



**YILDIZ TEKNİK ÜNİVERSİTESİ
YARATICI ENDÜSTRİLER SEMPOZYUMU
II**

BİLDİRİLER KİTABI

**13-14 Ekim 2022
İSTANBUL**

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	2
Tanzimat'tan Günümüze En Çok Eser Vermiş 10 Edebiyatçı Kadına Yönelik Veri Görselleştirme Projesi Zeynep Bilgenur ZENGİN, Nur CEMELELİOĞLU.....	3
Dijital Oyunlarda Duysal Avatar: Kullanıcılar Tarafından Tasarlanabilir Leitmotivlerin Kimlik Temsili İşleviyle İnteraktif Medyada Kullanılması Barış Can BİLGİN, Umut Burcu TASA YURTSEVER	4
Fotoğraf, İletişim, Tanıtım, Estetik ve Hedef Kitle Başlıkları Bağlamında Örnek Afiş Çalışmalarının İncelenmesi Erkan ÇİÇEK.....	6
Grotowski'nin Öz Arayışı Perspektifinden Etkileşimli Sanat Pratikleri Furkan RUŞEN, Rıfat ŞAHİNER.....	7
Clown Figüründen Hareketle Çağdaş Sanatta Kusurun Temsili Aslı UÇMAK, Rıfat ŞAHİNER.....	8
Dijital Sanat Yapıtlarının Sergilenmesine İlişkin Nanorobotik Bir Tasarı Önerisi Tansel Erol BAŞPINAR, Rıfat ŞAHİNER.....	10
Dramatik Anlatıyı Sahneden İndirmek: “Bir Bebek Evi”Nin Transmedya Bağlamında İnteraktif Mekân Tasarımı Üzerinden Yeniden Deneyimlenmesi Hande AŞICI, Umut Burcu TASA YURTSEVER.....	11
Etkileşimli Sanal Ortam Tasarımı Üzerine Bir Vaka Çalışması: Göbeklitepe'nin Spekülatif Tasarım Yöntemiyle Yeniden Okunması Mert Can COŞKUN, A. Ayça ÜNLÜER ÇİMEN	13
Türk Halk Müziğinde Ağız ve Hançere Tekniklerini Oluşturan Ezgi Kalıpları İsmet AYDIN, Turan SAĞER	15

Büyük Biçimsel Yapıların Sonat Allegro Formu İçerisindeki Kullanımları Ali Levent MARANCI, Turan SAĞER.....	16
Müzik Yöneticiliği'nde İnovasyon Esin de THORPE MILLARD.....	17
Türkiye Müzik Endüstrisinde İş Bulmada Kullanılan Ağbağlar İsmail SINIR, Halil APAYDIN	19
Sonic-P1 Dilinin Ses Eklentisi Desteği ile Geliştirilmesi Abdurrahman TARIKCI, Dođuhan Eren KARACAN.....	21
Pyxelwidgets: Müzikal Izgara Kontrolcüler İçin Tasarlanmış Bir Grafikselle Kullanıcı Arayüzü Çatısı Abdurrahman TARIKCI, Malik Enes ŞAFAK.....	23
Ritmin Temel Unsurları ve Tempo Modülasyonları Üzerine İncelemeler Ömer Faruk ARSLAN, Koray SAZLI.....	25
Geniş Çalgı ve Ses Topluluklarının Altyapı Eşlikli Kayıtlarında "Sonradan Ters Faz Tekniđi" İle Kulaklıksız Monitörleme Olçay DEMİRCİ, Arda EDEN	26
Davul İçin Tam Otomatik Bir Akort Sisteminin Tasarımı ve Optimizasyonu Özgün Arda NURAL, Arda EDEN	27
Etkileşimli Belgeselerde Kullanıcı Deneyimi ve Gerçeklik Algısı: Uygun Metodolojiyi Seçmek İçin Yol Gösterici İlkeler İdil ŞENEL, Umut Burcu TASA YURTSEVER.....	28
Dijitalleşmenin Fiziksel Etkileşime Yansımaları Selva ÖZKAL, A. Ayça ÜNLÜER ÇİMEN.....	29
Oyunların Eğitim Üzerindeki Etkisinin Kutu Oyunu Tasarımı ile Ölçülmesi Barış ÖÇAL, İdil ŞENEL, S. Efe ERDOĞAN.....	30
Etkileşimli Performans Tasarım Merkezi: Etkileşimli Müzik Odası Arda EDEN, Halil İMİK, Muhammet ÖZDEMİR	31
Sanat ve Bilim Araştırmaları Özelinde Kurulmuş Bir Laboratuvar Örneđi: Coarts Sernaz DEMİREL TEMEL, Tan TEMEL	32

