibi sayısal veriler çok kapsamlı analizlere ve yorumlamalara, bunların yanı sıra çok daha geniş bir repertuvarı analiz etme imkanları sağlamaktadır. Bunların yanı sıra elde edilen analizlerin eğitici bir niteliğe dönüşmesi için ise verilerin icracılar ve eğitmenler tarafından özümsenmesine ihtiyaç duyulması muhtemeldir. Bu sebeple, sözlü kültür aktarımı şeklinde yüzyıllar içerisinde biçimlenen, doğal olarak halkın yaşam pratiğindeki değişimlere paralel olarak değişmesi ve dönüşmesi de olası olan halk müziklerinin tavır özelliklerini oluşturan yapıların tespiti önem kazanmaktadır.

KALIP EZGİLER ETRAFINDA BİÇİMLENEN AĞIZ VE HANÇERE TEKNİKLERİ

Türk Halk Müziği repertuvarının büyük bir kısmı sözlü eserlerden oluşmaktadır. Söz unsurunun bu denli yoğun olduğu müziklerde vokal icranın türsel özelliklerini tanımlama meselesi öncelik kazanmaktadır. Yörelerin, farklı müzikal kültür havzalarının birbirinden ayırt edilmesinde başat bir rol üstlenen ağız ve hançere teknikleri meselesi, ezgilerin seslendirilme stili ve de fonetik yapıların tanımlanması gibi iki farklı unsurdan oluşmaktadır. Konunun fonetik unsurların tespiti ve tanımlanmasına yoğunlaşan kapsamlı bir çalışma, Gonca Demir tarafından *Dil-müzik ilişkisi*

ekseninde yapılanan Türk halk müziği yöresel ağız özelliklerinin fonetik notasyonu (2011) başlıklı yüksek lisans tezidir. Meselenin ağız ve hançere tekniği özelliklerine odaklanan çalışmalar ise genellikle belirli yöre ve stil üzerine odaklanan çalışmalardır. Ağız ve Hançere tekniği özelliklerinin oluşumuna veya birbirinden ayırt edici özelliklerinin neler olduğuna dair yapılan, Anadolu'daki tüm yöreleri karşılaştırarak tespitlerde bulunan çalışmalar ise literatürde tespit edilememiştir.

Ağız ve hançere tekniklerinde ezgiye yerel duysal özelliklerini veren ornament-süsleyici özelliklerin de kalıp ezgilere veya ezgi hareketlerinin seyir özelliklerine göre oluştuğu düşünülebilir.



Şekil 1: Sabahınan Esen Seher Yeli Mi (Yozgat Sürmelisi) Şan Girişi (https://www.repertukul.com/SABAHINAN-ESEN-SEHER-YELI-MI-136 (çevrimiçi erişim: 25. 10. 2022)

Şekil 1'de görüldüğü üzere, re (neva) perdesi etrafında mi (hüseyni) ve do (çargah) perdelerinin eklemlenmesiyle oluşan tril hareketleri, sürmeli tavrı olarak bilinen stil duyumunu oluşturmaktadır. Ancak burada kalıp bir ezgi üzerinde şekillenen bir süsleyici yapıdan ziyade seyir özelliğine göre ezginin yöneldiği ve geçici duraklar yaptığı perdelerden dolayı bir yapı oluştuğunu gözlemlemek mümkündür. Dolayısıyla ezgi kalıplarının tespitinin yanı sıra seyir temelli bir tespit de önem kazanmaktadır.

HALK EZGİLERİNDE MİKRO YAPILARI TANIMLAMAK: EZGİ ÇEKİRDEKLERİ

Bu çalışmada kullanılan analiz yöntemi, Ertuğrul Bayraktarkatal ve Cenk Güray tarafından kaleme alınan "Makamın Yapıtaşı" bölümüyle, *Anadolu ve Komşu Coğrafyalarda Makam Müziği Atlası* (2021) isimli kitapta yer alan ezgi çekirdekleri sistemidir. Bayraktarkatal ve Güray'a göre Makam; ezgi çekirdeklerinin "yinelemeli" ve "eklemlemeli" bir biçimidir. Başka bir deyişle makam, makama ismini veren ezgi çekirdeği ve onunla uyumlu olan farklı ezgi çekirdeklerinin bileşimi ile oluşan bir kümedir. Analiz yöntemi için, ezgi çekirdeklerinin oluşum prensiplerini ortaya çıkaran kurallar, perdelerin birbirleriyle ilişkileri sonucunda ortaya çıkan işlevleri açısından

sınıflandırılmaktadır. Ezgi çekirdeği içerisindeki ‘perdeler’, ‘işlevleri dolayısıyla’ dört farklı ‘perde tipine’ ayırılarak açıklanmaktadır. Söz konusu perde tipleri; ‘merkez tanımlayıcı perde/kutb (M)’, ‘ortak tanımlayıcı perde (T)’, ‘pekiştirici perde (P)’ ve ‘süsleyici perde (S)’ olarak ele alınmaktadır (Bayraktarkatal, Güray 2021: 13). Halk müziğinde ezgi yapılarını tanımlamak ve karşımıza çıkan müzikal davranışların “makam temelli duyum içgüdüsüyle” yönelim sergileyebileceğinin izahı meselesinde ezgi çekirdekleri analizi oldukça işlevsel olabilir.

ABDAL MÜZİĞİNDE YER ALAN AĞIR HALAY HAVALARI ÜZERİNDEN KALIP EZGİLERİN BELİRLENMESİ

Müzik hafızasının aktarımı, bir toplumun müzik geleneğinin oluşumundaki temel etmendir (Güray, 2017:10). Müzikal kültür havzalarını oluşturan ve sözlü kültür içerisinde aktarımı gerçekleşen bir müziğin ise belirlenmiş kalıplar vasıtasıyla aktarılması, icra edilmesi ve yeniden üretime dahil edilmesi gayet doğal ve işlevsel görünmektedir.



Şekil 2: “Helkemi Suya Daldırdım” isimli ağır halayın ilk ölçüsü

Şekil 2’de görülen *Helkemi Suya Daldırdım* isimli ağır halay havasının ilk ölçüsü ezgi çekirdeği analiz sistemi kapsamında incelendiğinde, Merkez tanımlayıcı perde (M) olan Mi (Hüseyni) perdesine doğru yönelimi sol (gerdaniye) perdesinin ortak tanımlayıcı (T) perde işleviyle, fa# (eviç) perdesinin ise süsleyici perde özelliğiyle hüseyni duyumunun kısa sürede elde edilmesine imkan sağlamaktadır.



Şekil 3: *Helkemi Suya Daldırdım* Sadeleştirilmiş İlk Ölçüsü

Şekil 3’te görülebileceği üzere aynı ezgi süsleyici perdelerden ayrılarak yazıldığı takdirde hüseyni duyumunun en önemli iki perdesi olan gerdaniye ve hüseyni perdelerinden oluşan bir ezgi hattı

elimizde kalmaktadır. Buradan yola çıkarak elde edilmek istenen makamsal duyumun ihtiyacı olan perdelerin kullanımı, ilgili perdelerin işlevlerinin tanımlanması halinde oldukça net bir şekilde belirlenmektedir.

Ezgi kalıbı ve süsleyici öğelerin ise ilgili müzik türünde zaman içerisinde ortaya çıkan "ortak müzikal davranışlar"ın bir yansıması olarak karşımıza çıkabileceği şeklinde bir yaklaşım söz konusu olabilir. Bu yaklaşımı yine orta Anadolu yöresinden diğer ağır halaylara örnek vererek genişletmek mümkündür.



Şekil 4: *Köprüden Geçti Gelin* İsimli ağır halayın şan girişi

Şekil 4'te yer alan *Köprüden Geçti Gelin* isimli ağır halayın şan girişine ait nota, *Helkemi Suya Daldırdım* ezgisinde belirttiğimiz seyir yapısı ile aynıdır. Bu ezgide kullanılan süsleyici yapı ilk ölçünün ikinci vuruşunda re (neva) perdesine giden duyumun etkisini artırmak amacıyla eviç perdesinden acem perdesine dönüşmüştür. Ve bu süsleyici perdelerin seyri dikkate alındığında, Abdal müziğinde birçok perdenin birbirine ikame kullanılarak çok çeşitli duyumlar elde edilmesine bir örnektir. Burada oluşan inici kromatik hareket Nota 5'te belirtilmiştir.



Şekil 5: İnici Ezgi Hareketi

Üçüncü bir örnek olarak ise bu kalıp ezgilere *Karanfil Suyu Neyler* isimli ağır halayı vermek mümkün olabilir.



Şekil 6: Karanfil Suyu Neyler Saz Girişi

Şekil 6'da belirlenen ezgi kalıbı *Köprüden Geçti Gelin* ve *Helkemi Suya Daldırdım* ezgilerinde belirttiğimiz yapılarla büyük oranda örtüşmektedir.

TARTIŞMA VE SONUÇ

Halk Müziğinin sözlü kültür aktarım sürecinde kalıplaşmış ezgilerin rolü nedir? Üslup havzalarında oluşan stilistik özelliklerde çalgı-vokal iletişimi bu ezgi davranışlarını nasıl biçimlendirmiştir? Tespit edilen ornamental yapıların, ilgili yörede kullanılan çalgıların icra özellikleriyle herhangi bir etkileşime göre biçimlendiği düşünülebilir mi? Bu çalışmada belirtilen ezgilerin ortak özelliklerinden yola çıkarak, halk müziğinde üretimin kalıplaşmış ezgilere atıf yapılarak tasarlandığı söylenebilir mi? Türk Halk Müziği'ne ait türlerin ezgi ve üslup-tavır özelliklerine dair yapısının, çalgı ve vokal icra etkileşiminden ortaya çıktığı ve bu yönlü dönüşüm sergilediğinin tespit edilmesi yeterli miktarda halk müziği örneğinin karşılaştırmaları analizi ve sınıflandırılmasıyla mümkün olabilir. Belirlenen ezgisel kalıpların, yörelere ve tavır özelliklerine ait duysal özelliklerinin ayırt edilmesinde başat bir rol üstlendiğinin ispat edilmesi ve stile ait müzikal unsurlarda hangi çalgıların vokal icra ile etkileşimde olduğunun belirlenmesi Türk Halk Müziği literatürü için önem arz etmektedir. Bu ezgisel kodların birbirinden farklı yörelerde gösterdiği benzerlikler üzerinden, coğrafi bölümleme yerine ilgili müzik kültürüne göre bazı yeni türsel sınıflandırmalar önerilmesi de genişletebilecek bu çalışmanın konusu olabilir. Türkiye'de Halk Müziği'nin yaygın olarak bağlama çalgısı üzerinden anlatımı ve aktarımının, bu müziğin gramerine dair hangi ayrıntıların gözden kaçabileceğine sebebiyet verdiğinin belirlenmesi ve ağız ve hançere tekniği öğretiminde uygulamayı destekleyici yazılı kaynak oluşturmaya yönelik materyal üretebilmek yine bu bütünleşik yaklaşımla mümkün olabilir.

KAYNAKÇA

Ayyıldız, S. (2020, Ağustos). Üslup, Tavır Kavramları ve İcra Teknikleri Çerçevesinde Türk Halk Müziğinde Süslemeler. *İdil, 72,* 1290–1334. doi: 10.7816/idil-09-72-09

Bayraktarkatal E., Güray C. (2021) Makamın Yapıtaşı. *Anadolu ve Komşu Coğrafyalarda Makam Atlası* (Cenk Güray, Murat Salim Tokaç, Ed.), AKM Yayınları.

Demir, G. (2011) *Dil-müzik İlişkisi Ekseninde Yapılanan Türk Halk Müziği Yöresel Ağız Özelliklerinin Fonetik Notasyonu* (Tez No: 306684) [Yüksek Lisans Tezi, İstanbul Teknik Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Güray, C. (2017). *Bin Yılın Mirası: Makamı Var Eden Döngü: Edvar Geleneği.* Pan Yayıncılık.

Müezzinoğlu, A. (2004). *Zeybeklerin SQL Sorgulama Dili ile Analizi* (Tez No: 190380) [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Nettle, B. (1956). *Music in Primitive Culture*. Harvard University Press.

Oransay, G. (1979). Taşıl Bezeklerin Kodlanması, *Türk Folklor Araştırmaları*, (356).

Özel Eruzun, A. (2010). Kemençe İle Eser İcralarından Hareketle Tanburi Cemil Bey'in Tavır Özellikleri. *Uluslararası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, *3*(11), 283-298.

Sağer, T. (1998). *Okul Müziği Çerçevesinde Geleneksel Türk Sanat Müziği Makam Sistemi Üzerine Bir İnceleme* (Tez No: 76348) [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Tura, Y. (2017). *Türk Musikisinin Mes'eleleri*. İz Yayıncılık.

Yalçınkaya. B. (2007) Gelenekli Müziklerin Araştırılmasında Bilgisayar Destekli İstatistiksel Analiz Yöntemi. *Icanas38 Uluslararası Asya Ve Kuzey Afrika Çalışmaları Kongresi*, Ankara, Türkiye, 10 - 15 Eylül 2007, 857-864.

Yükrük, H. (1998). *Türk Halk Müziği Ezgilerinin Analizinde H. F. Olson Yöntemi* (Tez No: 76371) [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

BÜYÜK BİÇİMSEL YAPILARIN SONAT ALLEGRO FORMU İÇERİSİNDEKİ KULLANIMLARI[1]

Ali Levent MARANCI[2], Turan SAĞER[3]

Öz

Özellikle son yıllarda yapılan çalışmalar ışığında biçimsel yapıların saptanan prototipleri haricinde başka yapıların izleri gün yüzüne çıkmaya başlamıştır. Bu yapılar standart sekiz ölçülük cümle ve periyotlardan daha büyük olup yine bu iki prototip modelin özelliklerini taşımaktadır. Bu büyük yapılar ile ilgili çalışmalar çoğaldıkça bu yapıların sonat allegro formu içerisinde belirli kısımları oluşturdukları ve formun içerisinde görmeyi beklediğimiz belirli görevleri üstlendikleri görülmektedir. Serim kısmında yer alan orta durgu (OD) ve esas serim kapanışı (ESK), gelişim bölmesinin genel yapısı ve yeniden serim kısmında yer alan yine orta durgu ve esas yapısal kapanış (EYK) kısımları allegro formu içerisindeki başlıca biçimsel hedeflerdir ve bu çalışmada sadece büyük biçimsel yapılar ile orta durgu arasındaki ilişkiler incelenecektir.

Anahtar Kelimeler: Biçimsel Yapılar, Orta Durgu, Büyük Cümle, Büyük Periyot, Sonat Formu

[1] Bu bildiri Prof. Dr. Turan SAĞER danışmanlığında yürütülen "Klasik Dönem Batı Müziğindeki Büyük Biçimsel Yapılar ve Bu Yapıların Form İçerisindeki Rolleri" konulu tez çalışmasından üretilmiştir.

[2] Müzik ve Sahne Sanatları Doktora Programı, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye, **lvntmrnc@yahoo.com**

[3] Prof. Dr., Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, **trnsager@gmail.com**

USES OF BIG FORMAL STRUCTURES IN THE SONAT ALLEGRO FORM

Abstract

Especially in the light of studies carried out in recent years, traces of other structures have begun to come to light, apart from the prototypes of formal structures. These structures are larger than the standard eight-measure sentences and periods, and they also have the features of these two prototypes. As studies on these large structures increase, we witness that these structures form certain parts within the sonata allegro form and undertake certain tasks that we expect to see in the form. Allegro Form has main formal targets such as medial caesura (MC), essential expositional closure (EEC), the general structure of the development section, and the medial caesura and essential structural closure (ESC) points in the recapitulation section. The main purpose of this study is to examine the relations between larger formal structures and medial caesura (MC).

Keywords: Formal Structures, Medial Caesura, Big Sentence, Big Period, Sonata Allegro Form

1. GİRİŞ

Klasik batı müziği özelinde yapılan biçimsel yapı çalışmalarının izleri 17. yüzyıla kadar uzanmaktadır. Riepel'den Koch'a, Schoenberg'den Caplin'e kadar birçok önemli müzik insanı bu yapılar üzerine yazılar yazıp sınıflandırmalar yapmışlardır. Bu çalışmaları incelediğimiz zaman cümlesel ve periyodik yapıların ön plana çıktığını görmekteyiz. Bu iki temel biçimsel yapı ve onların varyantları özellikle son dönem teorisyenlerinin incelediği başlıca çalışmalar olarak literatürde karşımıza çıkmaktadır.

Cümle (sentence) ilk olarak Schoenberg'in (1970) tanımladığı bir biçimsel yapıdır. Her ne kadar kendinden önce ve sonra da bu yapıya dair çalışmalar yapılmış olsa da günümüz teori anlayışının temelleri onun ortaya koyduğu kavramlar üzerine atılmıştır. Heneghan'a (2018) göre Schoenberg'in ortaya koyduğu okul-formu cümle yapısı formu değil formu oluşturan ilkeleri öncelik edinen bir pedagojik stratejiye sahiptir. Pedagojik ilkelere önem verilmesinin ise istisnalara ve uyumsuz formlara olan ihtiyacı ortadan kaldırdığı sonucuna varır. Schoenberg'in ardından yapılan değerli çalışmalar arasında Caplin'in (1998) *Classical Form*'u (Klasik Form) diğerlerinden sıyrılan eserler arasındadır. Caplin burada Schoenberg ve ardılı teorisyenlerin cümle ve periyot kuramlarını geliştirmiş ve ek olarak melez ve bileşik yapıları tanımlamıştır. Sonrasında Richards (2011) ve Moortele (2011) fikirlerin (ya da Moortele'ye göre modellerin) cümlelerden oluştuğu geniş yapılar üzerine araştırmalar yapmışlar ve bu konu hakkındaki anlayışımızı bir adım daha öteye taşımışlardır.

Buna paralel olarak formun kendisi ile ilgili yapılan çalışmaların da arttığını söylersek yanlış olmaz. Rosen'in (1997) klasik stil ve sonat biçimleri üzerine bulguları, kendinden sonrasında yapılan çalışmalara da ışık tutmuştur. Özellikle sonat formu anlayışımız Hepokoski ve Darcy'nin (2006) ortaya koyduğu yeni yaklaşımlarla birlikte oldukça yol kat etmiş olup, bu ve benzeri çalışmalarla biçimsel yapılarla formun ilişkisini araştıran çalışmaların önünün açılmasına vesile olunmuştur. Her ne kadar besteciler belirli formlarda eserler yazsalar da yazım sürecinin kendisi ya da tasarım anlayışları genel formun dışına çıkılmasını neredeyse mecbur kılar. Mackay'in (2004) Haydn ve Beethoven özelinde yaptığı çalışmada da görmekteyiz ki besteciler ara sıra dinleyicilerin beklentilerini yanıltmak üzere formun proporsiyonel dengelerinde oynama yapabilmektedir. Bu sebeple biçimsel yapılarla formun ilişkisi araştırılırken hem formun hem de biçimsel yapıların standart normları dokunulmaz kılınmamalıdır.

1.1 Amaç ve Önem

Bu araştırmanın amacı büyük biçimsel yapılarla orta durgu arasındaki ilişkiyi gösteren örnekler ortaya sunmaktır. Büyük biçimsel yapıların tek başlarına bu yapısal hedefleri gerçekleştirmesinin mümkün olması ve bu durumun form analizinde yeni potansiyel yaklaşımlar getirmesi çalışmanın önemini arz etmektedir.

1.2 Sınırlılıklar

Bu çalışmada sadece Büyük Cümle ve Büyük Periyot biçimsel yapılarının form içerisindeki kullanımlarına örnek verilmiştir. Form olarak ise Sonat Tip 3 formu ele alınıp, biçimsel yapılarla formun proporsiyonel ve armonik hedeflerinden biri olan Orta Durgu'nun ilişkisi incelenmiştir.

2. Yöntem

Bu çalışmada nitel araştırma yöntemlerinden betimleme modeli kullanılmıştır. Form analizi yöntemiyle orta durgular, biçimsel yapı analizi yöntemiyle ise Büyük Cümle, Büyük Periyot ve bu iki yapıyı oluşturan alt yapılar ortaya konmuştur. Görünümü sadeleştirmek için armonik analiz yapılmamıştır ve saptanan biçimsel yapıların farklı kısımları farklı renklerle gösterilerek fikir tekrarları aynı renklerle resmedilmiştir.

3. BULGULAR

3.1 Büyük Cümle Orta Durgu İlişkisi

Şekil 1'de gösterilen örnekte Büyük Cümle yapısının eserin başından orta durguya kadar ilerlediği görülmektedir. Mavi renklerle gösterilen kısım Büyük Cümlenin Sunum kısmını oluşturmaktadır ve her bir sekiz ölçülük kısım bu sunumu oluşturan iki adet Büyük Fikri (BÜF) ifade etmektedir. Bu BÜF'lerin (iki adet mavi kısım) her biri görüldüğü üzere cümle biçimindedir ve bu cümlelerin de Temel Fikirleri (TEF) turuncu renkle gösterilmiştir. Bu cümlelerin her biri Baileyshea'nın (2004) belirttiği gibi "Dissolving Third Statement" (çözülen üçüncü fikir tekrarı) biçiminde olmasına rağmen analizi sadeleştirmek adına üçüncü fikirler renklendirme işleminin dışında tutulmuştur. Sunumun ardından gelen ve orta durguya kadar ilerleyen kısım Büyük Cümlenin Devam kısmı olup Bileşik Cümle biçimindedir. Dört ölçülük iki adet mor renkli Küçük Cümleden oluşan (ki bu küçük cümlelerin birer ölçülük Temel Motifleri (TEM) siyah renkle gösterilmiştir) kısım Bileşik Devam Cümlemizin sunum kısmını oluşturmaktadır. Sonrasında gelen kırmızı ve

sarı renkli ikişer ölçülük parçalar Bileşik Devam cümlemizin devam kısmını oluştururken en sonda gelen Küçük Cümle ise Kadans/Kalış/Kapanış kısmını oluşturmaktadır.

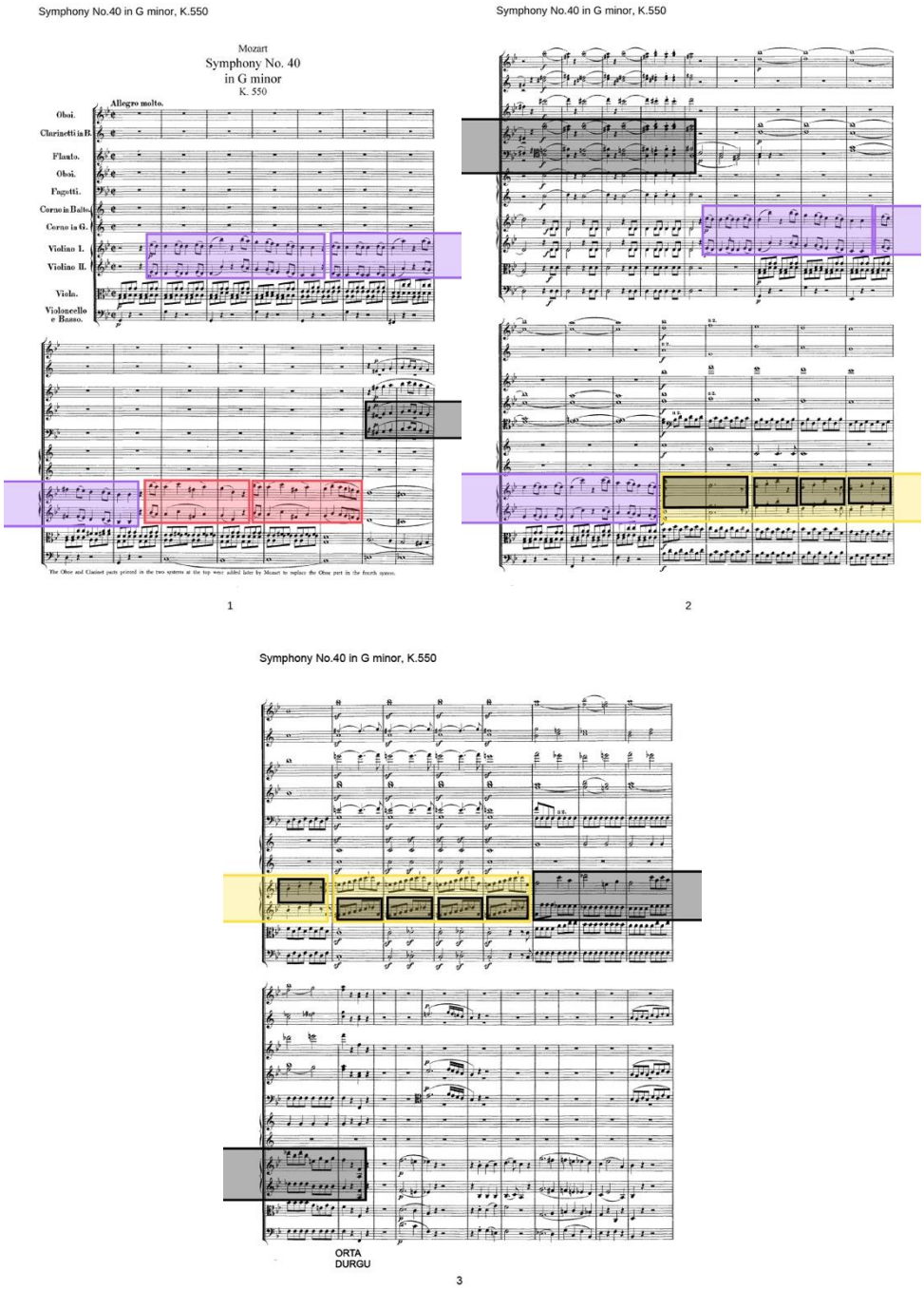


Şekil 1: Mozart Senfoni no: 12, Büyük Cümle örneği.

Büyük Cümle		
Sunum	Devam	
BÜF (Cümle) + BÜF (Cümle)	Bileşik Cümle	
	Sunum	Devam
	Küçük Cümle x 2	PAR+Kadans Cümlesi (Küçük)

Şekil 2: Büyük Cümle Yapısal Şeması.

3.2 Büyük Periyot Orta Durgu İlişkisi



Şekil 3: Mozart Senfoni no: 40, Büyük Periyot Örneği.

Şekil 3'de verilen örnekte ise eserin başından orta durguya kadar süren bir Büyük Periyot yapısı görülmektedir ve bu yapıların öncül ve soncul kısımları birer Bileşik Cümleden oluşmaktadır. Mor renkle gösterilen iki adet dört ölçülük yapı ilk (öncül) bileşik cümlemizin sunum kısmını

oluşturmaktadır ve bu mor renkli yapıların her biri Bileşik Fikir (BİF) olarak adlandırılmaktadır. Öncül kısmında sunumun ardından gelen ve kırmızı renkle gösterilen iki ölçülük yapılar ise devam cümlesinin sunumunu oluşturan temel fikirlerdir (TEF). Sonrasında gelen ve siyah renkle gösterilen yapı ise bu devam cümlesinin devam kısmını oluşturmaktadır ve proporsiyonel olarak sunumda verilen ikişer ölçülük TEF'lerin (kırmızı renkle gösterilen yapılar) ardından gelen birer ve son ölçüde yarımşar ölçülük yapılarla armonik ve melodik ivmelenme yaratılmıştır.

Soncul cümlesi yine mor renkli iki adet BİF ile başlamıştır. Dörder ölçülük bu fikirlerin ardından gelen ve sarı renkle gösterilen yapı ise Richards'ın (2011) isimlendirmesiyle Monofold (tek fikirli) yapıdadır. Dört ölçülük BİF'lerden iki ölçülük tek bir TEF'e ve sonrasında gelen birer ölçülük yapılarla ivmelenme yaratılmış ve sonrasında gelen siyah renkli kapanış kısmıyla orta durguya ulaşılmıştır.

Büyük Periyot			
Öncül		Soncul	
Bileşik Cümle		Bileşik Cümle	
Sunum	Devam	Sunum	Devam
BİF x2	Devam Cümlesi	BİF x 2	Devam Cümlesi

Şekil 4: Büyük Periyot Yapısal Şeması.

4. SONUÇ

Çalışmada incelenen her iki örnekte de büyük biçimsel yapıların serimlerin başından orta durguya kadarki kısımları kapladıkları gözlenmiştir. Bir diğer ifadeyle, ikinci tema öncesi genel klişesi olan orta durgu, bir büyük cümle ya da büyük periyot yapısının kapanış kısmı olarak karşımıza çıktığı görülmektedir. Bu durum tabi ki de serim başlangıcından orta durgulara kadar uzanan yapıların hepsinin büyük biçimsel yapılar olması gibi bir gerekliliği beraberinde getirmemektedir ve orta durguya çeşitli biçimsel yapılarla ulaşılabildiği yapılan bir çok analizde karşımıza çıkmaktadır. Ancak tek bir biçimsel yapıyla orta durguya ulaşmak hem form analizi hem de biçimsel yapı analiz bakımından önemli sonuçlar doğurmaktadır. Formun temel hedefleri bir büyük biçimsel yapıyla elde edilebiliyorsa, form içerisindeki yapısal ve armonik hedeflerin adetleri de göz önünde bulundurularak, tüm sonat allegro formunun beş ya da altı adet büyük biçimsel yapılardan oluştuğu eserleri görmeyi bekleyebiliriz. Bu bakımdan, allegro formunun hem yapısal hem de armonik

hedefleri üzerine daha sonra yapılacak çalışmalarla birlikte büyük yapıların form ile olan ilişkisi daha da netlik kazanacaktır.

KAYNAKÇA

Baileyshea, M. L. (2003). Beyond the Beethoven model: Sentence types and limits. *Current Musicology, 77*(1), 5-33.

Caplin, W. E. (1998). *Classical Form: A Theory of formal functions for the instrumental music of Haydn, Mozart, and Beethoven*. Oxford University Press.

Heneghan, Á. (2018). Schoenberg's Sentence. *Music Theory Spectrum, 40*(2), 179- 207.

Hepokoski, J., & Darcy, W. (2006). *Elements of sonata theory: Norms, types, and deformations in the late-eighteenth-century sonata*. Oxford University Press.

Mackay, J. S. (2004): Musical Proportion and Formal Function in Classical Sonata Form: Three Case Studies from Late Haydn and Early Beethoven. *Theory and Practice, 29*, 39–67.

Moortele, S. V. (2011). Sentences, Sentence Chains, and Sentence Replication: Intra- and Interthematic Formal Functions in Liszt's Weimar Symphonic Poems. *Intégral*, 121-158.

Richards, M. (2011). Viennese Classicism and the Sentential Idea: Broadening the Sentence Paradigm. *Theory and Practice*,179-224.

Rosen, C. (1997). *The Classical Style: Haydn, Mozart, Beethoven (No. 653)*. WW Norton & Company.

Schoenberg, A. (1970). *Fundamentals of Musical Composition*. London: Faber And Faber.

MÜZİK YÖNETİCİLİĞİ'NDE İNOVASYON

Esin de THORPE MILLARD[1]

Öz

Müzik sanatı küresel bir etkileşim yoludur. Müzik dünya üzerindeki tüm toplumlara ulaşabilmeyi, sınırlar-üstü iletişimi hedefler. Dünya üzerinde tüm kültürler, küreselleşme sürecinde iletişim teknolojileri ve bilgi toplumunun değişmesiyle kültürlerarası iletişim ve etkileşim halindedirler. Dünyadaki tüm kültürler her boyutta farklılık gösterirler. Ancak, müziğin yaratımı, sunumu, kullanımı ve toplulukları etkileyiş biçimleri kültürlerin hayatta kalmak için gerekli araçları bulmak gibi ortak bir özellikleri bulunmaktadır. Bu düşünceyi gerçekleştirebilmenin en geçerli ve etkin yolu da, projeleri çok-kültürlü ve yenilikçi fikirler ile gerçekleştirmek olacaktır.

Bu düşünme sistemi ile, sosyoloji, psikoloji, müzikoloji, antropoloji gibi bilim dalları arasında bağ kurarak müziğin toplumlarda işlevsel hale gelmesi bağlamında inovatif fikirler üretilmesi gerekliliği kaçınılmaz olmuştur.

Anahtar Kelimeler: Müzik Yöneticiliği, İnovasyon, Girişimcilik

[1] Öğr. Üyesi, Türk Müziği Bölümü, Ege Üniversitesi Devlet Türk Musikisi Konservatuarı,
esin.de.thorpe.millard@ege.edu.tr

Inovation, inovasyon etimolojik olarak, Latince *innovatus* kelimesinden türemiştir. Türk Dil Kurumu *Bilim ve Sanat Terimleri Sözlüğü*'nde yenilik şeklinde tercüme edilmektedir. Ancak inovasyonun tek başına bir anlamı yoktur. Toplumların teknolojik değişim ve yenilikler karşısındaki yeri düşünüldüğünde; farklılık, değişme ve iyileşme sürecinde sürprizler, kimi zaman radikal, kimi zaman var olanı yenileyen, bir noktadan türeyen cesaret, vazgeçebilme payı bulunan, alışılmışın dışına çıkabilen, yaratıcı olan fikirler diyebiliriz.

İnovasyonun sözlük anlamı, "rakipler üzerinde avantaj sağlamak veya yenilikçi olmak için tasarımda üretimde veya ürün pazarlamada yeni yaklaşımlar geliştirmek" olarak tanımlanmaktadır (Law, 2009).

İnovasyon, kavram olarak, hem yenilenme, hem de bu süreç sonunda ortaya çıkan bir sonucu anlatmaktır (Atik, 2005, s. 5).

Başka bir tanımla, inovasyon, yeni hizmetler ve yeni ürünler tasarlamak, yeni üretim ve sunum yöntemleri kullanmak anlamına gelmektedir. Daha önce hiç yapılmamış bir şeyin ortaya çıkarılması durumunda yenilikten söz edilebilir ya da daha önceden başka bir yerde zaten yapılmış olan bir şeyin ilk defa bir endüstri kolu veya işletmede kullanılması da inovasyon olarak kabul edilebilir (Dinçer, 1999, s. 167).

İnovasyon, günümüz hızla değişen küresel süreçte, yeni teknolojiler, yeni düzenlemeler, yeni fikirler ile ortaya çıkıp hizmet ve ürün hayata geçirmek diyebiliriz. İnovasyon alışılmamış hizmet ve ürünün konumlanıp uygulamasıdır. Yeni fikirler inovasyon sürecinde kendine özgü roller oynayan farklı buluşçular olduğu söylenebilir. Bunlar; fikir üreticiler; fikir üretir, fikir kolaylaştırıcılar; inovasyonu gerçekleştirmek için gerekli koşulları oluşturmaya yardımcı olurlar, inovasyon şampiyonları; fikir yürütmenin sorumluluğunu üstlenir.

İnovasyon yapabilmek, bir fikri savunmaya hazır ve istekli olmak, onu hayata geçirmek için gereken süreci yedi adımda açıklayabiliriz:

1. İnovasyon için ilham verici bir vizyon geliştirilmelidir: Vizyon ve fikri en iyi şekilde anlatabilecek destek toplamaya yardım edebilecek şekilde yazılı olarak ifade edilmelidir.
2. Yarardaşlar tespit edilmelidir: İnovasyon etkilenecek ya da onu gerçekleştirmemiz için gereken kaynakları kontrol edebilecek kişiler tespit edilmelidir. Böylelikle, daha sürecin başında onların çıkar ve endişelerine hitap edilmesi sağlanabilir.

3. Resmi olmayan bir destek takımı kurulmalıdır: Fikrinizi gerçekleştirmek için teknik, politik, finansal ve başka şekillerde destek sağlayabilecek kişilere ihtiyaç duyulacaktır. İlk aşamalarda gerektiğinde sizin yanınızda olabilecek resmi olmayan destekçi bir takıma ihtiyaç duyulacaktır.
4. Fikrin gerekçesi oluşturulmalıdır. Fikrinizin iş açısından önemi formüle edilmelidir: Fikrinizin değeri, sağlayacağı faydaları ve alana sağlayacağı getiriler bağlamında yazılı bir metin oluşturulmalıdır.
5. Yarardaşlarla iletişim kurulmalıdır. İhtiyaç duyulacak kaynakları elde etmek için alandaki kişilerle iletişim halinde bulunulmalıdır.
6. Herhangi bir direniş yönetilmelidir: kaçınılmaz olarak bazı kişi ve gruplar tarafından fikriniz benimsenmeyecek ve karşı çıkılacaktır. Onların endişelerini yönetmek için çalışmalar yapmak gerekmektedir. Bu sayede fikriniz hedefinden şaşmayacaktır.
7. İnovasyonla ilgili heyecan asla yitirilmemelidir: İnovasyon zaman alır. Projenin ivmesinin devam ettirilmesi için devamlılık önem kazanmaktadır.

Bu süreç aynı sırada devam ettirilmese de, projenin durumuna bağlı olarak, birbirine paralel ya da farklı sıralarda takip edilebilmektedir.

Yaşam içine gözle görebildiğimiz her şey ve tanık olduğumuz tüm durumlar adına farklı bakış geliştirebilmek, toplumsal veya içsel kalıp ve yargılardan arınmış şekilde yeni fikirleri forma sokabilmektir. İnovatif düşünce bilinen, sıradan, alışılmışlığın tam karşıtıdır. İnovasyon türlerini şu şekilde sıralayabiliriz:

1. Ürün inovasyonu
2. Süreç inovasyonu
3. Organizasyonel inovasyon
4. Pazarlama inovasyonu
5. Radikal inovasyon
6. Aşamalı inovasyon
7. Modüler inovasyon
8. Mimari inovasyon, olarak sıralayabiliriz.

Günümüz bilgi toplumunda kültür-sanat ortamı da, hızla değişmektedir. Yeni teknolojiler, yapısal düzenlemeler, küreselleşme sürecinde, bir taraftan sanatsal ve kültürel uygunlukları oluştururken,

öte yandan kültür-sanat alanında yeni düşünceler geliştirmek alandaki izleyiciye-dinleyiciye sunumları farklılaştırma yönünü zorlamaktadır. Kültür-sanat alanındaki yeniliklerin devamını sağlamak için kurumlar ya da bireyler inovasyon yapma ihtiyacı içindedirler.

Hız çağında ekonomik hayatın normları da giderek değişmekte ve bu değişimler ışığında kültür sanat alanında yanıtsamalar olmaktadır.

Bu noktada iki hayati kavram ve birbirleri arasındaki bağımlı ilişki ortaya çıkmaktadır. Bunlar "girişimcilik" ve "inovasyon" kavramlarıdır. Bu kavramlar birbirlerinden çok farklı kavramlar olmasına karşın birbirlerinden bağımsız değerlendirilemeyecek derecede önemli ve birbirine bağımlı kavramlardır. Çünkü inovasyonu gerçekleştirme misyonunu gerçekleştirenler arasında en önemli etkenlerden birinin girişimci olması sebebiyledir. Bu sebeple yenilik girişimciliğin özgül bir işlevidir.

"Girişimcilik" ve "İnovasyon" kavramlarıyla birlikte ortaya çıkan inovatif düşünme sistemi, temelde yaratıcı ve girişimci düşünme yöntemi ve fikirleri merkezine alarak yaratıcı endüstriler alanında çalışan bir model ortaya çıkarmayı gerektirmektedir.

İnovatif düşünme, özellikle küresel sürecin yakın geçmişinde birçok ülkede yaratıcı ve farklı sektörlerde çalışan kişilerin kendi işlerinin patronu oldukları modellerin ve bu alanlarda bağımsız çalışan girişimci kişilerin artmasının bir sonucu olarak daha da görünür ve ilgi çekici bir hale gelmiştir. Tüm bu süreç göz önüne alındığında, sanat alanında da inovasyon konusu çeşitli girişimler ile yer almaktadır.

MÜZİK YÖNETİCİLİĞİ'NDE İNOVATİF DÜŞÜNME MODELİ

Sanat alanında girişimciliğin yakın geçmişte artmasının çeşitli sebepleri vardır. Bu sebeplerin başında teknolojik gelişmeler, sosyal medya aktif kullanımı, sosyolojik hareketlilik ve sürdürülebilirlik gibi birçok farklı durum söz konusudur.

Bir müzik yöneticisi güdülmeye değil, öğrenmeye yönelik ve açık şekilde, yenilikleri ve bilimsel gelişimi takip ederek inovatif tavır içerisinde bulunulabilir. Nasıl ki bir araştırmacı müziğe bilimsel çerçevede yaklaşarak etnomüzikoloji ve müzikoloji kapsamında gözlem, görüşme, çalışma, alan araştırması gibi yöntemler kullanılarak çalışmalar yapıyorsa, bununla beraber teorilerin ya da hipotezlerin diasporaya ve dogmatizme uğramadan ortaya konulmasını sağlayarak aslında

inovasyon meydana getiriyorsa müziğin her alanında yöneten kişiler için de bu lokasyon geçerliliğini korumaktadır. Bu durumda teorik ya da pratik uygulamalar birbirinin tamamlayıcısı olarak görülmektedir. Başka bir deyişle, teoriye dayanmayan pratiklerin sığ kaldığı ortaya çıkmaktadır. Bir müzik yöneticisi de, sahip olduğu bilgi, beceri ve birikim ile aydınlanabilecektir. Ekibine ve yaptığı işe farklı fikir, yöntem geliştirmeyi bu yollardan geçerek sağlayacaktır.

BİR MÜZİK YÖNETİCİSİNİN İNOVATİF PERSPEKTİFİNİN BELİRLEYİCİLERİ NELERDİR?

Başlıkta belirttiğimiz bu soruya cevap olarak, sanat alanında inovasyonu diğer alanlardan ayıran, bu alanın sosyal faydasını, sürdürülebilirliğini ve yenilikçi iş modellerini ön plana çıkarıyor olması olarak açıklayabiliriz.

"Sanat alanında inovatif düşünme sistemini diğer sektörlerden ayıran özellikler ve durumlar nedir?" diye düşündüğümüzde ise; inovasyon genelde işletme literatüründe yer alan ve kâr amacı güden kurumlar/şirketler için kullanılan bir kavram olduğu için, temel amacı sanat faaliyetlerinin daha geniş bir kesime erişmesi ve sürdürülebilirlik olan kültür kurumları bu çaba sırasında kâr elde etmeyi öncelikli amaç olarak görülmüyor olmasıdır. Bu alandaki faaliyetler daha çok toplumun sosyal yaşamına yönelik olmaktadır. Ancak hibe desteklerinde ya da sponsorluk süreçlerinde aksaklıklar yaşanmasından dolayı, günümüzde sanat kurumları bu süreklilik için yenilikçi faaliyet modelleri ile inovasyon çabaları göstermektedirler.

Sanat kurumlarının aslında temelinde olan "inovasyon" kavramı; günümüzde 'sosyal fayda', 'sürdürülebilirlik' ve 'yenilikçi iş modeli' kavramlarıyla yoğrulmaktadır.

Bu alandaki girişimciliğin diğer sektörlerdeki girişimcilik ile arasındaki ilişkiyi, sanat alanında kendi girişimlerini kuran ekipler ise farklı şekillerde değerlendiriyor.

Sanat alanındaki inovatif modelleri herhangi bir başka alan modelinden ayıran nokta ise, sanat endüstrisindeki tüm elementlerin doğrudan insan ile bağlantılı olması; yani girişiminizi ölçülebilir olduğu kadar ölçülemeyen verilerin de olduğu hesaba katılarak yapılması olarak söylenebilir.

Başka bir zorluk da bu işi diğerlerinden farklı kılan da çok fazla rekabete dayalı bir durum olmaması olarak görülebilir.