ÖLÜ GELİN ANIMASYON FİLMİNİN GÖRSEL VE İŞİTSEL GÖSTERGELERE GÖRE ANALİZİ

Betül AYDOĞDU¹, Bahadır UÇAN²

Animasyon filmleri, güçlü görsel ve işitsel anlatım diliyle sinema tarihinde yerini almış önemli film yapımları arasındadır. Animasyon tekniklerinden Stop-Motion'ın başarılı örneklerini veren ve sıra dışı tarzı ile ön plana çıkan Tim Burton, animasyon tarihinin önemli yönetmenleri arasında dikkat çekmektedir. Bu çalışmada, Tim Burton'a ait Stop-Motion tekniğinin başarılı örneği “Ölü Gelin” adlı animasyon filminin işitsel nitelikli göstergelerinden konuşma, müzik, dip ses; görsel nitelikli göstergelerinden beden dili ve 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. Filmde asıl verilmek istenen düşünceler ise hikâyenin sonunda iyilerin kazandığı kötülerin ise er ya da geç hak ettiği cezayı aldığı, gerçek sevginin fedakarlığın sonucunda gerçekleştiği ve alt-üst sınıf çatışmasına dikkat çekilerek bahsi geçen dönemin eleştirisine yer verildiğidir. Film analizine göre; bahsi geçen dönemin izlerinin filmdeki görsel göstergelere başarılı bir şekilde uyarlandığı, müzikal anlatım diliyle filmin 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

AKSİYON ROL YAPMA OYUNLARINDAKİ GÖSTERGE VE İKON TASARIMLARININ OYUN DENEYİMİNE ETKİSİ

Kadir GÜNEY¹, Nur CEMELELİOĞLU²

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 olduğunda, 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

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

Zeynep Bilgenur ZENGİN¹, Nur CEMELELİOĞLU²

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 özümsemekle 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 hissedenden 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

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

Bariş Can BİLGİN¹, Umut Burcu TASA YURTSEVER²

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 alışlageldik 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 hazzal 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 ÇİÇEK¹

Tüm tanımlar incelediğimizde; iletişimi, iki ya da daha fazla kişi ya da grup arasında bilgi, duygu, düşünce ve davranışların aktarıldığı bir süreç olarak tanımlamak mümkündür. İletişim türlerini, “sözlü/işitsel, sözsüz/görsel ve yazılı/yazınsal” iletişim olarak üç grup altında toplayarak incelemek mümkündür. İletişim gerçekliğinin bileşenleri olarak fotoğraf ve tasarım öğeleri hedef kitle açısından anlam katmanlarının oluşturulmasında büyük önem taşımaktadır. Bir sorunun çözümü için geliştirilmiş, işleyiş ve biçim kararlarının tümüne yani her şeye tasarım diyebiliriz. Görsel iletişim tasarım bileşenleri olarak tanımlanan renk, obje, fon, metin ve tipografi aynı zamanda fotoğrafında bileşenleridir. Yani görsel gücü ön planda olan bir fotoğrafta tasarım çok önemlidir. Tasarım ve fotoğrafta beğeni çok önemli bir unsurdur. Beğenin DNA’sını 1950 ve 1960’lı yıllarda oluşturan Filozof, Fizik Prof. Jacques Lacan, “Beğenin; moda ve trendlerin temelini oluşturduğunu” söylemektedir. Bir sanat eserini çözümlenmeye çalışırken en önemli yollardan birisi de ikna kavramıdır. İkna kavramı ilk kez Aristo ile incelenmeye başlanmıştır. “İkna, bir kimsenin diğerini bilinçli bir niyetle tutarlı fikirler, etkili çekicilikler, güvenilirlik ve kanıt gibi unsurlar kullanarak istenilen yönde etkileme ve yönlendirme” olarak tanımlanmaktadır. Bu çalışmada, örnek afiş çalışmaları üzerinde çözüm ve yorumlar yapılmıştır. Ele alınan örnek film ve tanıtım afişleri incelenirken, fotoğrafın afişte kullanımı ve tasarıma olan etkisi iletişim, tasarım, etik ve hedef kitle başlıkları üzerinden çözümlenmiştir.