Küreselleşme sürecinde, sanat alanında farklı yapıların ve kavramların doğması, bu alanda olağan seyreden bu girişimciliğin farklı bir mekanizmaya dönüşmesine neden olmuştur. Zaman içinde ortaya çıkan kurumsal yapılar, sanatın kişisel beğeniden ticari ve katma değeri olan bir konuma gelmesi, sanatçıların yerini alan profesyonel kültür yöneticileri (müzik yöneticiliği vb.) bu alanın da dönüşmesine ve sektörleşmesine olanak sağlamıştır.

Sektörleşme ile beraber büyük şirketlerin, kurumların ve holdinglerin sponsorluk yolu ile sanat alanındaki faaliyetleri de, domine etmeye başladığı görülmektedir. Bu durum sanat kurumlarının devlet korumacılığındaki sistemine yeni bir bakış açısı kazandırmış gibi görünmektedir. Küreselleşme sürecindeki hıza ayak uydurulamayan ya da yetkinliklerine adapte olamayan bazı çalışma modelleri, her alanda olduğu gibi sanat alanında da yeni bir izleyici olarak konumlanan örneğin, Z kuşağı, iş hayatında farklı beklentileri olan farklı yaş gruplarındaki farklı kuşaklar gibi unsurlar bu alanda yeni yapılanmaları ve girişimleri ortaya çıkarmayı hızlandırdığı görülmektedir.

Ülkemizde de, tüm dünyadaki gelişmelere paralel olarak yaratıcı inovasyon özelinde belirtilmesi gereken birçok gelişme ortaya çıkmıştır. Türkiye'de özellikle 2010 yılından itibaren sanat alanında farklı disiplinlerde ve farklı alanlarda birçok inovatif hareketlerin ortaya çıktığı görülmektedir. Müzikten tiyatroya, çağdaş sanattan sinemaya, edebiyattan kültürel mirasa birçok alanda ortaya çıkan bu girişimler, yaratıcı ekonominin bir parçası olarak kültüre doğrudan ulaşabilme ve sürdürülebilir sanat üretimi konusunda yeni modeller oluşturmaya başlamışlar ve sanat alanında yeni bir yapılanmanın mümkün olabileceğini göstermişlerdir. Bütün bu süreçte ülkemizde yaratıcı girişimcilik ve bunun bir parçası olarak sanat alanında girişimci düşünme sisteminden bahsederken bu alanı sahiplenen ve bu alanda çeşitli destek mekanizmaları sunan kurumlar yaratıcı girişimcilik alanında birçok panel, konferans ve eğitim düzenlemenin yanı sıra, bu alanla ilgili yayınların ve materyallerin dilimize kazandırılması, inovatif düşünme sisteminin gelişmesi ve uluslararası alanlarda temsil edilmesi ve yaratıcı girişimcilerin bu sanat endüstrisinde proje geliştirmesine çeşitli destekler sağlamakta ve programlar yürütmektedirler.

SANAT ALANINDA İNOVATİF GİRİŞİMLER ODAĞINDA YAŞANAN ZORLUKLAR

Bir sanat yapıtının ne kadar pazarlanabilir olduğu, ne kadar kişiye ulaşabileceği ve insanların bu yapıtı ne ölçüde benimseyip hayatlarına alacağı konusu çoğu zaman modellenmiş bir varsayımdan öteye teknik olarak gidemediği görülmektedir. Çünkü sanat yapıtları, toplumların zorunlu

tüketiminin veya sosyal–ticari girişimciliğin dışında kalan bir alanda bulunmaktadır. Bununla birlikte kültür sanat toplum-üstü bir sınıf dinamiği olarak görülmekte olduğu düşünülmektedir. Her türlü sektörün kendine özgü dinamiği var, her biri özel yetkinlikleri ve bakış açıları barındırmaktadır. Bu nedenle sanat alanı değer biçmesi pek mümkün olmayan bir şeye maddi bir değer atfedip gelir modelinin de bunun üzerine kurulması fikriyle başlaması gerekmektedir. Ama bir yandan da konu sanat olduğunda maddi konular, kâr-zarar oranları hakkında konuşmaktan uzak durulduğu da gözlemlenmektedir. Toplumumuzda sanata ihtiyaç duyarak büyümediğimiz ve sanat konusu hayatımızda bir önceliğimiz olmadığı için inovatif düşünce sistemi çoğunlukla bunu anlatmaya, aktarmaya çalışmakla büyük zaman kaybetmedir. Bu süreçte girişimin devam etmesi için gerekli olan maddi kaynaklar için fon ya da sponsor bulmak çoğunlukla zor şartlar altında gerçekleşmektedir.

Sanat alanında dünyadaki ve Türkiye'deki inovatif hareketlere baktığımızda destekleyici kamu politikaları konusunda yurt dışından oldukça farklı bir noktada olduğumuz görülmektedir. Bu durum da özel girişimciler, koleksiyonerler ve sanat meraklılarına daha büyük bir misyon yüklemektedir.

Sanat alanında devlet korumacılığındaki kurumlarla birlikte küreselleşme sürecinin beraberinde getirdiği cesaret, yetkinlik, inanç gibi kavramlar ile kimi zaman işbirliği halinde sürdürülebilir inovatif kültürel ve sanatsal çalışmalar da yürütülmektedir. Bu noktada önümüzdeki yıllarda sanat alanında farklı disiplinlerde daha çok inovatif düşünce sisteminin ortaya çıkardığı sanat faaliyetlerini göreceğimiz konusunda öngörüde bulunmak doğru olacaktır.

Bilim ve teknoloji alanındaki yenilikler ve sosyal medyanın aktif kullanımı ile birlikte, iletişim konusunu tamamen değişim ve dönüşüm içinde bulunması, sanat alanında yeni iş modellerinin doğmasının gerekliliğini doğurmuştur. Bu durum da bir yandan sanatın demokratikleşmesine olanak sağlarken, bir yandan da sanat alanında inovasyonun aktif olarak ortaya çıkmasına neden olmuştur.

KAYNAKÇA

Adıgüzel, B. (2012). *İnovasyon ve İnovasyon Yönetimi: Steve Jobs Örneği* (Tez No: 331213) [Yüksek Lisans Tezi, Gazi Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi. s. 143.

Alkan, M. (2014). *Girişimcilerin, Girişimcilik, İnovasyon yapma, İnovatif Düşünce ve İnovatif Girişimcilik Düzeylerinin İncelenmesi* (Tez No:458793) [Yüksek Lisans Tezi, Hasan Kalyoncu Üniversitesi]. Ulusal Tez Merkezi.

Atik, H. (2005). *Yenilik ve Ulusal Rekabet Gücü*. Detay Yayıncılık.

Çalışkan, H. (2019, 29 Mayıs). *Yenilikçilik Sanatı: İnovasyon*. Gönül: Kültür ve Medeniyet Dergisi. https://www.gonuldergisi.com/yenilikcilik-sanati-inovasyon-halil-caliskan.html

Dinçer, Ö., & Yahya, F. (1999). *İşletme Yönetimine Giriş*. Alfa Yayınları.

Erbirer, E. (2017, Nisan). Kültür Alanında Yeni Bir İş Modeli: "Yaratıcı Girişimcilik". *İstanbul Art News, 41*.

Örücü, E., Kılıç R., & Savaş, A. (2011). KOBİ'lerde İnovasyon Stratejileri ve İnovasyon Yapmayı Etkileyen Faktörler: Bir Uygulama. *Doğuş Üniversitesi Dergisi, 12* (1), 58-73.

Law, J. (2009). innovation. A Dictionary of Business and Management içinde. Oxford University Press. Erişim tarihi: 07.11.2022, https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780199234899.001.0001/acref-9780199234899-e-3281

Türk Dil Kurumu. İnovasyon. *Bilim ve Sanat Terimleri Sözlüğü* içinde. Erişim tarihi: 07.11.2022, https://sozluk.gov.tr

Yazıcı, İ. (2018). Nitelik ve Misyon Boyutunda Türk orkestra Eleştirisi. (Fırat Kutluk, Ed.), *Cumhuriyetin Müzik Politikaları* içinde. h2O Yayınları.

TÜRKİYE MÜZİK ENDÜSTRİSİNDE İŞ BULMADA KULLANILAN AĞBAĞLAR

İsmail SINIR[1], Halil APAYDIN[2]

Öz

Endüstriyel bir faaliyet alanı olarak müzik, diğer tüm endüstriyel faaliyetler gibi kendi iç dinamikleriyle ilerleyen ve kendine has yöntemlerle insanları bir araya getiren bir iş kolu olarak görülebilir. Becker'in "sanat dünyaları" kavramı ile çok yakın ilişki içerisinde olan müzik endüstrisi, kendine has yöntemlerle insanları bir araya getirerek üretimi ve istihdamı mümkün kılar. Hayatın her alanında olduğu gibi, müzik endüstrisinde de iş bulmanın en önemli araçlarından biri olarak sosyal sermaye kavramı öne çıkar. Sosyal sermaye kavramı sosyal ağlarla insanların bağlantı/bağlanma biçimlerine ve ağın ve genel olarak toplumun üyeleri için kaynakları oluşturan ortak değerler, güven ve karşılıklılık" sosyal sermayenin tanımı olarak öne çıkmaktadır.

İletişim ağlarına üyelik ve ortak değerler sosyal sermaye kavramının merkezindedir İnsanları birbirine bağlayan bu sosyal iletişim ağları, insanların tek başlarına başaramayacakları ya da zorluklarla karşılaşabilecekleri durumlarda ortak değerleri paylaştıkları kişilerden destek almalarını sağlamaktadır. Dolayısıyla, sosyal sermaye olarak değerlendirilen bu iletişim ağları, bireyler ve toplum arasında iş birliğini ve dayanışmayı arttıran, çok önemli, enformel bir değer ve içtenliğin hâkim olduğu normlar birliğini ifade etmektedir. Sosyal sermayenin köprü kuran, kişilerarası ağbağların en verimli mikro-makro köprüsünü sağlayan unsurlarından biri olan kişisel ağbağlar (sosyal bağlar) iş bulmada çok önemli bir rol oynarlar. "Güçlü Bağlar" (Topluluk İçi Bağlar), benzerleriyle ilişki kurma prensibi doğrultusunda birbirine benzeyen insanları bağlarken, "Zayıf Bağlar" (Topluluklar Arası Bağlar) ise farklı sosyal ve kültürel geçmişlerden gelen insanları bir araya getirir.

Bu çalışmada, Türkiye müzik endüstrisinde çalışan paydaşların aralarındaki ilişkilerin nasıl geliştiği ve iş bulma yöntemlerinin neler olduğu Granovetter'ın "Güçlü Bağlar" "Zayıf Bağlar"

[1] Doç. Dr., Müzik Eğitimi Anabilim Dalı, Eğitim Fakültesi GSEB, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

[2] Öğr. Gör., Büro Yöneticiliği ve Asistanlığı Programı, MYO, Muğla Sıtkı Koçman Üniversitesi

kavramları ile açıklanmaya çalışılacaktır. Çalışma nitel bir çalışma olup, görüşme yöntemi kullanılmıştır. Çalışmanın verileri 83 müzisyen ile yapılan görüşmelerden elde edilmiştir. Yapılan görüşmelerde veri toplama aracı olarak araştırmacılar tarafından hazırlanan yarı yapılandırılmış görüşme formu kullanılmıştır. Çalışmadan elde edilen veriler sonucunda, Türkiye müzik endüstrisinde çalışan paydaşlar arasında zayıf bağların iş bulmada oldukça yoğun kullanılan bir ağbağ olduğu anlaşılmıştır.

GİRİŞ

Son yıllarda "sermaye"nin hem anlamı hem de kapsamı değişmiş ve salt ekonomik türde bir sermayeden bahsetmek imkânsız hale gelmiştir (Savage vd., 2005; Lesser, 2000; Lin, 2001; Chapulnicek, 2010; Fulkerson ve Thompson, 2008). Sosyolojinin diğer disiplinlere ve gündelik dile "başarılı ihraç"larından birisi olarak kabul edilebilecek "sosyal sermaye" kavramı (Portes, 1998, s. 1) bu genişlemenin sorunlu ve bir o kadar da verimli sonuçlarından birisidir. "Sosyal sermaye" kavramı incelemelerinin yaygınlık kazanmasını "neo-klasik ekonominin sosyal analize sızması" olarak kabul eden kuramcılar olsa da (Savage vd., 2005, s. 32) kavram "işletme, siyaset bilimi ve sosyolojide çekirdek bir kavram" haline gelmiştir (Burt, 2007, s. 4; Burt, 2000).

Peki, "nedir bu sosyal sermaye?" sorusuna içerimleri ve açılımları farklı birden fazla cevap vermek mümkündür. Yine de sosyal bilimcilerin "sosyal sermaye" tanımlarını "birey" ve "toplum" odaklı tanımlar olarak iki grupta sınıflandıran Adler ve Kwon'un (2000) sınıflandırmasını benimseyerek sosyal sermayenin "sosyolojik" yani ego-odaklı tanımlarını benimsediğimizi belirtelim. Fulkerson ve Thompson'un (2008) sosyal sermaye kavramının evriminin meta-analizi çalışmalarında belirledikleri "normatif" ve "kaynak sosyal sermaye" olmak üzere iki rakip kamptan da "kaynak sosyal sermaye" kampına yakın olduğumuzu yani güç, prestij ve diğer eşitsizlik birikimlerindeki eşitsizlik örüntülerinin açıklanmasında sosyal sermayenin kullanılabileceğine inandığımızı belirtelim. Sosyolojik sosyal sermaye araştırmaları "birey ya da grupların eylemlerinin sosyal ağlara üyelikle, özellikle bu ağlardaki diğer aktörlere doğrudan ya da dolaylı bağlarla, büyük ölçüde kolaylaşabildiğini" iddia ederek birey ya da örgütlerin (şirketlerin) "başarısındaki farklılıkların" sosyal sermaye ile açıklanabileceğini düşünürler (Adler ve Kwon, 2000, s. 90). Daha resmi bir sosyolojik tanım yapmak gerekirse *The Concise Encyclopedia of Sociology*'ye göre, "sosyal sermaye kavramı sosyal ağlarla insanların bağlantı/bağlanma biçimlerine ve ağın ve genel olarak toplumun üyeleri için kaynakları oluşturan ortak değerler, güven ve karşılıklığa işaret eder" (2011, s. 554) diyebiliriz. Bir başka tanım ise Nan Lin tarafından yapılan "piyasada getiri beklentisi ye sosyal ilişkilere yatırım"dır ki, Lin bu tanımın sosyal sermaye tartışmasına katkı yapan tüm araştırmacıların farklı tanımlarıyla tutarlı olduğunu iddia eder (Lin 2001, s. 19).

İlgili literatürden de anlaşıldığı üzere, sosyal bilimler alanında giderek artan bir şekilde ilgi odağı haline gelen sosyal sermaye kavramı, ekonomik gelişmeye ve büyümeye doğrudan veya dolaylı olarak katkıda bulunan her türlü maddi ve maddi olmayan unsurları (Berber'den akt. Şahin ve Ada,

2013, s. 132) işaret etmekte ve en basit şekilde, en az iki kişi arasında güvene dayalı bir şekilde kurulabilen iletişim imkânı (Temple'den akt. Karagül ve Masca, 2005, s. 38) olarak değerlendirilmektedir. Field ise kavramı iki kelimelik bir ifadeyle özetlemektedir: "ilişkiler önemlidir" (Field, 2008, s. 1).

Bourdieu'a göre, sosyal sermaye, "karşılıklı bilinen ve tanınan az veya çok kurumsallaşmış ilişkilerin sahip olunan sağlam bir ağa bağlı mevcut veya potansiyel yeteneklerin bir araya getirilmesi"dir (Kutlu, 2009, s. 244). Bourdieu ve Wacquant'ın çalışmasında ise bu kavram, "gerçekte veya uygulamada karşılıklı tanışıklık ve tanımaya dayalı olarak az ya da çok kurumsallaşmış, uzun ömürlü iletişim ağına sahip olması nedeniyle bir bireyin veya bir grubun haklı olarak hissesine düşen kaynakların bir toplamıdır (Field, 2008, s. 20). Putnam ise sosyal sermayeyi, "karşılıklı fayda için koordinasyon ve iş birliğine imkân tanıyan ağlar, normlar ve güven" olarak açıklar (Putnam'dan akt. Field, 2008, s. 5; Kutlu, 2009, s. 244). Coleman'a göre ise sosyal sermaye, "sermayenin diğer şekilleri gibi, yokluğunda ulaşılamayacak kesin sonuçların başarılmasını mümkün kılar" (Kutlu, 2009, s. 244).

Fukuyama'ya göre sosyal sermaye, bir toplumda veya onun bazı bölümlerinde güven duygusunun hâkim olmasından ileri gelen bir yetidir. Bu, ulus gibi en geniş grupların yanı sıra aile gibi en küçük ve temel sosyal grupların ve bu iki uç arasındaki tüm diğer grupların içine gömülmüştür (Fukuyama, 2000, s. 42).

İletişim ağlarına üyelik ve ortak değerler sosyal sermaye kavramının merkezindedir (Field, 2008, s. 4). İnsanları birbirine bağlayan bu sosyal iletişim ağları, insanların tek başlarına başaramayacakları ya da zorluklarla karşılaşabilecekleri durumlarda ortak değerleri paylaştıkları kişilerden destek almalarını sağlamaktadır. Ortak görüşleri paylaştığınız kişi sayısı ne kadar fazlaysa karşılıklı ilişkilerden doğan sosyal sermaye değeri de o derece fazla olacaktır (Özgüler, 2007, s. 49).

GÜÇLÜ BAĞLAR-ZAYIF BAĞLAR

Putnam, sosyal sermaye türlerini açıklarken iki temel sınıflama yapmaktadır. Bunlardan birincisi, "aile içerisinde, yakın arkadaşlıklar gibi nispeten homojen gruplar içindeki güçlü ilişkiyi ifade eden bağlayıcı sosyal sermayedir", ikincisi ise "mesafeli arkadaşlar, üyeler ve iş arkadaşları gibi

nispeten daha zayıf ve daha az yoğun ilişkileri ifade eden köprü kurucu sosyal sermayedir (Field, 2008, s. 45). Bu sınıflamanın yanında Putnam, bağlayıcı sermayenin "geçinmek" için, köprü oluşturan sosyal sermayenin ise "başarılı olmak" için önemli olduğuna vurgu yapmaktadır (Şan ve Şimşek, 2011, s. 97).

Ağbağlar ve çalışma hayatındaki başarı konusundaki en önemli çalışmalardan birisi Mark Granovetter'in *The Strength of Weak Ties* (1973) adlı araştırmasıdır. Mikro ve makro düzeyler arasında toplumbilimsel kuramdaki kopukluk sorunsalı üzerinden "kişilerarası ağbağların (networks) en verimli mikro-makro köprüsünü sağladığını" iddia eden Granovetter'a göre, kişisel ağbağlar (sosyal bağlar) iş bulmada çok önemli bir rol oynarlar. Bu hipotezin sonraki araştırmalar tarafından desteklendiğini (Matthews, Pendakur ve Young, 2009) hatırlatarak iş bulmada en faydalı olan ağların 'güçlü bağlar' değil 'zayıf bağlar' olduğunu iddia ettiğini de belirtmek gereklidir.

Güçlü bağlar (topluluk içi bağlar), benzerleriyle ilişki kurma prensibi doğrultusunda birbirine benzeyen insanları bağlar (Granovetter, 1973 ve 1983). Başka bir deyişle, kuralcı ve kimlik/birlik temelli amaçları toplamak için benzer kaynaklara sahip insanları ve grupları bir araya getirir. Zayıf bağlar (topluluklar arası bağlar) ise farklı sosyal ve kültürel geçmişlerden gelen insanları bir araya getirir. Bununla beraber birbirinden farklı ağları birbirine bağlayacak bireylerin birbiriyle ilişkili olması farklı küçük ölçekli ağların bağlanması anlamına gelecektir (Granovetter 1973 ve 1983). Field (2008, s. 93) bu ağların çoğunluk tarafından paylaşılan değerlere daha az dayanıp, yeni kaynak şekillerine ulaşımı sağladıklarından, amaca daha etkili şekilde hizmet edebileceklerini vurgulamaktadır.[1]

TÜRKİYE MÜZİK ENDÜSTİRİSİNDE GÜÇLÜ BAĞLAR VE ZAYIF BAĞLAR

Granovetter'in (1973) güçlü ve zayıf bağlar arasında yaptığı ayrımda, "güçlü bağ" kavramının çoğunlukla aile ve akrabalık ilişkilerine gönderme yaptığı görülmektedir. Müzik piyasası koşullarında düşünüldüğünde ailenin piyasada yer edinme konusunda önemli bir etkene dönüştüğü

[1] Bu konudaki fikirleri bakımından Nan Lin de Granovetter'ın izinden gitmektedir. Ona göre, benzerleriyle ilişki kurma prensibine dayanan "güçlü bağlar" birbirine benzeyen insanları birbirine bağlarken, "zayıf bağlar" farklı sosyal ve kültürel geçmişlerden gelen insanları bir araya getirir.

örnekler bulunmaktadır. Örneğin, şöhret sahibi, dolayısıyla nüfuz sahibi aktörlerin çocuklarının ya da akrabalarının piyasadaki basamakları hızla yükselişine tanık olmuşuzdur. Bu tür örnekler üzerinden ele alındığında, aile veya akrabalık ilişkilerinin güçlü bağ olarak, bunun dışında kalan arkadaşlık ilişkilerinin ise zayıf bağlar olarak ele alınması mümkündür. Ancak aile veya akrabalık ilişkilerinin müzik sektöründe yer edinmede, sosyal bağlar veya sosyal ilişkiler kurmada her zaman etkili olmadığı durumlar da mevcuttur. Peki, bu durumda bireylerin güçlü bağlarını hangi ilişki ağları ile sembolize etmek doğrudur? Başka bir deyişle, müzik piyasada yer edinmede aile ve akrabalık ilişkilerinin etkisi olmadığı durumlarda bireylerin güçlü bağlara sahip olmadığı söylenebilir mi? Ya da bu durumda, bireyler aile üyeleri dışından birileriyle güçlü bağlar kuramazlar mı? Bu sorulara verilecek cevaplar, burada ele alınan "ilişki ağlarının gelişimini" açıklamak için en önemli anahtarlardır.