Literatür taraması yapılarak bu alanda üretilmiş çeşitli çalışmalar incelenip afiş tasarımında görselin içerikle uyumlu bir şekilde işe koşulması örnekler üzerinde incelenmiştir.

Sonuç olarak; Tasarım bileşenleri amaca göre yapılandırıldığı zaman üretiminde faydalı ve sonuç alıcı olacağı düşünülmektedir.

Anahtar Kelimeler: Fotoğraf, İletişim, Tasarım, Afiş, Tanıtım

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

GROTOWSKI'NİN ÖZ ARAYIŞI PERSPEKTİFİNDEN ETKİLEŞİMLİ SANAT PRATİKLERİ

Furkan RUŞEN¹, Rıfat ŞAHİNER²

1960'lı yılların sanat pratiklerinde meydana gelen değişimler, seyirci kavramının niteliğini değiştirmiştir. 1990'lı yıllardan sonra ise etkileşimli sanat yapıtları, seyircinin sanat yapıtı ile diyalog haline geçip katılım gösterdiği, sanat yapıtını dönüştürüp değiştirdiği ve etken bir konumda olduğu süreci başlatmıştır. Teknolojinin gelişimi ve teknik olanakların farklılaşması ile birlikte birçok kavram yeniden sorgulanmaya ve sanat yapıtlarında işlenmeye başlanmıştır. Etkileşimli sanat yapıtlarının üretilmesi ile birlikte seyirci, izleyici, alımlayıcı gibi kavramlar etkileşim olgusu ile birlikte anılmaya başlanmıştır.

Çalışmada, etkileşimli sanat pratikleri alanı daha özele indirgenmiş ve derinlikli kamera sensörünün kullanıldığı etkileşimli sanat yapıtları ve seyirci arasındaki ilişki katılım, deneyim, performans kavramları bağlamında incelenmiştir. Konuya Grotowski'nin 'öz' arayışı perspektifinden ve via negativa kavramı çerçevesinden bakılmıştır. Özellikle Grotowski tiyatrosundaki deneysel yaklaşım ve yöntemler ele alınmış, konuyu destekleyebilecek güncel örneklerden hareket edilmiştir.

1960'lı yıllardaki disiplinlerarası arayışlar ve deneysel yaklaşımlar, tiyatro alanını etkilemiştir. Tiyatro alanında bu dönemde seyirci meselesi irdelenmiş ve deneysel yaklaşımlar uygulanmıştır. Tiyatronun içerisindeki formları, içerikleri, geleneksel 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'nin tiyatro için getirdiği yeniliklerden biri mekân tasarımıdır. Bu sebeple çalışmada boşluk ve doluluk kavramları üzerinde durulmuş, seyirci üzerindeki etkisi incelenmiştir. Seyircinin

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

katılımı, performansı ve deneyimi gibi etkileşimli sanat içerisinde de tartışılan konular Grotowski'nin deneysel tiyatrosu ve öz arayışı perspektifinden sorgulanmıştır.

Öz'e ulaşma amacıyla hareket eden Grotowski'nin bu yaklaşımının günümüzde teknolojinin olanaklarının kullanıldığı etkileşimli sanat yapıtları içerisinde de aranabileceği düşüncesini merkeze alan çalışmada beden ve öz önemli kavramlardır. Çalışmada, geleneksel yapıda oluşturulmuş olan tiyatroya dair unsurlardan uzakta olan, deneyime bedensel olarak katılım gösteren Grotowski tiyatrosunun seyircisi ile çağdaş etkileşimli sanat yapıtları ile diyalog kuran seyirci ortak bir paydada buluşturulmaktadır. Bu paydanın seyircinin edime katılması ve performans sergilemesi olduğu söylenebilir. Derinlikli kamera sensörlerinin kullanıldığı çalışmalarda, mekânın içerisine giren seyircinin bedenini ve bedensel hareketini algılayan sensörler ve sensörlerden gelen veriyi dönüştüren yazılım ile seyircinin yapıtı dönüştürüp değiştirmesini sağlamakta, etken bir konumda performans göstermesi için aracı olmaktadır.