Mark Granovetter'a göre, bir insanın yakın arkadaşlarıyla olan ilişkisi de güçlü bağ olarak nitelenebilir; çünkü böylesi bir ilişkide taraflar birbirlerini iyi tanımaktadırlar (Granovetter, 1973 ve 1983). Güçlü bağların tersine, Granovetter topluluklar arası bağlar olarak ifade ettiği "zayıf bağları", farklı sosyal ve kültürel geçmişlerden gelen insanları bir araya getiren ilişki biçimi olarak değerlendirmektedir.

Granovetter'ın zayıf ağlarına benzer vurguları Sennett'te de (2013) görmekteyiz. Granovetter'in "güçlü bağlar" kavramının, zayıf bağların aksine, uzun süreli ilişkilere dayandığını söyleyen Sennett'e göre güçlü bağlar, "kişisel açıdan diğer insanlara bağlılık gösterme istekliliği"ne dayanmaktadır. Bununla beraber, Sennet "geçici" ilişki biçimlerinin insanlar için uzun vadeli bağlantılardan daha yararlı (2013, s. 24) olduğunu vurgulamaktadır. Sennett'e benzer olarak Kotter da zayıf ağlar kurmaya büyük önem atfetmekte ve günümüz kurumlarındaki bağların zayıflığı dolayısıyla gençlere, organizasyonların "içinde değil dışında" çalışmalarını tavsiye etmektedir. Aynı zamanda Kotter, her türlü bilginin geçmişe göre daha kısa ömürlü olduğu günümüz ekonomisinde belirli bir kuruma sadık kalmayı "hapsolmak" olarak nitelemektedir (akt. Sennett, 2013, s. 24-25).

Bu konuda Kotter gibi düşünen Sennett de günümüzün gerçekleriyle baş etmek için "hiçbir yere bağlanmama" ya da "yüzeysel işbirliklerine" girmek gibi yöntemlerin sadakat ve liyakat gibi köklü ilişkilere, güçlü bağlara dayanan ya da Sennett'in ifadesiyle kendini bir yere "hapsetmeyi" gerektiren tercihlere göre daha kullanışlı ve faydalı araçlar olarak görmekte (2013, s. 25);

"bağlılık" kavramını günümüz kültürünün yetenek reçetesindeki sakıncalı malzemelerden biri olarak saymaktadır (Sennet, 2011, s. 121). Bununla beraber, "bağlılık" kavramına değer veren ve aynı zamanda kavramı "iş döngüsünde hayatta kalmak için zorunlu bir malzeme" olarak değerlendiren Sennett'in (2011, s. 46), bu kavramı, günümüz koşullarında kapanma; yalnızca bir şey üzerinde yoğunlaşarak, diğer tüm olasılıklardan vazgeçmek olarak değerlendirdiği de görülmektedir.

Granovetter'in (1973) kavramlarına Türkiye müzik piyasası üzerinden bakılacak olursa, güçlü bağların bu piyasa içerisinde önemli bir etkisinin olmadığını ya da zayıf ağların dominant durumda olduğunu söylemek kolay değildir; zira piyasanın işleyişinde yakın arkadaşlık ilişkilerinin ve kimi zaman aile bağlarının çok önemli etkilerinin olduğu durumlarla karşılaşmak olasıdır. Piyasada yer alan kimi aktörlerin sahip oldukları bu güçlü ağbağlar, onlara önemli avantajlar sağlamakta, işlerini kolaylaştırmaktadır.

Bu çalışma özelinde; "güçlü bağlar", sürekli birbirleriyle çalışan; bilgiyi ve kaynakları kendi aralarında paylaşan ve yakın ilişki içerisinde olan aile ve akrabalık ilişkileri veya uzun zamana dayalı yakın arkadaşlık ilişkilerini işaret etmek üzere kullanılmaktadır. Bu yakın ilişkiler dışında kalan, daha uzak ya da mesafeli ilişki ağları için ise "zayıf bağlar" kavramı kullanılmaktır.

Bu nedenle, müzik piyasasındaki genel eğilimin bunun tersi yönde, olabildiğince "esnek" ilişkilere yoğunlaştığını ve zayıf ağların müzik piyasasının aktörlerinin elindeki çok etkili bir enstrüman olduğunu söylemek mümkündür; insanların yakın arkadaşlıklar ve dostluklar kurma eğiliminde olmalarına rağmen. Başka bir deyişle, müzik piyasasındaki tüm aktörler birbirinden farklı sosyal ağlara dâhil olma eğilimindedirler ve bu sayede bilgiye ve ekonomik kaynaklara erişim olanaklarını arttırmaktadırlar ki, buradaki davranış refleksini tanımlamak üzere kullandığımız başat kavram Granovetter'in "zayıf ağların gücü"dür.

PROBLEM DURUMU

Güçlü ve zayıf ağlar arasındaki ayrım üzerinden devam edilecek olursa, şöyle bir soru ile karşılaşırız: Müzik piyasası için güçlü bağlar ve zayıf bağlar neyi işaret etmektedir? Güçlü bağları, yukarıda sayılan aile ve yakın akrabalar gibi doğumla gelen ilişkiler üzerinden tanımlayacak olursak, bu tanımlama, müzik piyasasının içerisindeki ilişki ağlarını ve bunları piyasadaki

aktörlerin ekonomik ve çıkar ilişkilerini karşılamada yetersiz kalacağı kanısındayız. Bu çalışmada elde edilen veriler de bize bunu söylemektedir. Zira müzisyenlerle ve diğer sektörel aktörlerle yapılan görüşmelerden elde edilen verilere bakıldığında, piyasadaki ekonomik döngü içerisinde aile ve yakın akrabaların rolünün çok küçük olduğunu söylemek gerek. Bununla beraber, hayatta kalmak için gerekli olduğu söylenen güçlü bağlar, toplumun bir ferdi olarak müzik piyasasındaki herhangi bir aktör için eldeki en önemli sermayedir. Ancak, hayatta kalmak için gerekli ilişkilerden ziyade müzik piyasası içerisinde nasıl yer edinebileceği ve piyasadaki ekonomik kaynaklara nasıl ulaşılabileceğini irdeleyen bu çalışma için güçlü bağların açıklanmasında bir şıkka daha ihtiyaç duyduğumuzu belirtmeliyiz: müzik piyasasındaki aktörlerle (veya bunlardan birkaçı) ile kurulan yakın arkadaşlıklar ve dostluklar.

Bu bağlamda, bu araştırmanın temel problemi; Türkiye müzik endüstrisinde iş bulmak için kullanılan ağların nasıl geliştiğinin araştırılması, müzisyenlerin iş bulmak için hangi ağları kullandıkları ve müzik endüstrisinde çalışan müzisyenlerin nasıl tanıştıklarının incelenmesidir.

ALT PROBLEMLER

Bu temel problem çerçevesinde aşağıdaki alt problemlere yanıt aranmıştır:

1. Türkiye müzik endüstrisinde çalışan müzisyenler en çok hangi ağbağları kullanarak iş aramakta / bulmaktadırlar?
2. Türkiye müzik endüstrisinde çalışan müzisyenlerin piyasanın aktörleriyle tanışmada en çok kullandıkları yöntemler nelerdir?

YÖNTEM

Bu çalışma nitel bir çalışma olup, bir tarama çalışması özelliği taşımaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2013). Verileri toplamak üzere görüşme yöntemi ile çevrimiçi anket uygulaması yöntemlerinden faydalanılmıştır. Veriler, betimsel olarak değerlendirilmiştir. Çalışmanın verileri iki aşamalı olarak toplanmıştır.

1. Alan Çalışması

2. Anket Çalışması

Alan çalışması sırasında elde edilen veriler, daha sonra çevrimiçi bir ankete dönüştürülerek, daha fazla veri toplamak üzere gerek sosyal medya aracılığıyla gerekse direkt e-posta yoluyla ilgililere iletilmiştir. Daha sonra, anketten elde edilen veriler betimsel olarak yorumlanmıştır.

ÖRNEKLEM

Bu çalışmanın örneklemi iki aşamalı şekilde geliştirilmiştir. İlk aşama alan araştırması, ikincisi ise anket çalışmasıdır. Alan çalışması sırasında 83 kişi ile görüşmeler gerçekleştirilmiştir. Anket çalışmasına ise toplan 94 kişi katılmıştır. Alan çalışması ve anket çalışması 2017-2018 eğitim-öğretim yılında yaklaşık olarak bir yıl kadar bir sürede tamamlanmıştır. Alan çalışmasında görüşülen kişiler rastgele seçilmiş, kartopu yöntemi ile örneklem büyütülmeye çalışılmıştır. Anket katılımcıları ise sosyal medya üzerinden yapılan katılım çağrıları neticesinde haberdar edilmiştir.

Alan çalışması boyunca görüşülen 83 kişinin cinsiyet dağılımları şekil 1'de verilmiştir:

Cinsiyet	n	%
Kadın	6	7,2
Erkek	77	92,8
Toplam	**83**	**100,0**

Şekil 1: Alan çalışmasındaki görüşmecilerin cinsiyet dağılımları

Anket çalışmasına katılan toplam 94 katılımcının cinsiyet dağılımları ise şekil 2'de verilmiştir:

Cinsiyet	n	%
Kadın	11	11.7
Erkek	83	88.3
Toplam	**94**	**100,0**

Şekil 2. Anket katılımcılarının cinsiyet dağılımı

Alan çalışması sırasında, toplam 16 şehir ziyaret edilmiştir. Şekil 3'te alan çalışması yapılan şehirler ve görüşmeci sayısı verilmiştir:

Şehir	n	%
Adana	2	2,4
Antalya	8	9,6
Balıkesir	4	4,8
Bursa	1	1,2
Çanakkale	9	10,8
Diyarbakır	1	1,2
Edirne	4	4,8
Giresun	4	4,8
Hatay	3	3,6
İçel-Mersin	2	2,4
İstanbul	16	19,4
İzmir	11	13,4
Muğla	9	10,8
Ordu	2	2,4
Samsun	4	4,8
Trabzon	3	3,6
Toplam	**83**	**100,0**

Şekil 3: Alan çalışması yapılan şehirler ve görüşmeci sayıları

Şekil 4'te ise anket çalışmasına katılan kişilerin yaşadıkları şehirler ve katılımcı sayıları verilmiştir:

Şehir	n	%	Şehir	n	%
Adana	1	1,1	İçel (Mersin)	1	1,1
Ağrı	1	1,1	İstanbul	15	16,0
Ankara	15	16,0	İzmir	1	1,1
Antalya	2	2,1	Muğla	4	4,3
Aydın	1	1,1	Niğde	2	2,1
Burdur	1	1,1	Rize	1	1,1
Çanakkale	6	6,4	Samsun	1	1,1
Denizli	1	1,1	Siirt	1	1,1
Diyarbakır	17	18,1	Trabzon	1	1,1
Edirne	1	1,1	Uşak	1	1,1
Elazığ	1	1,1	Van	1	1,1
Hatay	4	4,3	Karabük	2	2,1
Isparta	8	8,5	Düzce	1	1,1
			Yurt dışı	3	3,2
			Toplam	**94**	**100,0**

Şekil 4: Anket katılımcılarının yaşadıkları şehirler ve katılımcı sayıları

BULGULAR

Yapılan görüşmeler sonucunda, müzik endüstrisinde çalışan müzisyenlerin kendilerine iş sağlayan paydaşların kimler olduğu anlaşılmaya çalışıldı. Bu bağlamda birinci alt problemimize yanıt

arandı. Aşağıdaki şekil 5 ve şekil 6'da görüşmecilerin ve anket katılımcılarının iş kaynakları paylaşılmaktadır:

	1.		2.		3.	
	n	%	n	%	n	%
Arkadaşlar	5	6,0	5	6,0	2	2,4
Müzisyen Arkadaşlar	35	42,4	8	9,6	6	7,2
Okuldan Arkadaşlar	3	3,6	3	3,6	1	1,2
Mahalleden Arkadaşlar	2	2,4	-	-	-	-
Mekân Sahipleri	10	12,0	14	17	5	6,0
Düğün Sahipleri	5	6,0	2	2,4	1	1,2
Solist	7	8,4	10	12,0	-	-
Aranjör-Yönetmen	4	4,8	3	3,6	1	1,2
Orkestra Şefi	-	-	-	-	3	3,6
Org. Şirketi-Reklam Ajansı	4	4,8	1	1,2	2	2,4
Gittiğim İşlerde Tanıştığım İnsanlar	4	4,8	6	7,2	1	1,2
Aile, Akraba, Eş dost vs.	2	2,4	4	4,8	4	4,8
Kamu-Özel Kurum Yetkilileri	2	2,4	5	6,0	-	-
Müzik Yapımcıları	-	-	1	1,2	-	-
Diğer	-	-	1	1,2	-	-
Cevap vermeyen	-	-	20	24,2	57	68,8
Toplam	**83**	**100,0**	**83**	**100,0**	**83**	**100,0**

Şekil 5: Görüşmecilerin iş kaynakları

	1.		2.		3.	
	n	%	n	%	n	%
Arkadaşlar	9	9,6	18	19,1	12	12,8
Müzisyen arkadaşlar	52	55,3	21	22,3	9	9,6
Okuldan arkadaşlar	1	1,1	2	2,1	5	5,3
Mekân sahipleri	12	12,8	13	13,8	8	8,5
Düğün sahipleri	2	2,1	2	2,1	2	2,1
Solist	2	2,1	8	8,5	9	9,6
Orkestra şefi	1	1,1	6	6,4	2	2,1
Aranjör-Yönetmen-Müz. Prodüktörü	3	3,2	2	2,1	6	6,4
Organizasyon şirketi-Reklam Ajansı	2	2,1	3	3,2	3	3,2
İşlerde tanıştığım kişiler	4	4,3	11	11,7	13	13,8
Menajer	1	1,1	2	2,1	1	1,1
Aile, akraba, eş-dost	1	1,1	-	-	-	-
Radyo-TV yetkilileri	1	1,1	1	1,1	3	3,2
Kamu Kurum Yetkilileri	-	-	1	1,1	4	4,3
Sosyal Medyada takipçileri	-	-	2	2,1	5	5,3
Diğer	3	3,2	1	1,1	3	3,2
Cevap vermeyen	-	-	1	1,1	9	9,6
Toplam	94	100,0	94	100,0	94	100,0

Şekil 6: Anket katılımcılarının iş kaynakları

Bu çalışmada kapsamında yapılan görüşmelerde ve anket çalışmasında öne çıkan işi bulma yöntemleri aşağıdaki şekil 7'deki verilmektedir.

	Görüşmeler				Anket			
	n	%			n	%		
Kimseden yardım istemem	16	19,3	n	%	20	21,3	n	%
Müzisyen arkadaşlar	43	51,8	43	64,2	46	48,9	46	62,1
Solist	5	6,0	5	7,5	5	5,3	5	6,7
Aranjör-Yönetmen	1	1,2	1	1,5	2	2,1	2	2,7
Mekân-Salon sahipleri	13	15,7	13	19,4	7	7,4	7	9,5
Organizasyon-Reklam ajansı	3	3,6	3	4,5	6	6,4	6	8,1
Menajer	2	2,4	2	3,0	2	2,1	2	2,7
İlan panoları					1	1,1	1	1,4
Sosyal medya ilanları					3	3,2	3	4,1
Kamu-Özel kurum yetkilileri					2	2,1	2	2,7
Toplam	**83**	**100,0**	**67**	**100,0**	**94**	**100,0**	**74**	**100,0**

Şekil 7: Görüşmecilerin ve anket katılımcılarının iş bulma yöntemleri

Şekil 7'den anlaşıldığı üzere hem görüşmeciler hem de katılımcıların işe ihtiyaç duymaları durumunda en çok kullandıkları sosyal iletişim ağını "arkadaşlık" ilişkileri oluşturmaktadır. Bununla beraber hem alan çalışmasında hem de anket çalışmasındaki katılımcıların bir kısmı, işe ihtiyaçları olduğunda kimseden iş istemeyeceklerini ifade etmişlerdir. Bu oran görüşmeler için %19,3, anket için ise %21,3'tür. Hem görüşmeler hem de anket verilerinin bulunduğu şekil 7'de ikinci bir sütun eklenmiş, ihtiyaç durumunda kimseden iş istemeyecek kişilerin sayısı genel katılım sayısından çıkarılarak bu konuda herhangi bir tercih yapanların kendi içlerindeki oransal dağılımları verilmiştir. Bu yolla da iş arama sırasındaki davranışların oranı anlaşılması hedeflenmiştir. Bu gözle bakıldığında, verilerin Özgüler'in çalışmasındaki verilerle paralellik gösterdiği söylenebilir. Bu veriler ayrıca, önceki alt başlıkta değinilen, görüşmeci ve anket katılımcılarını işe çağıran kişilerin kimler olduğu ile ilgili ulaşılan verilerle de tutarlılık içerisindedir.

Bu noktada, bu çalışmadaki görüşmeci ve katılımcıların kimden iş isteyecekleri konusundaki ifadelerinin hangilerinin hangi sosyal ağ içerisinde değerlendirilmesi gerektiğine kısaca değinilmelidir. Bu bağlamda, müzik sektöründe kullanılan iş arama yöntemlerine genel olarak "formel" ve "formel olmayan" şeklinde üst bir ayrım üzerinden bakılacak olursa, ankette karşımıza çıkan "ilan panoları", "sosyal medya ilanları" ve "kamu-özel kurum yetkilileri" ifadelerinin "formel" yollar, diğerlerinin tümünü ise "formel olmayan" yollar olarak değerlendirmek

mümkündür. Dolayısıyla, bu çalışmanın örnekleminin verdiği cevaplara dayanarak şunu söylemek mümkündür: Türkiye müzik endüstrisinde çalışan kişilerin ortalama %76,45'i (görüşmeler % 80,7, anket %72,2) işe ihtiyaç duyduklarında formel olmayan yollar üzerinden iş bulmaya çalışmaktadırlar.

İş arama yöntemlerini sınıflandırmada kullanacağımız bir diğer alt bölünme olan bağ çeşidi konusuna bakılacak olursa, ilkin çalışma verilerinin karşımıza çıkardığı ifadelerin ne şekilde sınıflanabileceği ile ilgili bir ayrıma gidilmesi gerekmektedir. Buna göre, çalışma verileri içerisinde, işe ihtiyaç duyulması durumunda iletişime geçilecek kişiler olan "müzisyen arkadaşlar", "solist", "aranjör-yönetmen" gibi tercihleri "güçlü bağlar" olarak tarif etmek mümkündür; zira, bu ifadeler müzik endüstrisinde çalışan kişilerin en yoğun iletişim içerisinde oldukları kişileri işaret etmektedir. Bunların dışında kalan "mekan-salon sahipleri", "organizasyon-reklam ajansı", "menajer" ve "sosyal medya ilanları" gibi başlıklar "zayıf bağlar" adı altında sınıflanabilir.

Çalışmanın ikinci alt problemi, müzisyenlerin ilişki içerisinde oldukları iletişim ağlarının genişliğinin bir diğer göstergesi olarak ele alınan, müzisyenleri "işe çağıran kişilerle nasıl tanıştıkları"dır. Bu soruda "nasıl" sorusu ile asıl îmâ edilmek istenen, müzisyenlerin ilişki kurma biçimlerinin nasıl olduğu, bunların kimler aracılığıyla ve/veya nerelerde ne şekilde gerçekleştiğidir. Bu bağlamda, sorulan bu soruya ilişkin görüşmecilerden alınan cevapların ne şekilde bir dağılım gösterdiği şekil 8'de gösterilmektedir:

	En çok		**Bazen**		**Nadiren**	
	n	%	n	%	n	%
Piyasadan	13	15,7	12	14,5	2	2,4
Arkadaş referansıyla	26	31,4	13	15,7	5	6,0
Çalıştığım mekânlardan	8	9,6	4	4,8	3	3,6
Okuldan	13	15,7	4	4,8	1	1,2
Eş-dost tavsiyesiyle	3	3,6	6	7,2	1	1,2
Mahalleden	4	4,8	-	-	-	-
Gittiğim işlerde; "İş işi getirir"	8	9,6	7	8,4	2	2,4
Stüdyo çalışmalarım vasıtasıyla	6	7,2	-	-	1	1,2
Dernekten & Vakıftan	2	2,4	-	-	-	-
Radyo-TV çalışmalarım sayesinde	-	-	2	2,4	-	-
Müzisyen kahvesinden	-	-	3	3,6	-	-
Sosyal medyadan	-	-	4	4,8	2	2,4
Misafir olarak gittiğim mekânlardan	-	-	-	-	1	1,2
Cevap vermeyen	-	-	28	33,8	65	78,4
Toplam	**83**	**100,0**	**83**	**100,0**	**83**	**100,0**

Şekil 8: Görüşmecilerin en çok kullandıkları tanışma yöntemleri

Şekil 8'de görüldüğü gibi, "arkadaş referansları"nın müzisyenlerin tanışma yöntemlerinin başında gelmektedir. Bu noktada, öne çıkan tanışma yöntemlerinin sosyal sermaye kapsamında hangi alanları ilgilendirdiğine değinmekte fayda vardır. Öncelikle en çok kullanılan yönteme bakıldığında, bunun, "arkadaş referansı-tavsiyesi" olduğu şekil 7'den anlaşılmaktadır. Burada "arkadaş" ile işaret edilen şey ise çoğunlukla "yakın arkadaşlık ilişkilerine" gönderme yapmaktadır. Yakın arkadaşların tavsiye edecekleri arkadaşları arasındaki ilişkinin ise "karşılıklı güven ilişkisi" çerçevesinde şekillendiği söylenebilir. Bu karşılıklı güven ilişkisinin ise iki ayrı boyutu öne çıkmaktadır. Bunlardan biri, arkadaşlık ilişkisinden kaynaklanan öznel tercihlerdir ki, Weber'in tanımlamasıyla bunu "değersel-akılcı eylem" olarak değerlendirmek mümkündür. Zira bu tavsiyelerin veya referansların temelinde, kişilerin "arkadaşlık ilişkisine" biçilen değer yatmaktadır.

İkinci en çok kullanılan tanışma yöntemi olarak öne çıkan başlık ise "piyasada tanışma"dır. Yapılan görüşmelerde öne çıkan "piyasada tanışma" ile ifade edilmek istenenin birden fazla alt boyuta dağıldığını söylemek gerekir. Bu boyutlar kısaca sıralanacak olursa; "piyasada tanışma" ifadesi, ilkin müzisyenlerin çalıştıkları mecralarda daha önce tanışmadıkları birileriyle çalışmak durumunda kalmalarını, ikinci olarak aynı veya yakın mecralarda çalıştıkları ancak üçüncü kişiler ya da ortak arkadaşlar dolayısıyla birbirlerinden haberdar olmalarını, üçüncü olarak hiç tanışmadıkları ve yakın mahallerde çalışmadıkları halde ortak arkadaşlar dolayısıyla birbirlerinden haberdar olmalarını işaret etmek için kullanılmaktadır. Ancak her nasıl olursa olsun, "piyasada tanışma" başlığı ile kastedilen, bu türlü ilişkilerde aktörlerin birbirlerini direkt değil de ortak arkadaşlar dolayısıyla tanışmalarıdır ki bu da yine temelde güven ilişkisi çerçevesinde gerçekleşebilecek bir durumdur.

Bir diğer önemli bir tanışma yöntemi olarak öne çıkan başlık ise "okul"dur. Başka bir deyişle, müzik eğitim-öğretim kurumları, bir yandan Bourdieu'nun deyimiyle "simgesel sermaye" olarak tanımlanan diplomalar elde edilmesini sağlayan kurumlarken, diğer yandan müzisyenlerin sosyal sermaye birikimlerine önemli oranda katkıda bulunan mecralar olarak öne çıkmaktadırlar. Şekil 9'da ise ankete katılan kişilerin en çok kullandıkları tanışma yöntemleri özetlenmektedir.

	En çok		Bazen		Nadiren	
	n	%	n	%	n	%
Piyasadan	50	53,2	5	5,3	3	3,2
Arkadaş referansıyla	17	18,1	18	19,1	5	5,3
Çalıştığım mekânlardan	5	5,3	-	-	8	8,5
Okuldan	7	7,4	4	4,3	1	1,1
Eş-dost tavsiyesiyle	1	1,1	3	3,2	4	4,3
Gittiğim işlerde; "iş işi getirir"	7	7,4	8	8,5	7	7,4
Stüdyo çalışmalarım vasıtasıyla	2	2,1	2	2,1	4	4,3
Radyo-TV programları vasıtasıyla	2	2,1	-	-	-	-
Sosyal medyadan	1	1,1	3	3,2	3	3,2
Dernekten-Vakıftan	1	1,1	-	-	-	-
Mahalleden	-	-	2	2,1	1	1,1
Diğer	1	1,1	1	1,1	2	2,1
Cevap vermeyen	-	-	48	51,1	56	59,6
Toplam	**94**	**100,0**	**94**	**100,0**	**94**	**100,0**

Şekil 9: Anket katılımcılarının tanışma yöntemleri

Şekil 9'da görüldüğü gibi, "piyasada tanışma" ve "arkadaş referansı" müzisyenlerin tanışma yöntemlerinin başında gelmektedir.

SONUÇLAR

Bu çalışmada, müzisyenlerin ilişki içerisinde oldukları iletişim ağlarının çoğunlukla müzisyen arkadaşları üzerinden geliştiği anlaşılmıştır. Bunun yanında, arkadaş olarak tanımlanan ilişki ağlarının da çalışmaya katılanların iş bulma ağlarını oluşturduğu anlaşılmıştır.

Görüşmeci ve anket katılımcılarının bir diğer önemli iş bulma kaynağı olarak "mekân sahipleri" başlığının öne çıktığı anlaşılmıştır. Sonuç olarak çalışma verilerinin, müzik endüstrisinde "zayıf ağların" iş bulmada yoğun olarak kullanılan ağlar olduğu anlaşılmıştır.

Çalışmada elde edilen verilerinden, müzik endüstrisinde çalışan paydaşların yeni arkadaşlar edinirken en sık kullandıkları yöntemlerin başında "piyasada tanışma" ve "arkadaş referansı" başlıklarının geldiği anlaşılmıştır.

Üçüncü en sık kullanılan tanışma yöntemi olarak öne çıkan başlık ise "okul" olduğu anlaşılmıştır. Bourdieu'nun deyimiyle, "simgesel sermaye" olarak tanımlanan diploma veren kurumların müzisyenlerin sosyal sermaye birikimlerine önemli oranda katkıda bulunduğu anlaşılmıştır.

KAYNAKÇA

Burt, R. S. (2000). The network structure of social capital. *Research in Organizational Behaviour*, *22*, s. 345–423.

Burt, R. S. (2007). *Brokerage and closure: an ıntroduction to social capital*. Oxford University Press.

Chalupnicek, P. (2010). The capital in social capital: an austrian perspective. *American Journal of Economics and Sociology, 69*(4), 1230-1250.

Field, J. (2008). *Sosyal sermaye*. (B. Bilgen ve B, Şen, çev). Bilgi İletişim Grubu Yayıncılık.

Fukuyama, F. (2000). *Güven: sosyal erdemler ve refahın yaratılması*. Türkiye İş Bankası Yayınları.

Fulkerson, G. M. ve Thompson, G. H. (2008). The evolution of a contested concept: a meta-analysis of social capital definitions and trends (1988-2006). *Sociological Inquiry, 78*(4), 536-557.

Granovetter, M. (1973). The strength of weak ties. *American Journal of Sociology, 78*(6), 1360-1380.

Granovetter, M. (1983) The strength of weak ties: A Network Theory Revisited. *Sociological Theory, 1,* 201-233.

Karagül, M., Masca, M. (2005, Bahar). Sosyal sermaye üzerine bir inceleme. *Ekonomik ve Sosyal Araştırmalar Dergisi*, *1*. (s. 37–52)

Kutlu, H. A. (2009). Entelektüel sermaye: türkiye muhasebe sisteminde raporlanabilir mi? *H. Ü. İktisadi ve İdari Bilimler Fakültesi Dergisi*, *27*(1), 237–255.

Lesser, E. L. (Ed.). (2000). *Knowledge and social capital-foundations and applications*. Butterworth Heinemann.

Lin, N. (2001). *Social Capital: a theory of social structure and action*. Cambridge University Press.

Matthews, R., Pendakur, R., ve Young, N. (2009). Social capital, labour markets, and job-finding in urban and rural regions: comparing paths to employment in prosperous cities and stressed rural communities in Canada. *The Sociological Review, 57*, 306-330.

Özgüler, V. C. (2007). *İş arama teorisi, sosyal ağlar ve internet*. Anadolu Üniversitesi.

Portes, A. (1998). Social capital: ıts origins and applications in modern sociology. *Annual Review of Sociology*, *24*, 1–24.

Savage, M., Warde, A. ve Devine, F. (2005). Capitals, assets, and resources: some critical issues. *The British Journal of Sociology, 56*(1), 31-47.

Sennet, R. (2011). *Yeni kapitalizmin kültürü*. Ayrıntı Yayınları.

Sennet, R. (2013). Karakter aşınması. Ayrıntı Yayınları.

Şahin, C. ve Ada, Ş. (2013). İlköğretim ve ortaöğretim okullarında sosyal sermayenin kullanılma düzeyinin okul yöneticilerinin görüşleri doğrultusunda incelenmesi. *Mustafa Kemal Üniversitesi Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi*, *10*(23), 131–153.

Şan, M., Şimşek, R. (2011). Sosyal sermaye kavramının tarihsel sosyolojik Arkaplanı. *Akademik İncelemeler Dergisi*, *6*(1), 88 – 110.

George Ritzer ve Ryan, J. M. (Haz.). (2011). *The Concise Encyclopedia of Sociology*. Wiley-Blakcwell.

Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2013). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri*. Seçkin Yayıncılık.

SONIC-PI DİLİNİN SES EKLENTİSİ DESTEĞİ İLE GELİŞTİRİLMESİ

Abdurrahman TARİKCİ[1], Doğuhan Eren KARACAN[2]

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkmış müzik türlerinden biri olan bilgisayar müziği, sesin bilgisayar hesaplamalarıyla dijital olarak sentezlenmesi prensibine dayanmaktadır. Dolayısıyla bu müzik türünün ilerleyişi, bilgisayar teknolojisiyle paralel olarak gerçekleşmiştir. Bu sebepten ötürü müziği oluşturan kodların eşzamanlı olarak seslendirilebilmesi 1990'lara kadar mümkün olmamıştır. Kişisel bilgisayarların bu işlemi gerçekleştirebilecek kadar gelişmesi ise ancak 2000'lerden sonra mümkün olmuştur. Böylece sanatçıların kendi kişisel bilgisayarları ile canlı performans sergilemesi imkanı doğmuştur. Fakat elektronik müziğin canlı performansında hala çeşitli zorluklar mevcuttur.

2000'li yıllarda yaygınlaşan canlı kodlamanın bu sorunların birçoğuna çözüm getirmesinin mümkün olduğu düşünülmektedir. Canlı kodlama, ses sentezinde kullanılan algoritmaların performans esnasında yazılması ve değiştirilmesi prensibine dayanan bir bilgisayar müziği türüdür. Ancak canlı kodlamanın elektronik müziğin canlı performans sorunlarına fayda getirebilmesi için Sonic-Pi gibi kullanımı kolay yazılımlarla herkese hitap edebilir hale getirilmesi gerekmektedir.

Sonic-Pi'nin diğer canlı kodlama dillerinden en önemli farkı, ilkokul öğrencilerine programlama öğretmek amacı ile geliştirilmiş olmasıdır. Sonic-Pi, bu amaçla yola çıkmasından ötürü, öğrenimi kolay bir programdır. Fakat elektronik müzikte sıklıkla kullanılan ses eklentilerini desteklememektedir. Bu durum Sonic-Pi'nin elektronik müzisyenler tarafından kullanılabilirliğini azaltmaktadır.

Çalışma, elektronik müziğin canlı performansa yönelik sorunlarının canlı kodlama ile çözülebileceği hipotezine dayanmaktadır. Canlı kodlamanın yaygınlaştırılarak elektronik müzik performansına ilişkin sorunları çözmekte kullanılması amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda C++

[1] Prof. Dr., Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi

[2] Arş. Gör., Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi

dilinde geliştirilen ara yazılım ve Sonic-Pi dilinin kaynak koduna yapılan eklemeler ile Sonic-Pi dili elektronik müzisyenlerin sıklıkla kullandığı ses eklentilerini destekleyebilir hale getirilmiş ve Sonic-Pi'nin elektronik müzik performansında kullanılması kolaylaştırılmıştır.

Anahtar kelimeler: Canlı Kodlama, Ses Eklentileri, Elektronik Müzik

PyxelWidgets: MÜZİKAL IZGARA KONTROLCÜLER İÇİN TASARLANMIŞ BİR GRAFİKSEL KULLANICI ARAYÜZÜ ÇATISI

Abdurrahman TARİKCİ[1], Malik Enes ŞAFAK[2]

Bilgisayarların işlem gücünün artması ile birlikte yazılımsal müzik enstrümanlarının kullanımı yaygınlaşmaya başlamıştır. Müzik üretim sürecinde hem stüdyo uygulamalarında hem de canlı performans sırasında yaygın olarak kullanılan yazılımsal enstrümanların kontrol edilebilmesi için çeşitli müzikal kontrolcüler kullanılmaktadır. Fakat kullanılan müzikal kontrolcü her zaman icracının ihtiyacı olan kontrolleri sağlamamaktadır. Bu sebeple icracılar kendi çalışma ortamlarına uygun olarak kişiselleştirilmiş müzikal kontrolcülere ihtiyaç duyabilmektedir (Vallis vd., 2010).

Müzikal ızgara kontrolcüler kişiselleştirilmiş müzikal kontrolcü ihtiyacına yönelik bir çözüm olarak sunulabilir. Izgara kontrolcüler üzerindeki hücreler kullanıcının girişlerini bağlı olduğu cihaza iletebilmekte ve bu hücreler tarafından gösterilecek renk değerlerini bağlı olduğu cihazdan alabilmektedir. Uygun yazılım desteği ile birlikte ızgara kontrolcüler müzik üretiminde yaygın olarak kullanılan kontrollerin taklit edilmesi için kullanılabilmektedir (Rossmy & Wiethoff, 2021).

Izgara kontrolcüyü üreten şirket (Novation Digital Music Systems Ltd, t.y.), kontrolcü ile birlikte kullanılan dijital ses istasyonu (Michelle Hughes vd., t.y.) ya da üçüncü şahıslar tarafından geliştirilmiş yazılımlar (Henri, 2022) ile verilebilen bu yazılım desteğinin kısıtlı özelleştirme seçeneklerine sahip olduğu gözlemlenmiştir. Bu sebeple geniş özelleştirme seçeneklerine sahip bir yazılım geliştirilmesi gereği hissedilmiştir.

PyxelWidgets müzikal ızgara kontrolcüler için Python programlama dili ile geliştirilmiş bir grafiksel kullanıcı arayüzü çatısıdır. PyxelWidgets çatısı kullanılarak müzikal kontrolcüler üzerinde yaygın olarak kullanılan kontroller ızgara kontrolcüler üzerine serbestçe yerleştirilebilmektedir. Farklı iletişim protokollerini ve yöntemlerini kullanan ızgara kontrolcüler ile birlikte çalışabilen çatı, herhangi bir ızgara kontrolcü için geliştirilmiş yazılımın farklı bir ızgara kontrolcü üzerinde çalışmasını da sağlayabilmektedir.

[1] Prof. Dr., Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi

[2] Arş. Gör., Ankara Müzik ve Güzel Sanatlar Üniversitesi

PyxelWidgets çatısı müzikal ızgara kontrolcüler için özelleştirilmiş arayüzler geliştirilmesine yardımcı olmak için tasarlanmıştır. Çatının Python programlama dilinde geliştirilecek bir yazılım ile birlikte kullanılması gerekmektedir. Fakat geniş özelleştirme seçeneklerine sahip olmasının ve farklı ızgara kontrolcüler ile birlikte çalışabilmesinin tercih edilmesine katkı sağlayacağı düşünülmektedir.

PyxelWidgets çatısı MIT lisansı ile GitHub platformu üzerinde açık kaynaklı olarak yayınlanmıştır **(https://github.com/NullMember/PyxelWidgets).**

Anahtar kelimeler: Grafiksel Kullanıcı Arayüzü, Yazılım Çatısı, Müzikal Izgara Kontrolcüsü, Açık Kaynak

RİTMİN TEMEL UNSURLARI VE TEMPO MODÜLASYONLARI ÜZERİNE İNCELEMELER

Ömer Faruk ARSLAN[1], Koray SAZLI[2]

Ritim kavramının zaman duygusunu doğrudan belirlediği müzik sanatında, ritmik yapıyı kurgulamada kullanılan en temel uygulamalar gerek besteci gerekse icracılar için büyük bir özen ve dikkat ile üzerinde durulması gereken bir meseledir. Ritim yazısı, bir eserin matematiksel metnini oluşturduğu gibi dinleyici ve icracının da içsel hissini yönlendirmektedir. Müzik yazısını icra ederken ya da bestelerken, ifade edilmesi istenen bir cümle ya da daha küçük yapı taşı olan motifler, "tartı" ya da İngilizce tabiriyle "metre" adını alan bir ritmik dizilim neticesinde oluşmaktadır. İlk yazılı örneklerine ve açıklamalarına Latin, antik Yunan şiirinde ve müziğinde sıkça rastladığımız bu kavram; doğrudan aksan (vurgu) vb. gibi birçok kavramını da incelemeyi gerektirmektedir. Metrik modülasyon uygulaması ise; metre ve değişim anlamına gelen modülasyon kelimelerinden oluşmuştur. Ancak bu uygulamada geçen metre kavramının, günümüzde karşıladığı anlamın dışında bir yere konumlandığını gözlemlemekteyiz. Bu çalışma, içerisinde yer alan çeşitli örnekler ve açıklamalar ile ritim başlığı altında yer verdiğimiz "tartı" ya da "metre" kavramının; kronolojik bir sırayı takip ederek günümüze konumlandığı noktaya nasıl bir süreçten geçerek ulaştığını ve pratikte kullanılan bu uygulamanın esas amacının ne olduğunu incelemeyi amaçlamaktadır.

Anahtar Kelimeler: Ritim, Metre, Tartı, Vurgu, Tempo Modülasyonu, Metrik, Modülasyon

[1] Müzik ve Sahne Sanatları Anabilim Dalı, Yıldız Teknik Üniversitesi

[2] Prof. Dr., Müzik ve Sahne Sanatları Anabilim Dalı, Yıldız Teknik Üniversitesi

GENİŞ ÇALGI VE SES TOPLULUKLARININ ALTYAPI EŞLİKLİ KAYITLARINDA "SONRADAN TERS FAZ TEKNİĞİ" İLE KULAKLIKSIZ MONİTÖRLEME

Olcay DEMİRCİ[1], Arda EDEN[2]

Öz

Büyük çalgı ya da vokal gruplarının, altyapı eşliği ile yapılan kayıtlarında icracılara yeterli sayıda monitör kulaklık temin etmek mümkün olmayabilir. Bu gibi durumlarda, icracılara kendilerine ritmik, tonal ve diğer müzikal öğeler için kılavuz olacak altyapı kanalını duyurabilmek amacıyla, kulaklık monitörü yerine hoparlör kullanılması tercih edilmektedir. Ancak bu yöntemin olumsuz yan etkileri bulunmaktadır. İcracıların performansını kaydedecek mikrofonlar aynı anda hoparlör(ler)den yayılan ses sinyallerini de yakalayacağı için yalın bir kayıt elde edilemeyecek ve kayda giren bu sızıntılar, miks aşamasında miks mühendisini kısıtlayacaktır. Bununla birlikte, orijinal altyapı ile, alınan kayıt bir araya getirildiğinde ortaya çıkacak faz problemleri, stereo alan kirliliği ve toplam seste deformasyona sebep olacaktır. Bu çalışmada, büyük çalgı ya da ses topluluklarının, monitör kulaklıklar olmadan, monitör hoparlörler yardımı ile alınan altyapı eşlikli kayıtlarında meydana gelebilecek sızıntıların, "sonradan ters faz tekniği" kullanılarak minimum seviyeye indirgenebilmesine yönelik yöntemler önerilmiş ve uygulanmış olup, elde edilen sonuçlar sunulmuştur.

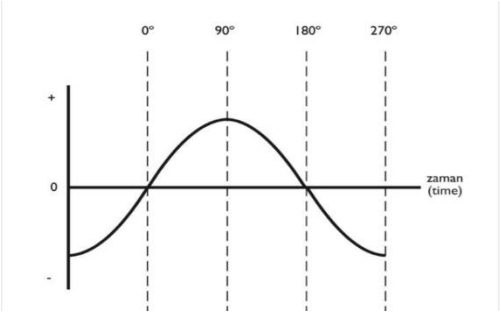
Anahtar Kelimeler: Ses Kayıt, Alan Kayıt, Sonradan Ters Faz, Monitörleme, Kulaklıksız monitörleme

[1] Müzik ve Sahne Sanatları Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, **olcaydemirci@gmail.com**

[2] Prof. Dr., Müzik ve Sahne Sanatları Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, **ardaeden@yildiz.edu.tr**

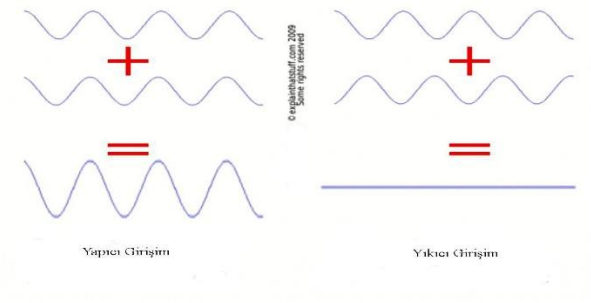
GİRİŞ

Mevcut bir altyapı eşliği ve solo ya da kalabalık icracılarla yapılacak olan ses kayıtlarında, yapılacak ses kaydının, monitörleme maksadıyla kullanılan sinyal ile karışmadan izole bir şekilde gerçekleştirilebilmesi için, icracıların kulaklık kullanması gerekmektedir. Kulaklık kullanılmadığı takdirde, kayıt için hazırlanmış mikrofonlar, hem icracının performansını hem de icracıya kılavuz olması için dinletilen altyapıyı, bir daha birbirinden ayrılmayacak şekilde, tek bir ses dosyası olarak kaydeder. Daha sonra orijinal altyapı ile birleştirilmeye çalışıldığında, hem orijinal altyapı sinyali, hem de kaydedilen icracılar ile beraber yeniden kaydedilen altyapı sinyalinin birleşmesi sebebiyle çıkan sonuçta deformasyonlar oluşur. (Faz problemleri, altyapının mikrofondan oda akustiği ile tekrar kaydedilmiş deforme hali, icracının performansına, ses işlemcileri ile özel olarak müdahale edilemeyecek olması gibi sorunlar). Faz (phase), sinyal ve ses dalgalarının çevrimlerinin referans alınan zamana göre ilişkisidir. Faz derece cinsinden ifade edilir. Bir çevrim 360 derecedir (Önen, 2007).