Bununla birlikte çalışma *via negativa* kavramını merkeze almaktadır. Negatif olarak görüleni elemine ederek öze ulaşmayı amaçlayan *via negativa* yöntemi, engelleri ortadan kaldırmayı amaçlamaktadır. Grotowski tarafından geleneksel tiyatro, yapı söküme uğratarak öz'e ulaşma amaçlanmaktadır. *Via negativa* yöntemini, gösteriyi seyircinin katılımına sunan, seyircinin mekân içerisindeki performansını yapı unsurları ile kısıtlamayan etkileşimli sanat yapıtları bağlamında da sorgulamak mümkündür. Bu bağlamda derinlikli kamera sensörünün ve yazılımın kullanıldığı Alp Tuğan'ın "Yeniden Tanımlanmış Gölgeleler" adlı etkileşimli enstalasyon örnek olarak verilmiştir.

Çalışma kapsamında veri toplamak amaçlı genel tarama modellerinden literatür taraması yöntemi kullanılmıştır. Seyircinin sanat yapıtının bir parçası olması ve farklı bir perspektifle süreci deneyimlemesi, mekânın içerisinde engel olmadan hareket edebilmesi, Grotowski'nin 'öz' arayışı temelinde seyirci kavramının yeniden sorgulanmasını ve yorumlanmasını sağlamıştır.

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

CLOWN FİGÜRÜNDEN HAREKETLE ÇAĞDAŞ SANATTA KUSURUN TEMSİLİ

Aslı UÇMAK¹, Rıfat ŞAHİNER²

Clown terimi için Türkçe karşılık olarak, soytarı ve palyaço kelimeleri kullanılabilir ancak bu çalışmada ele alınan sanat/performans alanındaki karşılığı olarak yetersiz gelmektedirler. Bu nedenle kelime, sıklıkla İngilizcede kullanıldığı haliyle bırakılmıştır. Bu çalışmada fiziksel tiyatro, hareket ve pandomimdeki öğretim yöntemleriyle tanınan Fransız aktör ve oyunculuk eğitmeni Jacques Lecoq'un eğitiminin merkezinde konumlanan clown figürü ve arketipinden yola çıkılarak, kusur kavramına değinilecek ve clown figürü ve temsil ettiklerinin çağdaş sanatta karşılığı olabilecek sanatçılar üzerinde durulacaktır. 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 eser "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. Asıl olarak sahne sanatlarında kendini gösteren clown temasının çağdaş sanattaki karşılığının ne olabileceğini, sanatçılar David Henry Nobody Jr., Leigh Bowery, Allison Zuckerman üzerinden incelemek mümkündür.

Anahtar Kelimeler: Clown, Palyaço, Kusur, Lecoq, David Henry Nobody Jr.

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

DİJİTAL SANAT YAPITLARININ SERGİLENMESİNE İLİŞKİN NANOROBOTİK BİR TASARI ÖNERİSİ

Tansel Erol BAŞPINAR¹, Rıfat ŞAHİNER²

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

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

Hande AŞICI¹, Umut Burcu TASA YURTSEVER²

Hızlı tüketim çağında jenerasyonun dönüşmesi ile bilgi, kültür ve eğlence ihtiyaçlarının çabucak ulaşıp 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 duyuşal 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 deşifreyon 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 Tasarım 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 taşımının 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 ayırımına 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 COŞKUN¹, A. Ayça ÜNLÜER ÇİMEN²

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 spekülasyon tasarımları veya yeniden okuma (rereading) gibi yöntemlere başvurulması gerekmektedir.

Oluşturulan bu yenilikçi tasarım düşüncesi ile üzerine kurgulanan sanal ortam projelerinin amacı; gelecekteki etkileri tahmin etmek, yeni eğilimleri belirlemek, makul senaryo oluşturarak tarihi kalıntılara yeni bir soluk getirmektir. Yukarıda bahsedilen yaklaşımlar çerçevesinde model olarak ele alınan Göbeklitepe ve o dönem insanları etkileşimi üzerinden elde edilen senaryoların ve etkileşim yöntemlerinin (kullanılan mecralar (media), girdi-çıkıtı (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 düşüncesi ve spekülasyon tasarımları yöntemlerinin sentezi ile oluşturulmuş tasarım süreci kullanılarak etkileşimli 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 Tasarım 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 çalışırılığının test edilmesi sonucu oluşturulacaktır.