Şekil 1: Faz (Önen, 2007)

Hem analog, hem de dijital alanda, ses sinyalinin dönüşmüş olduğu form pozitif ve negatif yönlü faz hareketleri ile oluşmaktadır. İki ayrı faz dalgası bir araya geldiğinde, tepe ve dip noktalarının beraberliği ya da ayrılığı, yapıcı girişim ya da yıkıcı girişim olarak adlandırılır (Hirte, 2007).



Şekil 2: Dalgalarda Faz Girişimi

Birçok sektörde, ters faz kullanılarak geliştirilmiş uygulama alanları bulunmaktadır. Bunlardan bazılarına değinmek gerekirse; otomobil gibi araçlarda dış ortam seslerini azaltmak için 'aktif gürültü iptali' adı verilen sistemler kullanılmaktadır (Porghoveh vd., 2022). Aktif gürültü iptali prensibine dayalı kulaklıklar bir diğer kullanım alanıdır. Bu prensip ile çalışan kulaklıklar, araçlardaki uygulamalar gibi dışarıdan gelen sesleri ters faz ile nötrlemeye çalışan ve dış seslerden arındırılmış bir müzik dinleme deneyimi sunan sistemlerdir (Milijkovic, 2016). Cep telefonlarında da yine bu sistem kullanılabilmektedir. Ters faz sistemi ile çalışan iki mikrofondan biri konuşmacının ağzına yakın yerleştirilir diğeri ise telefonun diğer kısmında konumlandırılır. Bu sayede ortam seslerini eşit oranda alan iki mikrofonlardan elde edilen sinyaller birbiri iptal ederken, sadece bir mikrofonda bulunan konuşma sesi izole bir şekilde alıcıya gönderilmiş olur. Ses kayıt ve müzik prodüksiyon sektöründe de, benzer mekanizmaya dayanan kayıt teknikleri daha önce denenmiştir. Bu denemelerin bir örneği, Metallica solisti James Hetfield'ın *The Black* adlı albümlerindeki vokal kayıtlarında kulaklık ile monitörleme yerine hoparlörler ile monitörleme tercih etmesidir (Jeppsson, 2018). Bu yöntemde sadece bir mikrofon kullanılmakta ve monitörleme mutlak suretle iki hoparlör ile yapılmak zorundadır. Mikrofon ve hoparlörler icracıya dönük ve eşkenar üçgen oluşturacak şekilde yerleştirilir. Hoparlörlerden bir tanesinin fazı tersine çevrilir. Böylelikle hoparlörlerden çıkan iki ayrı sinyal, mikrofonun bulunduğu noktaya ulaştığında birbirlerini büyük oranda iptal ederler. Bu yöntemde oda akustiğinin sonuca olası olumsuz etkisi büyüktür. Çünkü hoparlörlerden yayılan birincil sinyaller birbirini iptal edebilirken, duvarlardan ya da yüzeylerden yansıyan artçı sinyalleri iptal edecek başka bir etken bulunmamaktadır. Benzer başka bir deneme, bu çalışmanın ana konusu olan yöntemle aynı yolu izlemektedir. Altyapı bir kayıt için iki kere çalınır. Birinde vokal icrasını gerçekleştirir, diğerinde ise vokalist icrasını gerçekleştirmeden beklemektedir. Elde edilen iki kayıttan birinin fazı tersine çevrildiğinde, her iki kanalda da bulunan altyapı sızıntıları, yıkıcı girişim ile birbirlerini iptal

etmekte ve solo vokal kaydından filtrelenmiş olmaktadırlar. Fakat bu çalışmada, sistemin kalabalık gruplar için testleri gerçekleştirilmemiş, filtrelenemeyen ses dalgalarının sebepleri üzerine çalışılmamış, üst frekansların tamamen filtrelenmesi yoluyla ya da doğru konumlandırılmış izolasyon panelleri kullanımı ile, olası alınabilecek daha iyi sonuçlar denenmemiştir (Hughton ve Rogers, 2015).

PROBLEM

Bir ya da birkaç icracı için kulaklık temini genellikle sorun teşkil etmemekle beraber, büyük çalgı ya da vokal gruplarının, altyapı eşliğinde yapılan kayıtlarında icracılara yeterli sayıda monitör kulaklık temin etmek, tedarik sorunu sebebiyle ya da maddi zorluklar sebebiyle mümkün olmayabilir. Kulaklık tedarik edilemediği durumlarda, planlanan kayıt gerçekleştirilememekte ya da monitörleme için hoparlörler kulanılmak zorunluluğu tek seçenek olmaktadır. Monitör olarak kulaklık yerine hoparlör kullanıldığında, orijinal altyapı kanalı, icracıların performansı ve icracıların performansı ile aynı kanal içerisine karışmış altyapı kanalının sızıntıları, bir daha ayrıştırılamayacak şekilde birleşmiş olur. Bu durum da yapılan kaydın ses kalitesini olumsuz yönde etkiler.

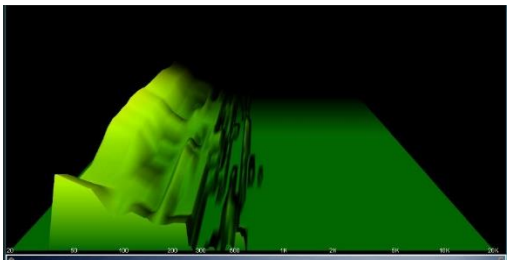
YÖNTEM

10 kişiden oluşan vokal topluğu, stereo AB çifti mikrofonlama tekniği ile kaydedilmiştir. Monitörleme, icracılara beş metre uzaklıkta ve dört metre aralıklı iki adet stereo hoparlör ile yapılmıştır. Kayıtlar esnasında, altyapı kanalının 4 Khz ve üzeri, yıkıcı girişimi daha başarılı kılmak amacıyla filtrelenmiştir. İlk kayıttan sonra, mikrofonların, hoparlörlerin, oda içerisindeki nesnelerin ve icracıların yerleri hiç değiştirilmeden ikinci bir kayıt alınmıştır. Altyapı kanalı hoparlörlerden çalınmış ve mikrofonlar ile yeniden kaydedilmiştir fakat, bu kayıtta icracılar performanslarını bilinçli olarak gerçekleştirmemişlerdir. İkinci kayıttan sonra, iki adet ses kaydı elde edilmiştir. Birinde hem icracıların performansları hem de altyapı kanalının hoparlörlerden yayılan sinyalinin mikrofon ile kaydedilmiş hali, ikinci kayıtta ise, sadece altyapı kanalının hoparlörlerden yayılan sinyalinin mikrofon ile kaydedilmiş hali bulunmaktadır. Bu iki kayıttan bir tanesinin fazı tersine çevrildiğinde, her iki kayıtta da mevcut olan, 'altyapı kanalının hoparlörlerden yayılan sinyalleri' birbirlerini yıkıcı girişim ile iptal etmektedir ve icracıların performanslarından

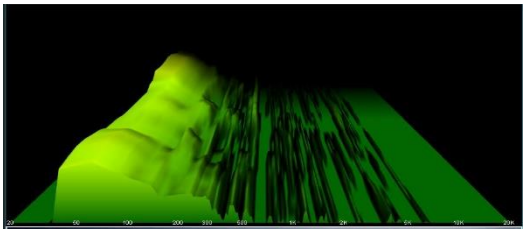
filtrelenmiş bulunmaktadırlar. Kayıt esnasında kullanılan ekipman listesi şu şekildedir; 2 adet AB çift, küçük diyafram SE Electronics SE7 marka kardioid kondansatör mikrofon, RME UFX marka ve model ses kartı, 2 adet, Behringer ART 31 marka ve model monitör hoparlör. Kaydın gerçekleştirildiği mekan, tavan yüksekliği 2.4 metre, genişliği 8 metre ve derinliği 14 metre olan bir konferans salonudur. Sonuçlar, RMS ve LUFS ölçüm birimleri ile değerlendirilmiştir.

BULGULAR

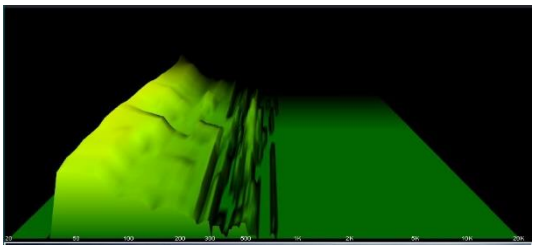
Yapılan denemelerde, alt frekansların yüksek frekanslara göre, sonradan ters faz işlemi ile daha kolay filtrelenebildiği gözlemlenmiştir. Yüksek frekansların daha yönsel olmaları sebebiyle kayıt ortamında bulunan yüzey yansımalarından daha kolay etkilendikleri ve art arda yapılan kayıtlar arasında özdeşliğin yitirilmesine sebep olduğu düşünülmektedir. Ayrıca, yüksek frekansların hava molekülleri ile olan ilişkisinden ya da anlık ısı değişimlerinden kaynaklanabilecek olası yönsel değişikliklere dayalı varyasyonların da art arda yapılan kayıtlar arasında özdeşliğin yitirilmesine sebep olabileceği düşünülmektedir. Dalgaların hızı değiştiğinde, yönsel değişiklik, yayılma ya da bükülme davranışları gösterebilmektedirler (Rossing, 1990). Bu yüzden, icracıların performanslarını etkilemeyecek şekilde, monitörleme esnasında, altyapı kanalındaki yüksek frekansların filtrelenmesi yoluna başvurulmuştur. Yüksek frekansların filtrelenmesi ile beraber, filtrelenemeyen sinyal seviyesi, 3.4 LUFS azalmıştır.



Şekil 3: Ortamın sessizlik anındaki ambiyansı



Şekil 4: Yüksek frekanslar filtrelenmeden uygulanan yıkıcı girişim



Şekil 5: Yüksek frekanslar filtrelenerek uygulanan yıkıcı girişim

İcracıların hareketleri kısıtlandığında, filtrelenemeyen sinyal miktarının azaldığı gözlemlenmiştir. Bu bulgunun ardından, mikrofonların icracılara yakın, monitör hoparlörlere uzak konumlanmasının, yöntemi olumsuz yönde etkileyebileceği teorisi ortaya çıkmıştır. Yapılan denemelerde, mikrofonların icracılardan daha uzak bir noktaya konumlanması, ayrıca hareketsiz oluşlarının altyapı kanalı sızıntılarının filtrelenme başarısını arttırdığı ölçülmüştür.

	Ters faz öncesi	**Ters faz sonrası**	**Fark**
İcracılar hareketli	-27.5 LUFS	-36 LUFS	8.5 LUFS
İcracılar hareketsiz	-27.5 LUFS	-43.5 LUFS	16 LUFS

Şekil 6: Mikrofonların icracılara yakın konumda bulunduğu sonuçlar

	Ters faz öncesi	**Ters faz sonrası**	**Fark**
İcracılar hareketli	-27.5 LUFS	-42.5 LUFS	15 LUFS
İcracılar hareketsiz	-27.5 LUFS	-47.5 LUFS	20 LUFS

Şekil 7: Mikrofonların icracılara uzak konumda bulunduğu sonuçlar

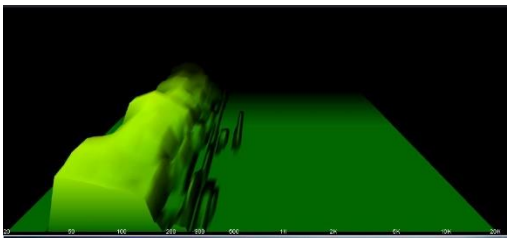
Sonuçlardan da görüldüğü üzere;

İcracıların hareketsiz durduğu ölçümlerde, icracılara uzak hoparlöre yakın konumlandırılmış düzenek 4 LUFS daha iyi sonuç verirken,

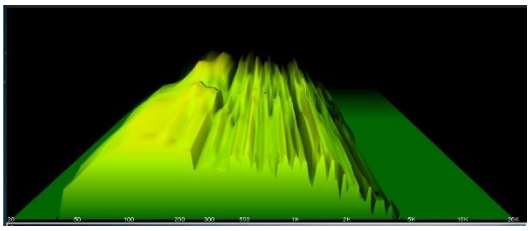
İcracıların hareket etmelerine izin verilen düzenekte, hoparlöre yakın icracılara uzak olan düzenek 6.5 LUFS daha iyi sonuç vermiştir.

Hareketsiz durulduğunda sistem daha başarılı çalışmaktadır. Bu fark, yöntem için seçilen mikrofon türü, mikrofon konumu, mikrofon kalitesi, hoparlör kalitesinin etkisinden çok daha yüksek bir fark oluşturmaktadır.

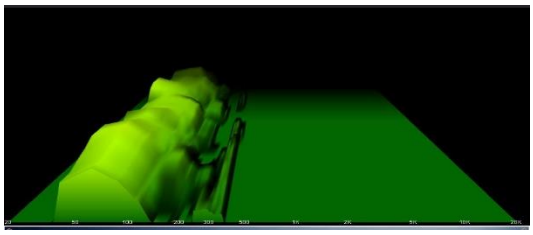
Mikrofon sayısındaki artışın, yıkıcı girişimin başarısına olan etkisi de ayrıca test edilmiştir.



Şekil 8: Ortamın sessizlik anındaki ambiyansı (3 mikrofon ile)



Şekil 9: Yıkıcı girişim öncesi (3 mikrofon ile)

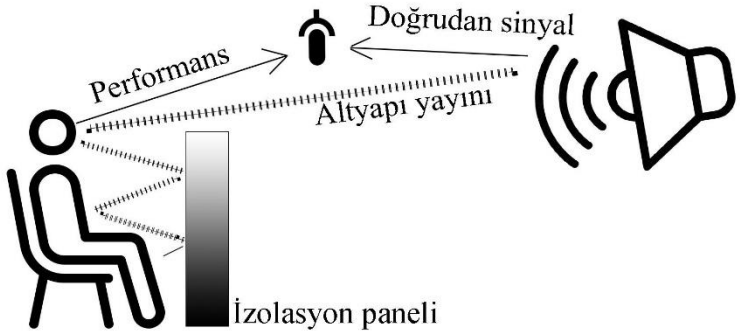


Şekil 10: Yıkıcı girişim sonrası (3 mikrofon ile)

Yapılan denemelerde, mikrofon sayısındaki artış, yıkıcı girişim oranında işitilebilir ya da ölçülebilir düzeyde değişikliğe sebep olmamıştır.

SONUÇLAR VE ÖNERİLER

Sonradan ters faz yöntemi, icracıların hareketlilik düzeylerine göre ve buna bağlı ilk kayıt ve ikinci kayıt arasındaki özdeşliğin korunabilmesi oranına göre, 15 LUFS ile 20 LUFS arasında, yıkıcı girişime dayalı altyapı kanalı sızıntılarında filtreleme olanağı sunabilmektedir. İcracıların performans esnasında hareket etmelerini kısıtlamak her eserin icrası için mümkün olmayabilir. Bu durumda, icracılar hareket etseler dahi, vücut yüzeylerinden ya da çaldıkları enstrüman yüzeylerinden gerçekleşecek birincil yansımaların, doğrudan mikrofona yansımalarını kesecek izolasyon panellerinin kullanımının, icracılara daha fazla hareket etme özgürlüğü kazandırabileceği düşünülmektedir. Aşağıdaki şekilde, sisteme katkı sağlaması muhtemel bir yerleşim planı görselleştirilmiştir.



Şekil 11: İzolasyon paneli ile hareketli performans anında yıkıcı girişim oranını iyileştirmeye yönelik yerleşim planı

Şekil 11'deki gibi bir yerleşim ile, bir koro kaydı esnasında, hoparlörden yayılan ses dalgalarının, icracıların hareket etmesi halinde yansıma değişikliklerine sebep olacak vücut yüzeylerine ulaşması, izolasyon paneli ile engellenebileceği öngörülmektedir. Söz konusu senaryoda, ses kaynağı icracıların ağızları olduğundan, mikrofon(lar) icracıların ağızlarını doğrudan görebileceği, fakat vücutlarını göremeyeceği (izolasyon paneli sebebi ile) bir noktada konumlandırılmalıdır. Bu yöntem ile, mevcut sistemin daha iyi sonuçlar vermesi öngörülmektedir.

KAYNAKÇA

Emilio, M. D. P. (2017, 9 Haziran). *Reducing unwanted noise in automobiles.* Electronic Design. https://www.electronicdesign.com/markets/automotive/article/21805161/reducing- unwanted-noise-in-automobiles (Erişim tarihi: 29.02.2022)

Hirte, M. (2007). *The Physics of Noise Canceling Headphones - Interference*. http://ffden-2.phys.uaf.edu/212_spring2011.web.dir/michael_hirte/interference.htm (Erişim tarihi: 29.02.2022)

Hughton, M., Rogers, N. (2015, Ekim). *Tracking vocals without headphones*. Sound On Sound. https://www.soundonsound.com/techniques/tracking-vocals-without-headphones (Erişim tarihi: 29.02.2022)

Jeppsson, A. *An interview with Bob Rock.* pureMix. https://www.puremix.net/blog/an-interview-with-bob-rock.html (Erişim tarihi: 29.02.2022)

Milijkovic, D. (2016). Active noise control: From analog to digital —Last 80 years. *39th International Convention on Information and Communication Technology, Electronics and Microelectronics (MIPRO)*. 1151-1156. doi: 10.1109/MIPRO.2016.7522313.

Porghoveh, M., Messia, A., Shirazi, K., Yıldızdağ, M. (2022). A PSO-based computational framework to design active noise cancelation systems for smart vehicle enclosures. *Mathematics and Mechanics of Solids*. *27*(10). 2073-2084. doi:10.1177/10812865221089376

Rossing, T. (1990). *The Science Of Sound.* Addison-Wesley Publishing Company.

Ufuk, Ö. (2010). *Ses Kayıt ve Müzik Teknolojileri.* Çitlembik Yayınları.

DAVUL İÇİN TAM OTOMATİK BİR AKORT SİSTEMİNİN TASARIMI VE OPTİMİZASYONU

Özgün Arda NURAL[1], Arda EDEN[2]

Öz

Enstrüman akordu, müzik icrası sırasında ortaya çıkan sonuca doğrudan etki eden en önemli unsurlardan biridir. Bu önem kaçınılmaz olarak akort yapmaya yönelik teknik, cihaz ve sistemlerin gelişmesini sağlamıştır. Tarihsel süreç incelendiğinde akort düdüğü ve çatal diyapazon, akort yapmaya yardımcı olan ilk araçlar olarak göze çarpmaktadır. Gelişen teknoloji ile birlikte bu araçlar yerini elektronik olanlara bırakmış, gelinen son noktada ise otomatik akort cihazları tasarlanıp üretilmeye başlanmıştır. Gitar için üretilen otomatik akort cihazı ayrıca dikkat çekmiş ve bu cihaz çalışmanın esin kaynağı olmuştur. Bu çalışmada vurmalı çalgılar ailesinde bulunan davul enstrümanın derisini tam otomasyonlu olarak, elektro-mekanik şekilde akort edebilen prototip bir cihaz tasarımı yapmak hedeflenmiştir.

Bu doğrultuda, tam otomatik bir davul akort cihazının tasarımı sürecinde yararlanılacak araçlar ve yöntemler ile uygun optimizasyon algoritmalarını belirlemek ve bu parametrelerin başarımı ne derece etkilediğini tespit etmek araştırmanın amacını oluşturmaktadır. Çalışmada nicel araştırma tekniklerinden deneysel yöntem, nitel araştırma yöntemlerinden literatür taraması ve kişisel görüşme yöntemleri kullanılmıştır. Ayrıca davul setinin içinde bulunan 10 inçlik alto davulun üst derisi ile sınırlandırılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Davul, Akort, Otomasyon

[1] Ögr. Gör., Trabzon Üniversitesi Devlet Konservatuarı

[2] Prof. Dr., Müzik ve Sahne Sanatları Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi

GİRİŞ

Kültür; canlıların içine doğup büyüdüğü hazır olarak bulduğu her şeydir. Fakat keşfedilen evrende kültürünü yenileyebilen, geliştirebilen, geliştirdiği kültürü eleştirip tekrar yenileyen tek canlı türü de insandır. İnsanın etkilendiği ve etkilediği kültür, yeni bir kültürün doğmasına, bir başkasının kültürlenmesine ve kültür çeşitliliğine nedendir. İnsan kültürünü oluşturan en önemli bileşenlerden biri olan ses çıkarma eyleminin, birbirinden farklı müzik kültürlerine dönüşmesi, bunun en iyi örneklerinden biri olarak gösterilebilir. Müzik icrası kullandığı ses sistemi, ritmik yapı, tarz vb. gibi icra edildiği toplumlara göre birbirinden ayrılmış, zamanla müzik kültürü haline gelmiştir. Dolayısıyla ses sisteminin içerisinde bulunan tanımlanmış perdeler akort yapmayı zorunlu hale getirmiş ve enstrüman akordu, müzik icrası sırasında ortaya çıkan sonuca doğrudan etki eden, en önemli unsurlardan biri olmuştur. Say, akort yapmayı; "Çalgıların perdelerini belirli ve kesin oranlara göre düzenleme işlemine başka bir deyişle doğru sesler üretmek için yapılan düzenleme" (2010, s. 36) olarak tanımlamıştır.

Tüm enstrümanlarda aynı perdeleri elde etmek amacıyla standartlaştırılmış belirli notaların mutlak perdesi dünya genelinde "La" sesi olarak kabul edilmiştir. "La" sesinin saniyedeki titreşim sayısı en eski biçimi ile 1495 yılında 506 Hz (Hertz) olarak belirlenmiş, bu titreşim sayıları birçok defa 377, 423, 422, 428, 457, 435 olarak değişmiştir (Demir, 2012). 1939'da uluslararası standartlar birliği himayesinde Londra'da düzenlenen uluslararası konferansta "La" sesi evrensel olarak 440 Hz kabul edilmiştir (Apel, 2003). Standardizasyon beraberinde endüstriyi getirmiş, endüstride beraberinde araç gereçlerin gelişip çoğalmasına sebep olmuştur. Tarihsel süreç incelendiğinde akort düdüğü ve çatal diyapazon akort yapmaya yardımcı olan ilk endüstriyel araçlar olarak göze çarpmaktadır. Elektrik kullanımının yaygınlaşması ve ardından hızla gelişen teknoloji, frekansların veya müzikal aralıkların elektronik ölçüm araçları veya yazılımlar ile birlikte tespit edilebilmesini sağlamıştır. Günümüzde gelinen son noktada ise mekanik, elektronik ve yazılım alanları birleşmiş elektromekanik şekilde çalışan otomatik akort cihazları tasarlanmaya hatta üretilmeye başlamıştır. Gitar için üretilen otomatik akort cihazı dikkat çekmiş ve *Davul İçin Tam Otomatik Bir Akort Sisteminin Tasarımı ve Optimizasyonu* isimli çalışmanın esin kaynağı olmuştur.

Bu doğrultuda vurmalı çalgılar ailesinde bulunan davul enstrümanı için üretilmiş akort cihazlarıyla ilgili literatür taranmış, klasik davul anahtarı, tork sistem davul anahtarı, eş zamanlı dönen çoklu çember anahtarı, kasnak germe aparatları, kadranlı gerginlik ölçer cihaz, elektronik davul akort

cihazı gibi araçlara, çok sayıda patente ve çeşitli projelere ulaşılmıştır. Amerika'da bulanan Connecticut Üniversitesinin 2018 yılında düzenlediği "Fred and Harriet Cox Senior Design Competition" isimli proje yarışmasında, Clayton Frister ve Jeremy Garrod tarafından yapılan davulu otomatik akort edebilen bir cihaza rastlanmış, fakat cihaz hakkında sadece bir videoya ulaşılabilmiş bu cihazın başarımının ne boyutta olduğuna dair bir bilgiye erişilememiştir. Akort cihazı elde edilen videodan incelendiğinde, cihazın sabit, tek parça ve büyük olması, sadece 14-inçlik davul için tasarlanmış olması, akort esnasında deriye birden çok defa vurarak akort etmesi gibi eksiklikler tespit edilmiş ve vurmalı çalgılar ailesinde bulunan davul enstrümanın derisini tam otomasyonlu olarak, elektromekanik şekilde akort edebilen prototip bir cihaz tasarımı yapmak hedeflenmiştir. Buna bağlı olarak tam otomatik bir davul akort cihazının tasarımı sürecinde yararlanılacak araçlar ve yöntemler ile uygun optimizasyon algoritmalarını belirlemek ve bu parametrelerin başarımı ne derece etkilediğini tespit etmek araştırmanın amacını oluşturmuştur. Çalışma araştırma tekniklerinden literatür taraması ve deneysel yöntem kullanılmış, davul setinin içinde bulunan 10-inçlik alto davulun üst derisi ile sınırlandırılmıştır. Ayrıca bu bildiri *Davul İçin Tam Otomatik Bir Akort Sisteminin Tasarımı ve Optimizasyonu* isimli doktora çalışmasının dördüncü deney ve gözlem aşaması ile sınırlandırılmıştır.

PROBLEM DURUMU

20. yüzyılın başlarında bas davul pedalının üretilmesiyle davulcular aynı anda birden fazla vurmalı çalgıyı icra edebilmiş bunun sonucunda da davul ve zillerden oluşan standartlaşmış "Davul Seti"[1] doğmuştur. Bir davul seti üzerinde bulunan trampet ve altolar gibi parçalar, elektronik davul akort cihazı, kadranlı gerginlik ölçer veya doğrudan kulak yordamıyla, davulun kasnağı üzerindeki vidaların tek tek sıkılıp gevşetilmesi yoluyla akortlanmaktadır. Kasnak üzerindeki herhangi bir vida döndürüldüğünde, derinin vidanın yakınında bulunan bölgesinin gerginliği, dolayısıyla tonu da değişmekte ve bu değişim belirli bir oranda, diğer bölgelerin gerginliğini de etkilemektedir. Dolayısıyla davulcular, çalgılarını akortlarken her bir vidayı tekrar tekrar sıkıp gevşeterek akort sürecini tamamlamaktadırlar. "Akustik davulların karmaşık akortları, canlı olarak veya kayıt stüdyosunda çalındığında müziğin kalitesi ve bağlamsallığı üzerinde önemli bir etkiye sahip

[1] Davul seti; Bas davul, Bas davul pedalı, Trampet, Tom, Floor tom, Hi-hat denilen pedallı çift taraflı zil, çeşitli efekt zilleri gibi çeşitli vurmalı çalgıyı bünyesinde barındırır.

olmaktadır. Birçok müzisyen ve prodüktör, bir performanstan önce tercih edilen bir davul sesi elde etmek için birkaç saat harcamaktadır" (Toulson, 2009, s. 1). Gerçekleştirmiş olduğumuz çalışmada, her bir vida önündeki deri titreşimlerini bir mikrofon aracılığıyla donanıma gönderip ve bu veri ilgili algoritmalar ile analiz edilerek vidaların en optimize şekilde sıkılıp gevşetilmesini sağlayarak davulun hızlı ve doğru biçimde akort edilebilmesi hedeflenmiştir. Gelinen son noktada davul derisinden alınan seslerin analiz edilmesiyle davul kasnağı üzerindeki akort vidalarının sıkılması veya gevşetilmesine olanak sağlayacak elektromekanik bir sistem oluşturulmuştur. Ayrık parçalardan oluşan bu tasarım, bir davul seti (bateri) üzerindeki farklı boyutlarda, dolayısıyla farklı sayılarda akort vidalarına sahip bileşenlerin (trampet ve alto davullar) akortlanabilmesine imkan tanıyan modüler bir yapıya sahip olmuştur.

AYAR MEKANİZMASI TASARIMI VE SİSTEMİN PROGRAMLANMASI

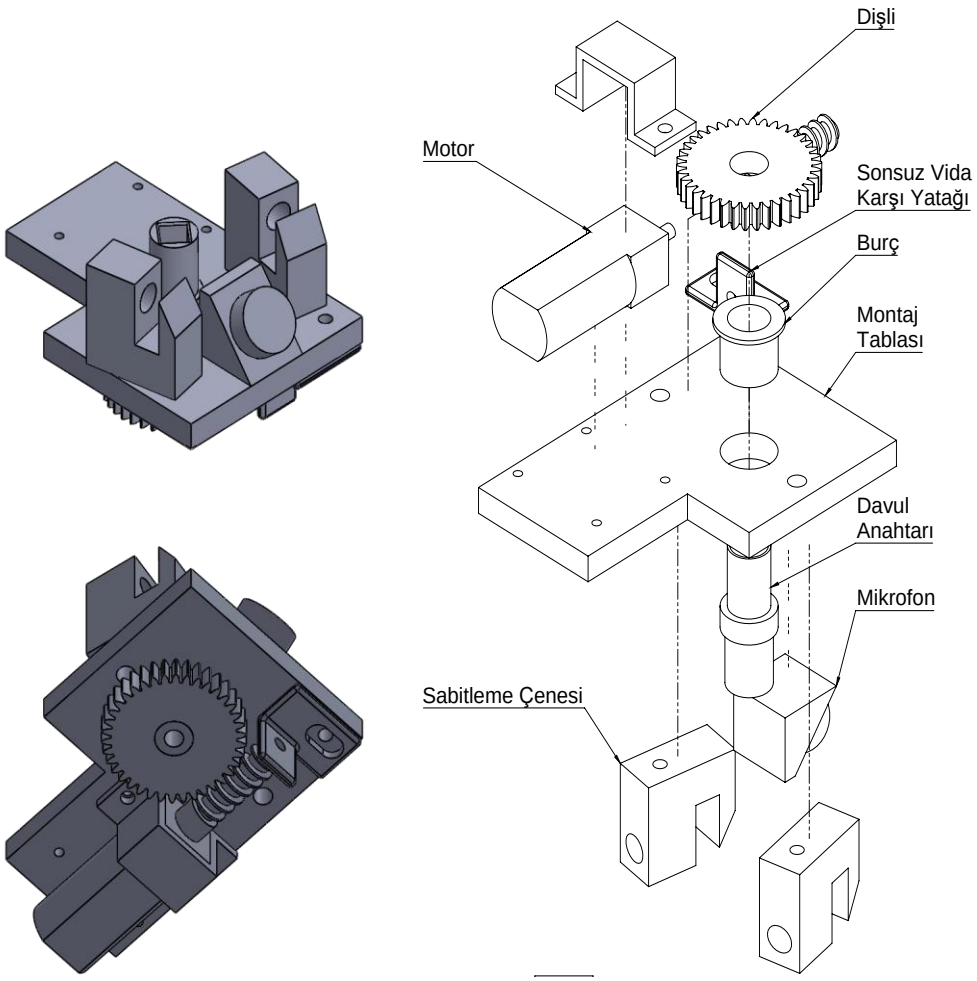
Çalışmanın bu evresinde belirlenen konu kapsamında oluşturulan ayar mekanizması gerçekleştirilmiştir. Projede kullanılan donanımsal malzemeler ise Arduino[1] Mega 2560, NovaMax 6V 400 RPM Redüktörlü DC Motor, BTS960B 20 Amper Motor Sürücü Kartı, Montaj tablası, Davul anahtarı, Kelepçe, Sonsuz vida karşı yatağı, Burç, Sabitleme çenesi, Sonsuz vida, Dişli çark, Analog Dijital Ses Mikrofon Kartı, 2x16 LCD Ekran, 10k Potansiyometre, Buton, 12v 20 A Güç Kaynağı, Board ve Jumper kablolardır.

Dişli çark davul anahtarının dönmesi tetikleyerek vidanın gerilimini ayarlamaktadır. Sonsuz vida dişli çarkın dönmesini sağlamaktadır. Motor sonsuz vidanın dönmesini sağlamıştır. Montaj tablası tasarımı bir araya getirip bütün parçaların üstüne monte edildiği parçadır. Sabitleme çenesi montaj tablasının davula tutunmasını ve çalışma esnasında tablanın sabit kalmasını sağlamaktadır. Burç, montaj tablası üzerindeki davul anahtarının yatak görevini üstlenip davul anahtarının düzensiz hareketlerini engellemektedir. Sonsuz vida karşı yatağı sonsuz vidanın düzensiz hareketlerini puntalayarak engellemektedir. Kelepçe motoru montaj tablası üzerinde sabit tutmaktadır. Davul anahtarı davul vidasının dönmesini sağlamaktadır. Mikrofon davul derisinden gelen sinyallerin algılanmasını sağlayacaktır. Bu tasarım davulun vidalarını saat yönünde ve saat yönünün tersinde çevirerek davul derisinin "gererek veya gevşeterek" akort olmasını sağlayacak bir sistemin mekanik parçası olmuştur. Sonsuz vida ile dişli çark devri 6,33 oranında yavaşlatarak torkun artmasını sağlamış ve motorun kapladığı alanı küçültmüştür. Bu sayede mekanizma da küçülmüş

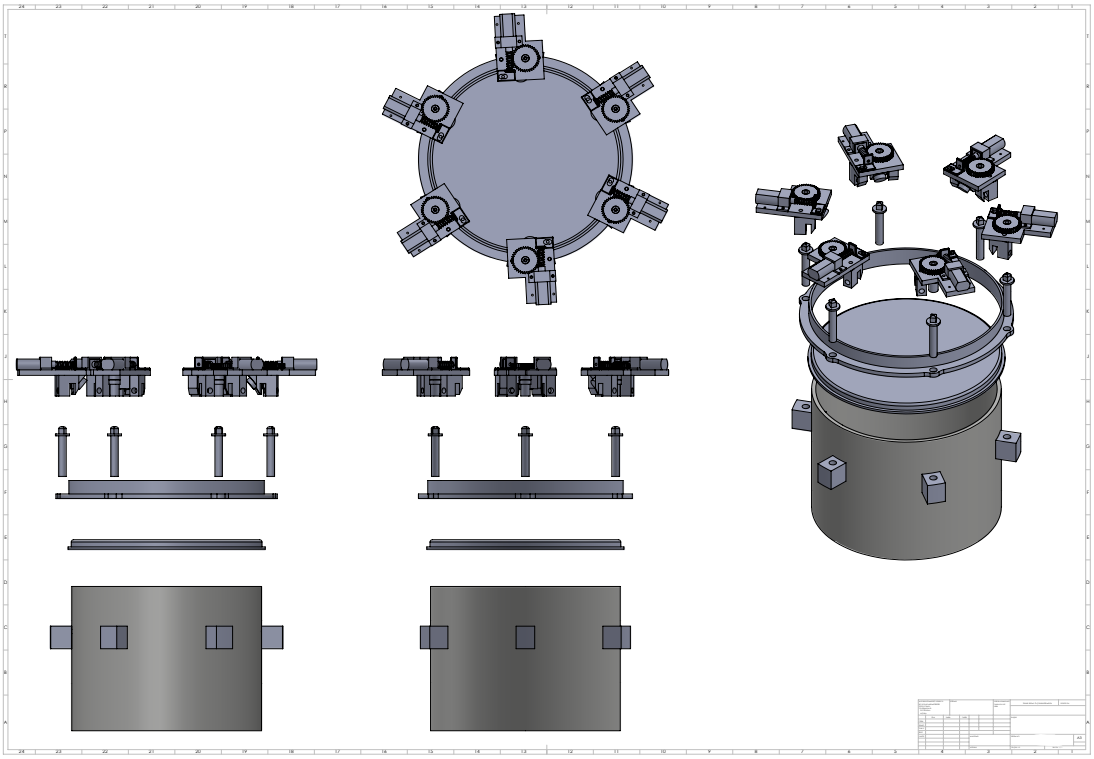
[1] Bkz. https://www.arduino.cc/

sabitleme çenesi kullanılarak modüler hale gelmiştir. Bir sonraki aşamada gerekli elektronik bağlantılar yapılarak sistem programlanmasına geçilmiş sistem elektromekanik şekilde çalıştırılmıştır. Sistemin programlanmasında Arduino geliştirme ortamı kullanılmış olup PC ve Arduino seri port üzerinden haberleşmektedir. Arduino platformunu oluşturan elemanlar Arduino Geliştirme Ortamı (IDE) ve Arduino Kütüphaneleridir. Arduino'nun programlama temelleri dikkate alınarak program kodu uygulanmıştır. Kodlamaya motorların sürücülerin çalışabilmesi için "RobojaxBTS7960.h", sesin temel frekansının tespit edilmesi amacıyla "ArduinoFFT.h"[1], LCD ekranın tanımlamak için "LiquidCrystal_I2C.h" kütüphanelerinin eklenmesiyle başlanmıştır. Ardından giriş ve çıkış tanımlamaları yapılmıştır. Tespit edilen sinyal doğrultusunda gergi mekanizmaları "if-else-while" döngüsüne sokulmuştur.

[1] Bkz. https://clydelettsome.com/blog/2019/12/18/my-weekend-project-audio-frequency-detector-using-an-arduino/



Şekil 1: Otomatik Akort Cihazı Mekaniği



Şekil 2: Otomatik Davul Akort Cihazı Davul Üstünde Görünüm



Şekil 3: Tasarım Son Durum

SONUÇLAR

Otomatik davul akort cihazı mekaniğinin tasarım ve üretim süreci tamamlanarak mekanizma davulun üstüne tak çıkar biçimde yerleştirilmiştir. Mekaniğin üzerine üstüne mikrofon yerleştirilmiştir. Mekanik ile mikrofon ve donanım bağlantısı yapılmıştır. Otomatik davul akort cihazı mekaniği ile elektronik sistem bir araya getirilmiş ve sistem elektromekanik şekilde çalıştırılmıştır. Farklı frekanslarda akort denemeleri yaptırılmış ve eş zamanlı olarak Spectrum Analyzer ile kontrol edilmiştir. Sistem belirtilen frekansta göre otomatik olarak hareket etmiş ve belirten frekansta durmuştur. Otomatik davul akort cihazı mekaniğinin çalışma sıraları değiştirilerek optimizasyon deneyleri yapılmıştır. Mikrofondan gelen frekansların ortalamaları alınarak akort süresinde iyileştirme deneyleri yapılmıştır. Fakat 4 mikrofon henüz aktif edilmemiş olup deneyler tek mikrofon üzerinden yapılmıştır. İlerleyen süreçte deney düzeneğinde bulunan 4 mikrofonda çalıştırılarak, mikrofonların sinyal akışları, sistemin çalışma sırası ve sistemin akort esnasında frekanslar arası geçiş sürecinde harcadığı zaman tespit edilerek, optimizasyon çalışmaları yapılacaktır.

KAYNAKÇA

Karaosmanoğlu, M. K. (2017). *Müzik aritmetiği ve ses sistemleri*. İTÜ Vakfı Yayınları. s. 11-251.

Say, A. (2010). Müzik ansiklopedisi: A-G (İkinci basım). Müzik Ansiklopedisi Yayınlari.

Toulson, R., Crigny, C. C., Robinson, P., & Richardson, P. (2009). The perception and importance of drum tuning in live performance and music production. *The Journal on the Art of Record Production*, (4).

Demir, Ş. (2012). *Eğitim müziği besteleme: teknik bilgiler ve uygulama*. Ötüken Neşriyat, s. 167

Apel, W. (2003). *The Harvard dictionary of music*. Harvard University Press, s. 678.

ETKİLEŞİMLİ BELGESELLERDE KULLANICI DENEYİMİ VE GERÇEKLİK ALGISI: UYGUN METODOLOJİYİ SEÇMEK İÇİN YOL GÖSTERİCİ İLKELER

İdil ŞENEL[1], Umut Burcu TASA YURTSEVER[2]

Yeni medya teknolojilerinin ortaya çıkmasıyla birlikte etkileşimli belgesel, izleyicinin kullanıcıya, izleme deneyiminin ise kullanıcı deneyimine dönüştüğü yeni bir belgesel biçimi olarak ortaya çıkmıştır. Başarılı bir kullanıcı deneyimi oluşturmak için doğru teknoloji ve anlatım yönteminin seçilmesi çok önemli olduğundan, etkileşimli belgesellerde prodüksiyon öncesi her zamankinden daha kritik bir süreç haline gelmiştir. Yazarın/film yapımcısının kararları, kapsamın ve deneyimin kullanıcı tarafında nasıl gerçekleşeceğinin doğru tanımlanmasını sağlaması açısından büyük önem taşımaktadır. İzleyicinin film gerçekliğinin inşasında yer alıp almaması ya da aktarılan film gerçekliğinin kendi taraflarında algılanan gerçekliğe ne kadar uygun olduğu, izleyicinin arka planıyla birlikte bu kararlara bağlıdır.

Literatürde etkileşimli belgesellerin tanımlayıcı özellikleri ve kategorileri üzerine birçok çalışma bulunmaktadır. Medya seçimi, kullanıcı rolleri, anlatım tarzları ve gezinme kontrolü gibi niteliklere göre birbirinden farklılık gösteren geniş bir film yelpazesi mevcuttur.

Bu araştırmada konuya etkileşim ve kullanıcı deneyimi tasarımı açısından yaklaşılmıştır. Literatür taramasında ortaya konan parametreler tasarım ve anlatı olarak iki grup içinde incelenmiştir. Tercih edilen etkileşim metodolojisinin ve arayüz tasarımının filmin deneyimini kullanıcı ve filmin gerçekliği arasındaki dinamikleri oluşturacak düzeyde etkilediği savunulmuştur.

Anahtar Kelimeler: Etkileşimli belgesel, Kullanıcı deneyimi, Gerçeklik, Arayüz tasarımı

[1] Arş. Gör., Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

[2] Dr. Öğr. Üyesi, İletişim ve Tasarımı Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

DİJİTALLEŞMENİN FİZİKSEL ETKİLEŞİME YANSIMALARI

Selva ÖZKAL[1], A. Ayça ÜNLÜER ÇİMEN[2]

Öz

Çağımızın gelişmiş olanaklarına rağmen insanlar, nostaljik olsun ya da olmasın, tüm ihtiyaçlardan uzak ürün üretimine, kullanım tekniklerine ve iletişim tekniklerine eğilim gösterebilmektedir. Mektup yazmak, mum yakmak ve plak dinlemek gibi günümüzde ihtiyaç, dışı sayılabilecek etkileşimler yaygın olarak gerçekleşmektedir. Kullanıcılar bu gibi durumlarda etkileşime geçilen nesne ile duygusal bir bağ kurmaktadırlar. Bu durumların yanı sıra 'VR' ve 'Metaverse' gibi doğrudan gerçek ortamı sanal ortama aktaran teknolojik araçlar da günümüze adapte olabilecek yönde geliştirilmektedir. Bireye her yönden imkan sağlayan teknolojinin, eski sayılabilecek yöntemleri 5unutturmaması durumu, tartışılmaya değer bir konu haline gelmektedir. Bu mesele kişinin psikolojik, sosyolojik ve biyolojik bağlamda duygusal bağ kurmasıyla ilişkilidir. Duygusal tasarım (emotional design) alanı olarak da tasarımda yer almaktır. Kişisel tercihler, küreselleşme, sanat, tasarım, deneyim tasarımı, moda, sanayileşme ve kültür gibi birden fazla konuda incelenebilinmektedir. Ek olarak, şu sorular geçerliliğini korumaktadır: Zihinsel modelimiz dijital dünyaya daha ne kadar süre uyum sağlayabilir? Ergonomik olarak buna yatkın mıyız? Dijitalleştirme özgürlüğü artırır, ancak özgünlüğü ve üretkenliği artırır mı? İletişimde dijitalleşme bizi bağlar mı yoksa böler mi? Bu çalışmada dijitalleşen dünyada fizikselliğe ve fiziksel nesnelere yönelimin ve bağın incelenmesi amaçlanmaktadır. Dijital ve analog tekniklerin sanatta ve tasarımda kullanılabilirliği konusu da çalışmaya dahil edilebilmektedir.

Anahtar Kelimeler: Fiziksel Yaşam, Sanal Dünya, Dijitalleşme.