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

TÜRK HALK MÜZİĞİNDE AĞIZ VE HANÇERE TEKNİKLERİNİ OLUŞTURAN EZGİ KALIPLARI¹

İsmet AYDIN², Turan SAĞER³

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 Oluşumunda 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

BÜYÜK BİÇİMSEL YAPILARIN SONAT ALLEGRO FORMU İÇERİSİNDEKİ KULLANIMLARI¹

Ali Levent MARANCI², Turan SAĞER³

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 gibi temel formal hedeflerle büyük biçimsel yapılar arasındaki ilişkilerin incelenmesi bu çalışmanın başlıca amacıdır.

Anahtar Kelimeler: Biçimsel Yapılar, Orta Durgu, Esas Serim Kapanışı, Esas Yapısal Kapanış, Sonat Allegro Formu

¹ Bu bildiri Prof. Dr. Turan SAĞER danışmanlığında yürütülen “Klasik Dönem Batı Müziğindeki Büyük Biçimsel Yapılar ve Bu Yapıların Form İçerisindeki Rollerini” 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

MÜZİK YÖNETİCİLİĞİ'NDE İNOVASYON

Esin de THORPE MILLARD¹

İnovasyon, genel olarak; 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 fikirlerin, 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.

Günümüz kültür-sanat ortamı da küreselleşme sürecinde iletişim ve etkileşim alanındaki teknolojik değişimler ile hızla güncellenmektedir. Yeni teknolojiler, yapısal düzenlemeler, küreselleşme süreci, 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 kurumların ya da bireylerin inovasyon yapma ihtiyacı içinde oldukları görülmektedir.

Kültür ve sanat alanının en önemli unsurlarından olan müzik, her zaman insanın, toplumların, kültürlerin ve gündelik hayatın önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Bireylerin içerisinde buldukları kültürel unsurlarının bir parçası olan müzik sanatı üreticisi, tüketicisi ile toplumsal bir görünüme sahip olduğu düşünülmektedir. Kültürün temel bir değişkeni olarak, iç içe yaşadığı bilim dallarından da büyük ölçüde etkilenmektedir. Müziğin üretim ve tüketim faaliyetlerinin değişmesi, gelişen bilim dallarıyla ve teknolojiyle sıkı bir ilişki içerisinde.

Müzik sanatı küresel bir etkileşim yoludur. Müzik dünya üzerindeki tüm toplumlara ulaşabilmeyi, sınırlar-üstü iletişimi hedefler. Bunu gerçekleştirebilmenin en geçerli ve etkin yolu projeleri çok-kültürlü ve yenilikçi fikirler ile gerçekleştirmek olacaktır.

Gelişen teknoloji ile birlikte küreselleşen dünya artık çok farklı kültürlerin direk teması sağlamış ve müzik alanında etkileşim önemli bir yer almaya başlamıştır. Oluşturulan müzik projesinin

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

evrenselliğine göre, hangi koşulda ve hangi ülkede faaliyet gösterirse gösterebilir, amaçlarına ulaşması, inovatif fikirlerin öne çıkarılmasına bağlıdır.

Bir müzik yöneticisi güdülmeye değil öğrenmeye yönelik ve açık şekilde, yenilikleri ve bilimsel gelişimi takip ederek inovatif tavır içerisinde bulunabilir. Nasıl ki bir araştırmacı müziğe bilimsel çerçevede yaklaşarak etnoloji ve müzikoloji kapsamında gözlem/çalışma gerçekleştiriyorsa, bununla beraber teorilerin ya da hipotezin diasporaya ve dogmatizme uğramadan ortaya konulmasını sağlayarak aslında inovasyon meydana getiriyorsa müziği sahnede yöneten kişiler için de bu lokasyon geçerliliğini korur. Şu halde teorik ve pratik uygulamalar birbirinin tamamlayıcısıdır. Başka bir deyişle teoriye dayanmayan pratikler sığ kalır. Bir müzik yöneticisi de sahip olduğu enformasyon, beceri ve birikim ile aydınlanabilecektir. Ekibine ve yaptığı işe farklı fikir/yöntem geliştirmeyi bu yollardan geçerek sağlayabilecektir.

Anahtar Kelimeler: Müzik, Müzik Yöneticiliği, İnovasyon

TÜRKİYE MÜZİK ENDÜSTRİSİNDE İŞ BULMADA KULLANILAN AĞBAĞLAR

İsmail SINIR¹, Halil APAYDIN²

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 karşılaşılabilecekleri 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'in "Güçlü Bağlar" "Zayıf Bağlar" kavramları ile açıklanmaya çalışılacaktır. Çalışma nitel bir çalışma olup, görüşme yöntemi

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

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.

SONIC-PI DİLİNİN SES EKLENTİSİ DESTEĞİ İLE GELİŞTİRİLMESİ

Abdurrahman TARİKCI¹, Dođuhan Eren KARACAN²

Yirminci yüzyılın ikinci yarısında ortaya çıkmış müzik türlerinden biri olan bilgisayar müziđi, sesin bilgisayar hesaplamalarıyla dijital olarak sentezlenmesi prensibine dayanmaktadır. Dolayısıyla bu müzik türünün ilerleyişı, bilgisayar teknolojisiyle paralel olarak gerçekleşmiştir. Bu sebepten ötürü müziđi 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 müziđin canlı performansında hala çeşitli zorluklar mevcuttur.

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

Sonic-Pi'nin diđer 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 müziđin canlı performansa yönelik sorunlarının canlı kodlama ile çözülebileceđi hipotezine dayanmaktadır. Canlı kodlamanın yaygınlaştırılarak elektronik müzik performansına ilişkin sorunları çözmekte kullanılması amaçlanmaktadır. Bu doğrultuda C++ dilinde geliştirilen ara yazılım ve Sonic-Pi dilinin kaynak koduna yapılan eklemeler ile Sonic-Pi

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

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

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 KONTROLÇÜLER İÇİN TASARLANMIŞ BİR GRAFİKSEL KULLANICI ARAYÜZÜ ÇATISI

Abdurrahman TARİKCI¹, Malik Enes ŞAFAK²

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 cihazdan alabilmektedir. Uygun yazılım desteği ile birlikte ızgara kontrolcüler müzik üretiminde yaygın olarak kullanılan kontrollerin taklit edilmesi için kullanılabilir (Rossmly & 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 ARSLAN¹, Koray SAZLI²

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

Olca DEMİRCİ¹, Arda EDEN²

Büyük çalgı ya da vokal gruplarının, altyapı eşliğinde yapılan kayıtlarında icracılara yeterli sayıda monitör kulaklık temin etmek çoğu zaman önemli bir sorun olarak karşımıza çıkmaktadır. 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 elimizde yalın bir kayıt olmayacak ve kayda giren bu sızıntılar, miks aşamasında miks mühendisini çok ciddi boyutlarda kısıtlayacaktır. Bununla birlikte, orjinal altyapı ile, alınan kayıt bir araya getirildiğinde ortaya çıkacak faz problemleri, stereo alan kirliliği ve toplam seste ciddi 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 görsel (dalga biçimi – frekans analizi) ve işitsel olarak sunulmuştur. Bununla birlikte, akustik ve çevresel düzenlemenin bu yöntem ile elde edilen sonuca etkisi ayrıca tartışılmıştır.

Anahtar Kelimeler: Ses Kayıt, Alan Kayıt, Sonradan Ters Faz, 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

DAVUL İÇİN TAM OTOMATİK BİR AKORT SİSTEMİNİN TASARIMI VE OPTİMİZASYONU

Özgün Arda NURAL¹, Arda EDEN²

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 vurmali çalgılar ailesinde bulunan davul enstrümanının 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 Öğr. Gör., Trabzon Üniversitesi Devlet Konservatuarı

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

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

İdil ŞENEL¹, Umut Burcu TASA YURTSEVER²

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 Tasarım Bölümü, Sanat ve Tasarım Fakültesi, Yıldız Teknik Üniversitesi, İstanbul, Türkiye

DİJİTALLEŞMENİN FİZİKSEL ETKİLEŞİME YANSIMALARI

Selva ÖZKAL¹, A. Ayça ÜNLÜER ÇİMEN²

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 kurmaktadır. 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 sunmaması 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 almaktadır. Kişisel tercihler, küreselleşme, sanat, tasarım, deneyim tasarımı, moda, sanayileşme ve kültür gibi birden fazla konuda incelenebilmektedir. 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

OYUNLARIN EĞİTİM ÜZERİNDEKİ ETKİSİNİN KUTU OYUNU TASARIMI İLE ÖLÇÜLMESİ

Barış ÖÇAL¹, İdil ŞENEL², S. Efe ERDOĞAN³

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 EDEN¹, Halil İMİK², Muhammet ÖZDEMİR³

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, üflemlili 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 atırılmasına yönelik olarak geliştirilmiş “pitch bend”, “modulasyon 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 TEMEL¹, Tan TEMEL²

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 sürdüreceği 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 performansla 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’in 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