[1] İnteraktif Medya Tasarımı Yüksek Lisans Programı, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

[2] Doç. Dr., İletişim ve Tasarımı Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

REFLECTIONS OF DIGITALIZATION TO PHYSICAL INTERACTION

Abstract

Despite the advanced possibilities of our age, people may show a tendency towards product production, usage techniques and communication techniques that are far from all necessities, whether nostalgic or not. There are still common unnecessary interactions such as pen pals and lighting cand-les. People form an emotional bond with such issues. In addition, there are technological tools such as VR and Metaverse that directly transfer the real environment to the virtual environment. The fact that technology, which provides opportunities for the individual in every way, does not make people forget the old methods is a situation worth discussing. This situation is a situation in which the person establishes an emotional connection in the psychological, sociological and biological context and has taken place in design as an area of emotional design. It is an issue that can be examined in more than one subject such as personal preferences, globalization, art, de-sign, experience design, fashion, industrialization and culture. In addition, the following questions remain relevant: How much more can our mental model adapt to the digital world? Are we ergonomically prone to this? Digitization increases freedom, but does it increase originality and productivity? Does digitalization in communication connect or divide us? In this study, it is desired to examine the orientation to physicality and physical objects in the digitalized world. The issue of usability of digital and analog techniques in art and design can also be included in the study.

Keywords: Analog World, Virtual World, Digitalization.

1 PHYSICAL AND VIRTUAL ENVIRONMENTS

1.1 COMPARISON OF ANALOG AND DIGITAL

According to Hayashi mental models are known to have a powerful impact upon one's personality and intercultural communication style (Ono, 2018). Although the concept of analog and digital is usually used in the field of technology, these terms can also be used to describe an individual's way of perception. Hayashi mentions that the operating mode of analog is feeling and that of digital is thinking (Figure 1) (Ono, 2018).

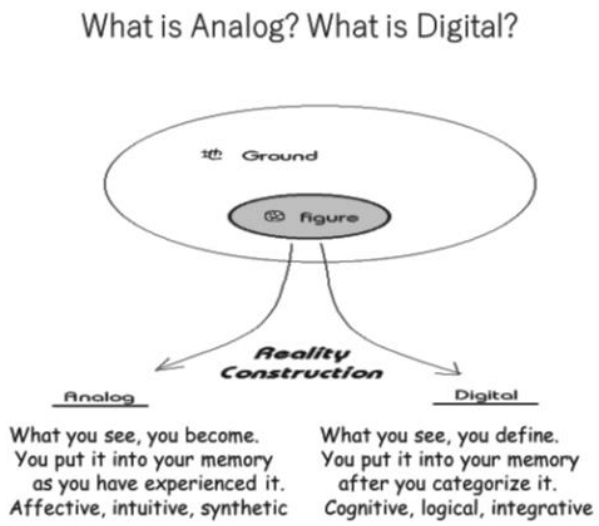


Fig. 1. Inroduction to Analog and Digital Perception and Communication.

When we make a comparison from the point of view of the user, we come across the following distinction:

- Analog: Robustness - Limited possibilities, Limited options - Low user experience - There is a possibility of wastage of raw materials.
- Digital: Sensitivity - Many possibilities, Many options - High user experience -

Looking at the screen for a long time and using limited motor skills can turn into a tiring experience.

So, digitization increases freedom, but does it increase originality and productivity? In a 1995 study, Sheena Iyengar a professor of business at Colombia University and author of "The Art of

Choosing" raised the hypothesis that people might find more and more choices to actually be debilitating. Iyengar and her research assistants set up a booth with samples of jam. Every few hours, they have switched from offering a sample selection of 24 jams to only 6 jams. %30 of customers who stopped at the small selection of jams, decided to buy one, while only %3 of those who stopped at the booth containing 24 jams, decided to buy one (Iyengar, Lepper, 2000) (Figure 2). As a result, the fact that there are many options in the digital environment can bring indecision and loss of time in some cases. Also, accessibility options have increased with digitalization as a communication tool too. This brings to mind the question of whether digitalization in communication unites or separates people.

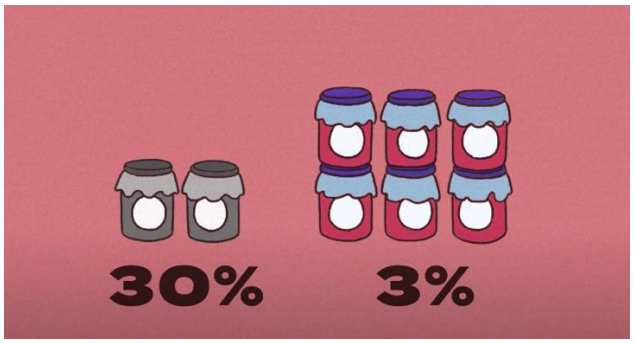


Fig. 2. The visualization of research result at The 10 Biggest Time Wasters - Are You Guilty? Video by Psych2Go.

Analogue vs digital comparison is basically based on experience. An experience is the intersection of emotion and context. Experience is what happened, and how it made us feel (Uwa, 2021). When we compare the experience with simply digital and analog note-taking techniques, we come across the following research: Pam Mueller's research, which tested how hand-held note-taking affects learning compared to computer-based notes, concluded: "When people take notes by hand, they tend to write down as much as possible what they have learned. In our studies, students who took long-form notes were more successful. Thinking speed was higher than writing speed. Students who took notes because of the high number of students processed the learned material more in their brains, which caused the two groups to get different results in the same exams." (Mueller, Oppenheimer, 2014). Another example of the studies on the subject is the report published by South Texas College of Law professor Kevin Yamamoto in the Journal of Legal Education on the prohibition of laptop computer use during class in 2007. Yamamoto's research shows that students who take notes by hand can follow the lessons more easily and learn more (Yamamoto, 2007).

Necati Inceoglu, the author of Sketches, Thinking by Drawing, Drawing by Thinking, said the following about the sketching technique: "Sketches are mostly linear speech of the person making it to himself/herself. A speech whose words and words are lines. Thinking by drawing, like thinking by humming. It is important for design students to acquire this habit. This linear humming gives them the opportunity to research different things, not just the first thing that comes to their mind." (Inceoglu, 2012).

2. SURVEY METHOD AND DATA

An average of 600 people participated in the online survey, dated December 2020, in order to measure the interest in the analog-digital distinction and the situations associated with the sense of touch in the society. The average gender, age and location information of the participants are as follows;

% 74 Woman %26 Male
%28 18 - 24 years old
%42 25 - 34 years old
%17 35 - 44 years old
Location: Turkey

The aims of the questions asked are as follows; 'How do you prefer to take your notes?' With the question, it was desired to reach a general opinion by reaching the data of how the participants took their notes in daily life. ‘Digital drawing or traditional drawing closer to you?’ With the question, it was aimed to reach the information about which participants prefer because their average age and interests may be related to art. ‘PDF (digital book) or printed book?’ With the question, it is aimed to reach the data of the usage preference of the PDF format, which is widely used today, which is more convenient and easier to carry than a normal book. ‘Do you like to receive a letter with an envelope or a message?’ With the question, it is aimed to learn the usage preferences of the letter system, which is still emotionally connected with the message system, which is easier to write and reach. ‘So, do you like to write let-ters or text messages?’ With the question, it was desired to test how the participant understood the difference between liking and

preferring. ‘Do you believe that handmade works are more valuable?’ With the question, it was aimed to measure the level of interest in handmade products as a result of the fabrication and rapid production of many products produced today. ‘There are 2 postcards in the same shapes, one is handmade and the other is digital print. Both are affordable and you like it very much. Would you rather buy it even if the handmade one is more expensive than the other?’ With the question, it was desired to learn how much your interest in handmade products is preferred compared to digital in financial terms. ‘Do you enjoy unpacking something new?’ With the question, it is aimed to process the interest in the moment of 'accommodating' the product between a new product acquired in the virtual environment and a product acquired in the real environment. ‘Finally, do you think that although digitalization makes our lives easier, interacting with things by "touching" does not lose its importance?’ With the question, the subject, which is the main target of the research, was directed directly to the participant.

As a result of the survey, the following data were obtained:

‘’How do you prefer to take your notes?’’ The number of people who answered the question as 'Notebook' was 508, and the number of people who answered 'Digital' was 73. The percentage rate is 87% 'Booked' and 13% 'Digital'. ‘’Digital drawing or traditional drawing closer to you?’’ The number of people who answered the question as 'Traditional' is 442, and the number of people who answered as 'Digital' is 116. The percentage rate is 79% 'Traditional' and 21% 'Digital'. ‘’PDF (digital book) or printed book?’’ The number of people who answered the question ‘Printed’ was 551, and the number of people who answered ‘PDF’ was 64. The percentage rate is 90% 'Paperback', 10% 'PDF'. ‘’Do you like to receive a letter with an envelope or a message?’’ The number of people who answered the question as 'Letter' is 477, and the number of people who answered as 'Message' is 127. The percentage rate is 79% 'Letter', 21% 'Message'. ‘’So, do you like to write letters or text messages?’’ The number of people who answered the question as 'Letter' is 344, and the number of people who answered as 'Message' is 245. The percentage rate is 58% 'Letter', 42% 'Message'. ‘’Do you believe that handmade works are more valuable?’’ The number of people who answered the question ‘Yes’ is 585, and the number of people who answered ‘No’ is 19. The percentage rate is 97% 'Yes' and 3% 'No'. ‘’There are 2 postcards in the same shapes, one is handmade and the other is digital print. Both are affordable and you like it very much.

Would you rather buy it even if the handmade one is more expensive than the other?'' The number of people who answered the question 'Yes' is 452, and the number of people who answered 'No' is 107. The percentage rate is 81% 'Yes' and 19% 'No'. ''Do you enjoy unpacking something new?'' The number of people who answered the question 'Yes' was 597, and the number of people who answered 'No' was 20. The percentage rate is 97% 'Yes' and 3% 'No'. ''Although digitalization makes our lives easier, do you think that interacting with things by "touching" does not lose its importance?'' The number of people who answered the question 'Yes' was 444, and the number of people who answered 'No' was 106. The percentage rate is 81% 'Yes' and 19% 'No'.

In addition, an empty space was left for the participants to report the reasons for their answers and their views on the subject. The answers given in this area were generally about the feelings about the importance of touch and that digitalization cannot change this. In the written feedback given at the end of the survey, the following opinions come to the fore; opinions on the fact that things have their own energy, the importance of tactile memory, the negative impact of digital life on the act of touching, the relationship between touching and feeling, the importance of feeling, the problem of not being able to provide the pleasure of the sense of touch in the digital environment, the excitement of correspondence, the touch as a language / being seen as a form of communication, seeing digital techniques as the easy way, art being related to the technique (like touching the pen), the perception that digital environ-ments make life difficult even though it seems to make life easier, the belief that something cannot be fully grasped without a sense of touch, the senses work in an integrated way, touch Activating the area in the brain that allows feeling and causing the amygdala to work with a more intense / longer hormone release, the tactile tech-nique provides a experience with the material, the idea that touching gives a therapeu-tic feeling, the fact that touch is a tangible connection, the view that digitalization is at the center of our lives, the digital environment is preferred because of its practica-lity, but the traditional is preferred in the same way, the tendency to not want some items to remain in the past even if they are old, the feeling of living life in interaction with touch the feeling of being watched in digital interaction, the thought that more meaning is attached to the touched object, the view that longing for the past is in human nature, the idea that vision comes second after the ability to touch, the fact that the textures on the real floor are not available in the digital environment, The Z generation can study with PDF format on the differences between Z and Y generati-ons, but the Y generation

cannot study without printing the page, the fact that there is no real substance in the digital environment and therefore energy cannot be mentioned, a designer's drawings made on the computer do not replace the real model, during the pandemic period. The problem of not being able to meet the need for touch, the work done by touching and putting effort gives a feeling of satisfaction, the work done by touching increases the focus, the gifts that can be given in the real environ-ment are preferred, while traditional environments are preferred in terms of 'pure art', the digital environment is preferred for design, the practical and emotional negative aspects of increasing the accessibility of the digital environment, the fact that other sensory environments such as smell are activated in the real environment, the thought that social media addiction distances people from the real world, the prevalence of applications similar to analog techniques (For example, camera applications that give similar results to 35mm cameras), the idea that people who use second-hand goods interact indirectly with the previous owners of the goods, packaging of all products in city life and taking them away from nature, body language tending to touch as a sign of love. In addition to all these answers, there were also participants who defended the digital environment.

REFERENCES

Kaori Ono.: Analog and Digital Intercultural Perception The cultural impact on peda-gogical decisions of foreign teachers in Japan. Matsuyama University, Studies in Language and Literature, Vol.38 No.1-1 (2018).

Kevin Yamamoto.: Banning Laptops in the Classroom: Is it Worth the Hassles?. Jo-urnal of Legal Education Vol. 57, No. 4 (2007).

Mueller, P. A. Oppenheimer, D. M.: The pen is mightier than the keyboard: Advanta-ges of longhand over laptop note taking. Psychological Science, 25, 1159–1168. (2014).

Necati Inceoglu.: Sketches, Thinking by Drawing, Drawing by Thinking. 2nd edn. YEM, Istanbul (2012).

Rachel Uwa.: V' R' Storytellers - Designing experiences: Considerations for analog and virtual worlds, https://youtu.be/MdBV1wNsBIw, last accessed 2022/03/18

Sheena S. Iyengar, Columbia University. Mark R. Lepper, Stanford University.: When Choice is Demotivating: Can One Desire Too Much of a Good Thing? Journal of Per-sonality and Social Psychology, Vol. 79, No. 6, 995-1006 (2000).

The 10 Biggest Time Wasters Are You Guilty?, Psych2Go, https://youtu.be/n6ZefKSyYuI, last accessed 2022/03/18

University of Geneva, Faculty of Art and Design, Department of Media Design gra-duate students, BloodBank and DarkLight, Physically distributed ambient story-telling project, (2017).

OYUNLARIN EĞİTİM ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİN KUTU OYUNU TASARIMI İLE ÖLÇÜLMESİ

Barış ÖÇAL[1], İdil ŞENEL[2], S. Efe ERDOĞAN[3]

Günümüz eğitiminde oyunlar, öğrencilere başkalarıyla nasıl çalışacaklarını ve farklı öğrenme yöntemlerini öğrettiği için önemli bir rol oynamaktadır. Temel olarak öğrencilere kendi başlarına düşünmeyi öğretmektedir. Oyunlar ayrıca öğrencilerin nasıl hissettiklerini öğrenmelerine ve oyun oynarken duygularını uygun şekilde ifade etmelerine destek oldukları için duygusal gelişim açısından da önem taşımaktadır. Oyun aracılığıyla öğrenim gören öğrenciler bir problemi veya durumu incelemekte, buna dair çözüm önerileri üretmekte ve daha sonra oyun yoluyla öğrendikleri becerileri kullanarak ürettikleri çözüm önerilerini uygulamaktadır.

Bu doğrultuda, İstanbul Kalkınma Ajansı tarafından desteklenen ve Yıldız Teknik Üniversitesi tarafından yürütülen Yaratıcı Endüstriler Etkileşimli Performans Tasarımı Araştırma Merkezi Projesi kapsamında dezavantajlı bölgelerde yaşayan üç farklı yaş grubuna ait öğrencileri (ortaokul, lise ve üniversite) hedef alan kutu oyunu tasarımı eğitimi verilmiştir. Bu eğitim teorik eğitim ve çalıştay aşaması olarak ikiye ayrılmıştır. Teorik eğitim katılımcılara oyun tasarımının temel öğeleri, oyun türleri, oyun tasarım sürecini anlatan sunumlardan ve kısa süreli pratiklerden oluşmuştur. Çalıştay aşamasına ise kutu oyunu tarihçesi üzerine sunum yapılarak başlanılmış; devamında ise katılımcılardan gruplar halinde çalışarak tema, deneyim, mekanik ve prototip olmak üzere dört aşamadan oluşan eğitim planı doğrultusunda kendi kutu oyunlarını tasarlamaları beklenmiştir.

Tasarlanan kutu oyunu prototipleri, eğitimciler ve bu alanda uzman kişiler tarafından; oyun mekanikleri, orijinallik, konsept ve görsel tasarım kriterleri bağlamında değerlendirilmiş ve katılım gösteren üç farklı gruba ait sonuçlar arasında karşılaştırmalar yapılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Kutu Oyunları, Eğitim, Oyun, Öğrenme

[1] Arş. Gör., Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

[2] Arş. Gör., Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

[3] Öğr. Gör., Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

ETKİLEŞİMLİ PERFORMANS TASARIM MERKEZİ: ETKİLEŞİMLİ MÜZİK ODASI

Arda EDEN[1], Halil İMİK[2], Muhammet ÖZDEMİR[3]

Geleneksel çalgılar da dahil olmak üzere tüm çalgılar, doğaları gereği çalıcının çalgı ile etkileşime geçebileceği bir arayüze sahiptir. Çalgının ses üretme mekanizmasına bağlı olarak bu arayüzler çok farklı biçimlerde karşımıza çıkar. Tuşlu çalgılarda klavye, yaylı çalgılarda sap ve yay, üflemeli çalgılarda ağızlık ve delikler bu arayüzlere örnek olarak gösterilebilir. Geleneksel tuşlu çalgıların temel arayüzü olan klavye, uzun zamandan beri elektronik çalgılar için de sıklıkla tercih edilen bir arayüz olarak karşımıza çıkmaktadır. MIDI teknolojisini temel alan bu araçlar, müzikal ifadenin attırılmasına yönelik olarak geliştirilmiş "pitch bend", "modülasyon kolu", "pedallar" ve "dokunmatik algılayıcılar" gibi pek çok yan donanıma sahiptir. Gelişen teknolojiyle birlikte ortaya çıkan, basit programlama ve tasarım özellikleriyle kendin-yap uygulamalarına olanak sağlayan mikrodenetleyiciler ve çeşitli sensörler ile yazılımlar, pek çok alanda olduğu gibi elektronik müzik alanında da yaratıcı arayüz tasarımlarının geliştirilmesinde öne çıkan araçlar haline gelmişlerdir. Bugün, elektronik müzik için arayüz tasarımı, müzik teknolojisi alanının gözde uygulamaları arasında yer almaktadır. Türkiye Cumhuriyeti Kalkınma Bakanlığına bağlı İstanbul Kalkınma Ajansının desteği ile Yıldız Teknik Üniversitesi Sanat ve Tasarım Fakültesi Etkileşimli Performans Tasarım Merkezi bünyesinde oluşturulmuş olan Etkileşimli Müzik Odası (IMC), bu alandaki akademik çalışmalara olanak sağlamak ve çevre bölgelerdeki orta öğretim kurumlarından gençler ile üniversite öğrencileri için düzenlenecek eğitimler ve çalıştaylar aracılığıyla alana yönelik farkındalık yaratmak amacıyla kurulmuştur. Bu çalışmada, ilgili merkezin oluşturulmasına yönelik süreç ve araçlar ile merkezin hedeflerine yönelik gerçekleştirilen eğitim etkinlikleri bir araya getirilmiş ve sunulmuştur.

Anahtar kelimeler: Etkileşim, Elektronik Müzik, Eğitim

[1] Prof. Dr., Müzik ve Sahne Sanatları Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi

[2] Arş. Gör., Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

[3] Müzik ve Sahne Sanatları Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

SANAT VE BİLİM ARAŞTIRMALARI ÖZELİNDE KURULMUŞ BİR LABORATUVAR ÖRNEĞİ: COARTS

Sernaz DEMİREL TEMEL[1], Tan TEMEL[2]

İstanbul Kalkınma Ajansının desteğiyle Yaratıcı Endüstriler Mali Destek Programı 2021 kapsamında YTÜ Sanat ve Tasarım Fakültesi bünyesinde "Etkileşimli Performans Tasarımı Araştırma Merkezi" kuruldu. Etkileşimli Performans Tasarımı Araştırma Merkezi, dans ve hareket, müzik teknolojileri ve etkileşimli medya tasarımı alanlarına odaklanarak çalışmalarını sürdürecek üç temel laboratuvardan oluşmaktadır. Bu birimlerin, teknoloji tabanlı sanat ve tasarıma yönelik temel ve uygulamalı eğitimlerin tamamına yakını için bir altyapı oluşturması ve üretim yapması hedeflenmektedir.

Sanat ve Bilim Araştırmaları Laboratuvarı / CoArtS (Collaborative Art and Science), dönüştürücü teknolojiler (transformative technologies) aracılığıyla, somatik teknikler ve beden odaklı sanat pratiklerinin bireysel ve toplumsal pozitif faydalarının araştırılması, nitelikli ürün ve bilgi üretimine yönelik bir Ar-Ge projesidir. Beden-zihin ilişkisini bilimsel olarak anlamak, bilişsel verilerden yola çıkarak beden ve hareket odaklı sanat pratikleri yoluyla yenilikçi eğitim modelleri tasarlamak, eğitim ve terapi amaçlı etkileşimli sistem tasarımları yapmak, dans ve teknoloji alanında performansa yönelik projeler üretmek, sinirbilim alanının sunduğu olanaklar ile kişisel gelişim ve sanatta yaratıcılık üzerine uygulamalar yapılması planlanmaktadır.

Bu makalede, Türkiye'de ilk olarak beden ve harekete dayalı somatik tekniklerden yola çıkarak sanat ve bilim kavramları ile disiplinlerarası uygulama ve araştırmalara yönelik çalışmalar yürütecek olan Sanat ve Bilim Araştırmaları Laboratuvarı / CoArtS'ın kuruluşu, Mayıs – Haziran 2022 döneminde düzenlenen eğitim programları ve alınan geribildirimler anlatılarak ileride yapılacak projeler ve amaçları hakkında bilgi verilecektir.

Anahtar Kelimeler: Sanat ve Bilim, Performans, Dans/Hareket ve Teknoloji, Tasarım Merkezi, Sinirbilim

[1] Doç., Müzik ve Sahne Sanatları Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi

[2] Doç., Müzik ve Sahne Sanatları Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi