

Türk Sanatlarının Dijital Yorumları Üzerine Bir İnceleme

Traditional Themes in Digital Art: A Case Study

Elif Beyza POLAT ^a Ertan TOY ^b



Geliş: 01.07.2026 | Kabul: 27.09.2026

Öz: Bu çalışma, geleneksel Türk sanatlarının dijital çağ bağlamında yeni medya teknolojileri aracılığıyla nasıl yeniden yorumlandığını incelemektedir. Literatürde geleneksel Türk sanatlarının dijital üretim pratikleriyle ilişkisini, kullanılan teknoloji türleri ve yeniden üretim biçimleri üzerinden karşılaştırmalı biçimde ele alan bütüncül incelemelerin sınırlı olduğu görülmektedir. Bu amaç doğrultusunda Ahmed Said Kaplan'ın Tile, Garip Ay'ın Interactive Ebru Screen ve Gökhan Doğan'ın Anadolu Motifleri Serisi adlı eserleri örneklem olarak seçilmiş; sanatçıların üretim süreçlerine ilişkin veriler doküman incelemesiyle toplanmış ve betimsel analiz yoluyla değerlendirilmiştir. Bu çerçevede analiz, eserlerin hangi dijital araç ve yöntemlerle üretildiğini, geleneksel motif ve kompozisyon mantığının dijital ortama nasıl aktarıldığını ve izleyici deneyiminin nasıl kurgulandığını görünür kılmaya odaklanmıştır. Böylece çalışma, seçilen örnekler üzerinden dijital üretim süreçlerinin geleneksel estetik ilkelerle kurduğu süreklilik ve dönüşüm ilişkisini tartışmaya zemin hazırlamaktadır. Dijitalleşmenin sanat üretim süreçlerine dâhil olması, çini, ebru ve dokuma gibi geleneksel sanat dallarının hem biçimsel hem de teknik düzeyde yeni ifade olanaklarıyla ele alınmasına imkân tanımaktadır. Bilgisayar tabanlı görselleştirme, yaratıcı kodlama, etkileşimli arayüzler, sensör teknolojileri ve üretken tasarım yöntemleri gibi araçlar, sanatın izleyiciyle kurduğu ilişkiyi dönüştürerek, geleneksel formların statik bir yüzey olmaktan çıkarak dinamik, etkileşimli ve zamana bağlı yapılara dönüşmesini mümkün kılmaktadır. Çalışmanın örneklemine oluşturan eserler, Türk sanatlarına özgü motif ve kompozisyon düzenlerinin dijital ortamlarda nasıl yeniden üretildiğini göstermesi açısından önemli örnekler sunmaktadır. Bulgular, sanatçıların çini, ebru ve dokuma temelli estetik yapılardan beslendiğini; ancak dijital üretimin doğası gereği malzeme, doku ve yüzey anlayışının klasik örneklerden farklılaştığını, buna karşılık etkileşim, hareket ve çok katmanlı görsellik sayesinde geleneksel formların dinamik yapılara dönüşerek kültürel mirasın görünürlüğünü artırdığını göstermektedir. Çalışma, geleneksel Türk sanatlarının dijital bağlamda yeniden üretimine ilişkin kavramsal ve yöntemsel bir çerçeve sunarak literatüre katkı sağlamakta; ayrıca kültürel mirasın yeni medya uygulamalarıyla sunumuna ilişkin genel bir çerçeve sunmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanat ve Tasarım, Türk Sanatları, Yeni Medya Sanatı, Çini Sanatı, Ebru Sanatı, Dokuma Sanatı

Abstract: This study examines the reinterpretation of traditional Turkish arts within digital production environments through new media technologies, focusing on how formal and aesthetic components are represented and reorganized in contemporary digital practices. As digital tools have become increasingly integrated into artistic production, practices traditionally grounded in material-based processes have been realized through computational systems, interactive interfaces, and screen-based

^a ✉ Yıldız Teknik Üniversitesi

Türkiye | elifbeyzapolat@gmail.com

^b ✉ Doç. Dr., Yıldız Teknik Üniversitesi

Türkiye | ertantoy@yildiz.edu.tr

Citation: Polat, E. B. ve Toy, E. (2026). Türk sanatlarının dijital yorumları üzerine bir inceleme. *Kesit Akademik Dergisi*, 12 (48), 698-740.

Bu makale İntihal.net tarafından taranmıştır. This article was checked by İntihal.net. Bu makale Creative Commons lisansı altındadır. This article is under the Creative Commons license.

visual environments. Within this framework, the study addresses how formal components such as motif, composition, repetition–rhythm, and surface construction—particularly those associated with tilework, marbling (ebru), and weaving—are articulated in digital contexts and how the relationship between the artwork and the audience is shaped through interaction and movement. A review of the literature indicates that research on traditional Turkish arts primarily focuses on historical, stylistic, and material dimensions, while studies examining these arts alongside digital production practices and audience interaction remain limited. Accordingly, this study aims to provide a descriptive examination of the relationship between traditional aesthetic structures and digital production environments through selected examples. The theoretical framework outlines the development of new media art in Türkiye and considers how traditional Turkish arts are reinterpreted through computer-based visualization, creative coding, interactive interfaces, sensor technologies, and generative design methods. Digital technologies are approached as production environments that influence visual organization, surface perception, and modes of audience engagement. The study employs a qualitative research approach. The sample consists of three works selected through purposive sampling: Ahmed Said Kaplan’s Tile, Garip Ay’s Interactive Ebru Screen, and Gökhan Doğan’s Anatolian Motifs Series. Data were collected through document analysis, including artist statements, project descriptions, exhibition and catalog texts, interview records, photographic and video documentation, and online archival materials. The collected data were analyzed descriptively by identifying digital tools and production processes and examining motif and compositional characteristics in relation to traditional aesthetic structures. The findings indicate that references to traditional aesthetics are maintained through motifs, repetition–rhythm relationships, compositional balance, and pattern logic. However, differences emerge in terms of material, texture, and surface due to the characteristics of digital production environments. Traditional visual references remain identifiable, while screen-based, projection-based, and software-driven environments replace physical materials commonly associated with traditional production. As a result, the concept of surface shifts from a fixed material carrier to a layered and interactive visual structure. This transformation also affects the relationship between the artwork and the audience, with interaction becoming an integral component of the viewing process. In conclusion, the study suggests that the formal and aesthetic principles of traditional Turkish arts can be reinterpreted in new media contexts. The findings emphasize that motifs and compositional knowledge may function as structural components within digital production environments while contributing to new forms of audience engagement and cultural representation.

Keywords: Art and Design, Traditional Turkish Arts, New Media Art, Turkish Tile Art, Turkish Marbling Art, Textile Weaving Art

Giriş¹

Geleneksel Türk sanatlarının dijital teknolojilerle kurduğu ilişki, kültürel mirasın güncel üretim ortamlarında nasıl yeniden biçimlendiğini ve çağdaş sanat pratikleri içinde nasıl temsil edildiğini tartışmaya açan bir inceleme alanı oluşturmaktadır. Dijital üretim araçlarının yaygınlaşmasıyla birlikte çini, ebru ve dokuma gibi disiplinlere ait motif, desen ve kompozisyon düzenleri; bilgisayar tabanlı görselleştirme, yaratıcı kodlama, etkileşimli arayüzler, sensör teknolojileri

¹ Bu çalışma, Yıldız Teknik Üniversitesi, Sosyal Bilimler Enstitüsü, Sanat ve Tasarım Yüksek Lisans programında Doç. Dr. Ertan Toy danışmanlığında yürütülmekte olan ve henüz tamamlanmamış/yayımlanmamış “Türk Sanatlarının Yeni Medya Sanatçıları Tarafından Yeniden Yorumlanması Üzerine Eleştirel Bir İnceleme” başlıklı yüksek lisans tezinden üretilmiştir.

ve üretken tasarım yöntemleri aracılığıyla dijital ortamlarda farklı biçimlerde yeniden kurulabilmektedir. Bu yönelim, geleneksel estetik yapıların dijital üretim süreçlerinde hangi biçimsel karşılıklarla ele alındığını ve eserlerin izleyiciyle kurduğu ilişkinin dijital ortamda hangi özelliklerle belirlendiğini incelemeyi gündeme getirmektedir. Literatürde yeni medya sanatına ilişkin kavramsal tartışmalar, teknoloji temelli üretim örnekleri ve sanatçı odaklı anlatımlar geniş yer tutmakla birlikte, geleneksel Türk sanatlarının dijital üretim pratikleriyle ilişkisini biçimsel ilkeler, motif/kompozisyon düzeni ve teknik süreçler düzeyinde birlikte ele alan karşılaştırmalı incelemelerin sınırlı olduğu görülmektedir. Ayrıca geleneksel sanatlara özgü görsel dilin dijital ortamdaki yeniden üretimine ilişkin malzeme, doku ve yüzey boyutlarını birlikte ele alan çalışmaların sınırlı olduğu görülmektedir. Bu çalışma, söz konusu sınırlılıklar çerçevesinde, geleneksel estetik yapıların dijital üretim süreçleri içinde nasıl ele alındığını belirli örnekler üzerinden tartışmayı hedeflemektedir. Bu çalışmanın amacı, geleneksel Türk sanatlarına özgü biçimsel ve estetik ilkelerin yeni medya teknolojileri aracılığıyla dijital üretim ortamlarında nasıl yeniden yorumlandığını incelemektir. Bu doğrultuda incelenen eserler, çini, ebru ve dokuma gibi farklı geleneksel sanat alanlarına dayanmaları ve dijital üretim süreçlerinde çeşitli teknolojik yöntemlerden yararlanmaları nedeniyle örneklem kapsamına alınmıştır. Böylece motif ve kompozisyon düzenlerinin dijital ortamda kurulma biçimleri ile üretimde kullanılan dijital araç ve süreçler, seçili örnekler üzerinden karşılaştırmalı bir zeminde ele alınmaktadır. Çalışmanın izleyen bölümlerinde, öncelikle Türkiye’de yeni medya sanatının gelişimine ve dijital teknolojilerin sanatsal üretimdeki yerine ilişkin kuramsal arka plan sunulmaktadır. Ardından araştırmanın yöntemi açıklanmakta; doküman incelemesine dayalı veri toplama süreci ile betimsel analiz doğrultusunda izlenen çözümleme adımları belirtilmektedir. Devamında seçili eserler, geleneksel estetik yapılarla ilişkileri ve dijital üretim süreçleri bakımından incelenmekte; son bölümde ise bulgular bir araya getirilerek geleneksel Türk sanatlarının dijital çağdaki yeniden üretimine ilişkin değerlendirmelere yer verilmektedir.

Amaç

Araştırmanın amacı, geleneksel Türk sanatlarına (çini, ebru ve dokuma) özgü motif, kompozisyon, ritim ve yüzey kurgusu gibi biçimsel/estetik ilkelerin yeni medya sanatçıları tarafından dijital üretim ortamlarında nasıl yeniden

yorumlandığını, bu dönüşümde hangi dijital araç ve yöntemlerin kullanıldığını ve izleyiciyle kurulan ilişkinin etkileşim üzerinden nasıl yeniden kurgulandığını incelemektedir. Bu doğrultuda çalışma, amaçlı örnekleme ile seçilen Ahmed Said Kaplan'ın Tile, Garip Ay'ın Interactive Ebru Screen ve Gökhan Doğan'ın Anadolu Motifleri Serisi eserlerini durum çalışması kapsamında ele alarak; doküman incelemesiyle elde edilen verileri betimsel analizle çözümlemekte, dijital üretimin doğası gereği malzeme, doku, yüzey anlayışında görülen farklılaşmaları geleneksel estetik yapılarla karşılaştırmalı biçimde değerlendirmeyi hedeflemektedir.

Yöntem

Bu araştırma, nitel araştırma yaklaşımı çerçevesinde yürütülmüştür. Araştırmanın amacı, geleneksel Türk sanatlarına özgü biçimsel ve estetik ilkelerin yeni medya sanatçıları tarafından dijital üretim ortamında nasıl yeniden yorumlandığını incelemektir. Bu doğrultuda çalışma, durum çalışması (case study) desenine dayandırılmıştır. Yin'e göre durum çalışması, belirli bir olgunun kendi bağlamı içinde derinlemesine incelenmesine olanak sağlayan nitel bir yöntemdir; bu çalışma kapsamında seçilen üç sanatçı ve üç eser incelemeye konu edilmiştir (Yin, 2017).

Veri toplama sürecinde doküman incelemesi kullanılmıştır. Doküman incelemesi yazılı, görsel veya dijital kaynakların sistematik bir yaklaşımla analiz edilmesi süreci olarak tanımlamaktadır (Bowen, 2009). Bu çerçevede sanatçıların web siteleri, proje metinleri, sergi katalogları, röportaj kayıtları, performans videoları ve çevrimiçi arşiv materyalleri incelenmiştir. Eserlerin biçimsel özelliklerinin değerlendirilmesinde betimsel analiz yöntemi uygulanmıştır. Betimsel analiz, verilerin tematik kategoriler doğrultusunda düzenlenerek yorumlanmasına dayanmaktadır (Yıldırım ve Şimşek, 2021). Çalışmada analiz süreci, eserlerin seçimi, motif ve kompozisyon özelliklerinin sınıflandırılması, geleneksel estetik ilkelerle karşılaştırma ve dijital üretim sürecinin değerlendirilmesi aşamalarından oluşmaktadır.

Araştırmanın örneklemini, Ahmed Said Kaplan'ın Tile, Garip Ay'ın Interactive Ebru Screen ve Gökhan Doğan'ın Anadolu Motifleri Serisi olmak üzere geleneksel Türk sanat unsurlarını dijital ortamlarda yeniden yorumlayan üç sanatçının üretimleri oluşturmaktadır. Bu örneklem, amaçlı örnekleme yöntemiyle

belirlenmiştir. Amaçlı örnekleme, araştırma problemine en uygun bilgi sağlayacak durumların seçilmesini mümkün kılmaktadır (Patton, 2015). Sanatçıların seçilme nedeni, Türk sanatlarına özgü motif, desen ve kompozisyon anlayışını çağdaş medya araçlarıyla birleştiren özgün üretimler ortaya koymalarıdır. Ayrıca her bir sanatçının farklı bir sanat dalını temel alması ve dijital üretim süreçlerinde farklı teknolojik yöntemler kullanması, örneklemin çeşitlilik sağlaması açısından tercih edilmiştir. Bu yöntem doğrultusunda çalışma, geleneksel Türk sanatlarının yeni medya bağlamındaki dönüşümünü hem biçimsel hem de kültürel bir perspektiften değerlendirmeyi hedeflemektedir.

Veri Toplama Süreci

Veriler, doküman incelemesi yoluyla elde edilmiştir. Bu kapsamda sanatçıların eserlerine ilişkin çevrim içi içerikler (proje açıklamaları, sergi bilgileri, katalog metinleri, röportajlar, video kayıtları ve dijital arşiv materyalleri) belirlenmiş, kaynaklar sistematik biçimde taranmış ve araştırma kapsamında değerlendirilmeye uygun olanlar seçilerek kayıt altına alınmıştır. Bu çalışmada veri toplama aracı olarak doküman incelemesi kapsamında kullanılan yazılı ve görsel/dijital kaynaklar (proje açıklamaları, sergi metinleri, kataloglar, röportajlar ve video kayıtları) esas alınmıştır.

Türkiye’de Yeni Medya Sanatı Gelişimi

Türkiye’de yeni medya sanatının gelişim süreci, teknolojik araçların sanatsal üretim sürecine dahil edilmesiyle 1980’li yıllarda biçimlenmeye başladığı bilinmektedir. Bilgisayar teknolojilerinin görsel üretimlerde kullanılmaya başlanması, sanatçıların geleneksel ifade biçimlerini dijital olanaklarla dönüştürmesine zemin hazırlamaktadır. Bu dönemde gerçekleştirilen bireysel çalışmalar, Türkiye’de dijital sanatın erken örnekleri arasında yer almakta ve yeni medya temelli üretimlerin gelişimine zemin hazırlamaktadır.

1990’lı yıllardan itibaren bu eğilim, teknolojik gelişmelerin hızlanması ve internetin yaygınlaşmasıyla birlikte sanat ortamında daha görünür hale gelmektedir. Bu dönemde özellikle video sanatı, dijital fotoğraf ve internet tabanlı işlerin sanatçıların üretiminde önemli bir yer edindiği bilinmektedir. Bu dönemde bilgisayar teknolojileri, elektronik müzik ve video sanatı alanlarında üretim yapan Teoman Madra, İlhan Mimaroglu ve Bülent Arel, Nil Yalter gibi sanatçılar yeni teknolojileri sanatsal araştırmalarına dahil eden ilk sanatçılar arasında yer

almaktadır (Ertan, 2015). 2000’li yıllarla birlikte ise enstalasyonlar, interaktif uygulamalar ve sanal gerçeklik gibi deneyimsel teknolojiler sanat ortamına dahil olmaktadır. Bu süreçte üniversitelerde Görsel İletişim Tasarımı bölümlerinin açılması, medya laboratuvarlarının oluşturulması ve NOMAD (2002) ile amberPlatform (2007) gibi bağımsız girişimlerin faaliyet göstermeye başlaması, sanatçılar için deneysel üretim ve paylaşım alanları oluşturmaktadır. Bu dönemde yetişen sanatçı kuşağının, dijital teknolojileri yalnızca bir üretim aracı olarak değil, aynı zamanda kavramsal bir araştırma ve ifade ortamı olarak değerlendirmeye başladığı bilinmektedir.

Türkiye’deki yeni medya sanatının gelişiminde, akademik kurumların yanı sıra bağımsız sanat inisiyatifleri ve bienallerin önemli bir rol oynadığı belirtilmektedir. Özellikle İstanbul Bienali gibi uluslararası etkinlikler, yeni medya sanatçılarının görünürlüğünü artırmakta; medya laboratuvarları ve dijital odaklı sergiler sanatçıların teknolojik araçlarla deney yapmasına zemin hazırlamaktadır. Böylelikle Türkiye’deki sanat ortamının, küresel ağlarla ilişkili olarak dijitalleşmenin getirdiği yeni estetik ve deneyim biçimlerini benimsemeye başladığı düşünülmektedir.

Son yıllarda Türkiye’de yeni medya teknolojilerinin sanatsal üretimlerde kullanımında belirgin bir artış görülmektedir. Bu dönemde özellikle yapay zekâ, veri görselleştirme, artırılmış gerçeklik ve üretken tasarım gibi teknolojiler, sanatçıların üretim süreçlerinde önemli bir rol üstlenmektedir. Yeni medya teknolojilerinin gelişimi, farklı sanat disiplinleri arasında etkileşim kurulmasına olanak sağlamış; ses, görüntü ve metin gibi unsurların bir arada yer aldığı çok katmanlı yapıların ortaya çıkmasına zemin hazırlamaktadır (Tan, 2024). Bu dönemde Refik Anadol, mimari yüzeylere veri temelli görselleştirmeler uygulayarak dijital hafıza ve mekân ilişkisini yeniden ele almakta; Can Büyükberber, sanal gerçeklik ve algoritmik modellemeler aracılığıyla algısal derinlik ve mekânsal deneyim üzerine çalışmalar üretmiştir. Candaş Şişman, ses, ışık ve hareket ilişkisini temel alan enstalasyonlarında teknolojiyi mekânsal bir ifade aracı olarak kullanırken; Memo Akten yapay zekâ destekli üretimlerinde insan, doğa ve makine arasındaki etkileşimleri konu edinmektedir (Görsel 1). Bu sanatçılar, dijital araçları hem estetik hem de kavramsal bir dilin parçası haline getirerek, Türkiye’de yeni medya sanatının uluslararası ölçekte görünürlük kazanmasına katkı sağlamışlardır.



Görsel 1: Boundaries, Memo Akten, 2024 (Akten, 2024)²

Kalender ve Alp, Türkiye’de yeni medya sanatının yalnızca teknolojik araçlarla sınırlı bir alan olmadığını, aynı zamanda toplumsal, kültürel ve mekânsal bağlamlarda dönüşümlere işaret ettiğini vurgulamaktadır (Kalender ve Alp, 2023). Bu noktada yeni medya sanatı hem teknolojinin sunduğu imkânlarla hem de yerel kültürel kodlarla ilişki kurarak özgün bir üretim alanı oluşturmaktadır. Türkiye’de yeni medya sanatının gelişim çizgisi, yalnızca teknik yeniliklerin benimsenmesiyle sınırlı değil, aynı zamanda kültürel mirasın yeniden değerlendirilmesine yönelik bir zemin de oluşturmaktadır. Sanatçıların dijital teknolojilerle üretim yaparken geleneksel sanatları referans alması, geçmiş ile günümüz arasında yeni bağlar kurulmasına imkân tanımaktadır. Böylelikle yeni medyanın, tarihsel süreklilik taşıyan sanat formlarının güncel bağlamlarda yeniden görünür kılınmasına ve farklı ifade biçimleriyle aktarılmasına olanak sunan bir ortam haline geldiği bilinmektedir.

Türk sanatları, tarihsel süreç boyunca estetik, simgesel ve kültürel değerleriyle Anadolu’nun görsel hafızasını biçimlendiren önemli sanat dallarını kapsamaktadır. Minyatür, tezhip, çini ve ebru, hat gibi sanatlar, biçimsel zarafetin

² URL-1: "Boundaries", <https://www.memo.tv/works/boundaries/> (Erişim Tarihi: 22.11.2025).

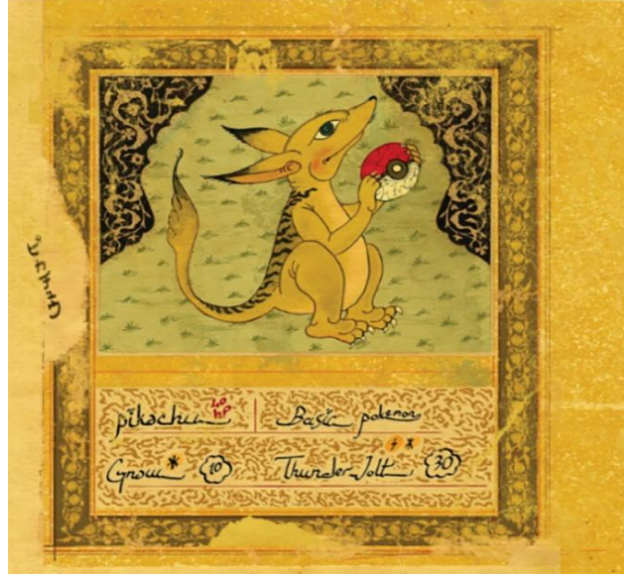
yanı sıra anlam katmanlarıyla da kültürel kimliğin taşıyıcıları olmuştur. Günümüzde bu sanatlar, dijital teknolojilerin sunduğu imkânlar sayesinde yeni üretim ve ifade biçimleriyle yeniden değerlendirilmektedir. Yeni medya ortamları; sayısal temsil, etkileşim, üretken tasarım ve artırılmış gerçeklik gibi araçlar aracılığıyla bu sanatların görsel dilini dönüştürmekte, tarihsel formların çağdaş sanat pratikleriyle kesiştiği yeni bir zemin oluşturmaktadır. Bu dönüşüm hem geleneksel estetiğin korunmasına hem de geçmiş ile günümüz arasında dinamik bir ilişki kurulmasına olanak tanımaktadır. Çalışmanın bu bölümünde, minyatür, tezhip, çini, dokuma gibi Türk sanatlarının yeni medya teknolojileriyle yeniden yorumlanış biçimleri ele alınacak; bu sanatların dijital bağlamda kazandığı yeni ifade alanları örnekler üzerinden tartışılacaktır.



Görsel 2: Muhammed Fatih Kara, Batman Padişah'tan İcazet Alırken (theolonius, 2016).³

³ URL-2: "Osmanlı'nın Minyatür Sanatını Popüler Kültür Haline Getiren Çizerden 18 Eğlenceli Çizim", <https://onedio.com/haber/osmanli-nin-minyatur-sanatini-populer-kultur-haline-getiren-cizerden-18-eglenceli-cizim-745008> (Erişim Tarihi: 22.11.2025).

Günümüzde sanatçılar, minyatürün konu ve biçim dilini kolaj, baskı, illüstrasyon ve dijital üretim gibi çağdaş tekniklerle yorumlayarak geleneksel ile çağdaş arasında yeni bir bağ kurmaktadır. Bu dönüşüm, sanatın sınırlarını genişleten ve geçmişle bugünü bir araya getiren bir anlayışı yansıtmaktadır (Kurtoğlu ve Akengin, 2022). Bu bağlamda Fatih Kara (Görsel 2) ve Murat Palta (Görsel 3) gibi sanatçılar geleneksel minyatür estetiğini illüstrasyon temelli bir yaklaşımla yorumlayarak, klasik minyatür estetiğini günümüzün popüler kültür öğeleriyle birleştirerek, tarihsel anlatım biçimini yeni bir görsel dile dönüştürmektedir. Her iki sanatçının üretimleri, doğrudan yeni medya teknolojilerinin ölçütlerine dayanmamakla birlikte, dijital araçlar aracılığıyla minyatür sanatının çağdaş yorumlarına örnek teşkil etmektedir.



Görsel 3: Murat Palta, Classic Video Games in Miniature Style⁴

Son yıllarda geleneksel Türk sanatlarının dijital ortamlarda yeniden yorumlanması yalnızca illüstratif düzeyde kalmayarak, hareket ve zamana dayalı yeni anlatım biçimlerine de evrilmektedir. Minyatür sanatının dijital

⁴ URL-3: "Classic Video Games in Miniature Style", <https://muratpalta.com/20202023/roz79ffnej45jiesgi088pnc0q5n0c> (Erişim Tarihi: 12.01.2026).

illüstrasyonlarla güncel kültüre uyarlanması ardından, animasyon ve video temelli üretimlerde de geleneksel motiflerin çağdaş bir dile aktarıldığı örnekler görülmeye başlanmaktadır. Bu durumun, statik görsel yapıdan dinamik bir anlatı formuna geçişi temsil ettiği; geleneksel estetiğin hareketli görüntüyle bütünleşmesini mümkün kıldığı bilinmektedir.

Erdem Topsakal'ın Görsel 4'te yer alan *Patterns of Istanbul* (2023) adlı animasyon serisinin de geleneksel Türk sanatlarında yer alan geometrik ve simetrik düzenleri dijital animasyon diliyle yeniden kurgulaması bakımından dikkat çekici olduğu düşünülmektedir. Sanatçı, İstanbul'un tarihî dokusunu ve kültürel motiflerini çağdaş bir görsel akış içinde sunarken, özellikle İtalyan sanatçı Giovanna Crise'nin geometrik biçim, ritim ve hareket anlayışından ilham aldığını ifade etmektedir (Topsakal, 2023).

Sanatçı, eserlerinde Vakıf Han, Topkapı Sarayı, Sirkeci Garı ve Molla Zeyrek Camii gibi İstanbul'un simgesel yapılarından esinlendiği desenlere de yer vermekte, kentin tarihsel ve kültürel kimliğini geometrik biçimlerle yeniden yorumlamaktadır. Topsakal'ın çalışmaları, Osmanlı ve Selçuklu süsleme estetiğini modern dijital anlatı teknikleriyle bir araya getirerek, kültürel mirasın güncel medya ortamlarında yeniden üretilebileceğini göstermektedir. Bu yönüyle sanatçı, geleneksel motifleri zamansal bir boyuta taşıyarak animasyonun sunduğu hareket ve süreklilik kavramları üzerinden yeni bir görsel dil geliştirmektedir.



Garip Ay ise, ebru sanatını sahne performanslarıyla dijital ortama taşıyan sanatçılardan biri olarak tanınmaktadır. Sanatçı, 2023 yılında gerçekleştirdiği Live Ebru Performance gösterisinde, su yüzeyinde oluşturduğu desenleri gerçek

⁵ URL-4: "Patterns of İstanbul – No.1", <https://www.topsakalerdem.com/films/patterns-of-istanbul-no-1> (Erişim Tarihi: 22.01.2026).

zamanlı video yansıtma (video mapping) tekniğiyle sahne arkasındaki dev ekranlara aktarmaktadır (Görsel 5). Bu performansta kamera, projeksiyon ve dijital görüntü işleme sistemleri birlikte kullanılarak ebrunun akışkan yapısı hareketli bir görsel deneyime dönüştürülmektedir. Böylece sanatçı, geleneksel ebru sanatını mimari yüzeyler ve konser sahneleriyle buluşturarak izleyicinin eşzamanlı katılımına dayalı çağdaş bir medya performansı oluşturmaktadır.



Görsel 5: Garip Ay, Live Ebru Performance video kesitinden ekran görüntüsü
(Ay, t.y.)⁶

Ebru sanatını yeni medya teknolojileri kullanarak yorumlayan bir diğer sanatçı Gökhan Doğan'ın ise, 2023 yılında Ebru Sanat Odası: Ebru Etkileşimli Dijital Sanat Deneyimi adlı çalışmasını Artistic Integrity kapsamında sergilediği bilinmektedir (Görsel 6). Sanatçı, sosyal medya hesabında paylaştığı içerikte, "Ebru, Lidar, yapay zekâ, bir tutam GLSL ve Geleneksel Türk sanatlarından Ebru'nun motiflerini mekân, zaman ve seyirci etkileşiminde bir dijital sanat eser deneyimine dönüştürüyor" ifadelerini kullanmaktadır (Doğan, 2022). Doğan, bu çalışmanın, uzun süredir yürüttüğü Badqode Solo Exhibition başlığı altında yer alan etkileşimli dijital sanat eserlerinden biri olduğunu belirtmektedir. Sanatçı, seyirci deneyimini eserlerinin bir parçası hâline getirerek sergileme alanını ve

⁶ URL-5: "Garip Ay Ebru Performance (Mapping) #shorts", <https://www.youtube.com/shorts/0qR06YCEIdI> (Erişim Tarihi: 22.01.2026).

zamanı kendi sanatsal pratiğine dâhil ettiğini belirtmektedir. Çalışmada ebru sanatına ait desenler, derinlik sensörleri ve yazılım teknolojileriyle bir araya getirilmekte; izleyicinin hareketi doğrultusunda şekillenen renkli kompozisyonlar aracılığıyla, eserin izleyici etkileşimiyle üretilen bir dijital sanat deneyimine dönüştüğü görülmektedir.



Görsel 6: Gökhan Doğan, Ebru Sanat Odası Deneyimi video kesitinden ekran görüntüsü (Doğan, 2022).⁷

Anadolu Türk çini sanatının, Selçuklu döneminde mimari süsleme unsuru olarak geliştiği, Osmanlı döneminde ise teknik ve estetik açıdan en olgun biçimine ulaştığı bilinmektedir (Öney ve Çobanlı, 2007). Günümüzde çini, geleneksel mimari uygulamaların yanı sıra çağdaş tasarım ve dijital sanat alanlarında da yeniden değerlendirilmektedir. Yeni medya teknolojileri, çini desenlerinin sanal ve etkileşimli ortamlarda yeniden kurgulanmasını sağlayarak bu sanatın hem kültürel miras içindeki sürekliliğini korumakta hem de çağdaş sanat pratikleriyle bütünleşmesine olanak tanımaktadır. Bu çerçevede çini sanatını yeni medya teknolojileri aracılığıyla yeniden yorumlayan uygulamalar içinde Hakan Yılmaz ve Seyd Ahmet'in ortak üretimi olan *Gate of Eternity* çalışması dikkat çekmektedir. Sanatçı, Görsel 7'de sunulan *Sonsuzluk Kapıları* NFT sergisinin çıkış noktasını, sanat üretiminde kendi kültürel kökleriyle bağ kurmanın gerekliliği düşüncesiyle açıklamaktadır (Kreaktivist, 2023). Yılmaz, bu proje aracılığıyla geleneksel çini sanatının korunması güç fiziksel yapısını dijital ortamda yaşatarak, kültürel

⁷ URL-6: "Ebru Sanat Odası: Ebru Etkileşimli Dijital Sanat Deneyimi", <https://www.instagram.com/reels/CuClhSmIf1e> (Erişim Tarihi: 10.02.2026).

mirasın sürdürülebilirliğine katkı sağlamayı amaçlamaktadır. Bu eserin, Türk sanatında sıkça karşılaşılan geometrik düzen, simetri ve ışık kavramlarını dijital bir anlatı diliyle yeniden kurgulayan bir medya enstalasyonu niteliğinde olduğu bilinmektedir. Sanatçılar, Türk estetiğinin temelinde yer alan sonsuzluk, birlik ve döngüsellik kavramlarını çağdaş dijital tekniklerle yorumlamakta; ışık, ses ve hareket öğelerini kullanarak izleyiciye mekânsal bir deneyim alanı sunmaktadır.



Görsel 7: Hakan Yılmaz, Seyd Ahmed: Gelenekten Geleceğe: Kültürel Belleğin Dijital Yansımaları (Gate of Eternity sergisinden fotoğraf) (Dijital Deneyim Merkezi, t.y.).⁸

Gate of Eternity, 2023 yılında New York Metropolitan Museum of Art'ta sergilenmiş ve Türk sanat mirasının dijital çağdaki temsili açısından dikkat çekici bir örnek olarak değerlendirilmektedir (Güner, 2024). Bu çalışma ile geleneksel mimari bezemelerdeki ritim ve simetri anlayışını dijital ortamda yeniden üreterek hem estetik hem de kavramsal düzeyde kültürel sürekliliği görünür kılan sanatçı çalışmalarında yapay zekâ, image to video sistemleri, dijital sahneleme ve veri tabanlı görselleştirme tekniklerinden yararlanmaktadır (Kreaktivist, 2024).

Hakan Yılmaz'ın ayrıca Nakkaş Levni'nin raks eden kadın figürlerini yapay zekâ araçlarıyla hareketlendirdiği bir çalışması, Türkiye Kültür Yolu Festivali kapsamında sergilenen Gelenekten Geleceğe: Kültürel Belleğin Dijital Yansımaları gibi pek çok çalışması bulunmaktadır. Sanatçının Galata Düşleri adlı görsel-işitsel

⁸ URL-7: "Kültür Kodlarını Dijital Sanatla Geleceğe Taşıyan Öncü: Hakan Yılmaz", <https://kreaktivist.com.tr/kultur-kodlarini-dijital-sanatla-gelecege-tasiyan-uncu-hakan-yilmaz/> (Erişim Tarihi: 15.02.2026).

mapping gösterisi, Osmanlı minyatür sanatının önde gelen isimleri olan Levni, Mehmed Siyah Kalem ve Veli Can'ın çizdiği karakterleri günümüz dünyasına taşıyan dijital bir hikâye olarak kurgulanmaktadır (Görsel 8). Gösteri, Galata Kulesi'nin yüzeyine yansıtılan projeksiyonlar aracılığıyla bu minyatür karakterleri Kültür Yolu Festivali'ne katılan figürler olarak yeniden canlandırmakta; izleyicilere geleneksel ile çağdaş arasında köprü kuran bir deneyim sunmaktadır. Yaklaşık sekiz dakika süren çalışma, klasik minyatürün durağan kompozisyon anlayışını hareket, ışık ve ses unsurlarıyla yeniden yorumlamakta; böylece minyatür sanatına ait figürler dijital ortamda etkileşimli, çok katmanlı bir yapıya kavuşmaktadır. Sanatçı, bu projeler dışında da dijital sanat alanındaki araştırma ve üretim çalışmalarına aktif olarak devam etmektedir.

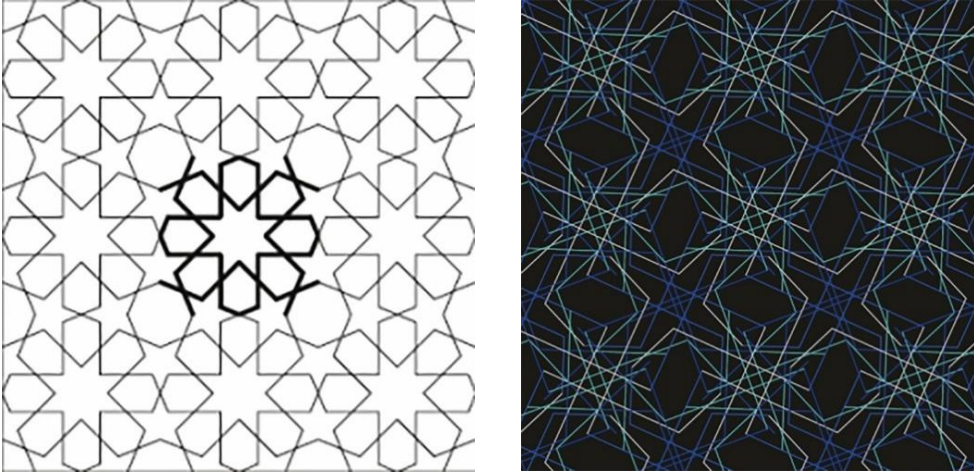


Görsel 8: Hakan Yılmaz, Galata Düşleri projeksiyon mapping videosu kesitinden ekran görüntüsü (Yılmaz, 2025).⁹

Sanatçı Selçuk Artut ise 2024 yılında *Sonsuza Uzanan Motifler: Yeniden Yorumlar* adlı interaktif sanat eserini Hope Alkazar'da izleyiciyle buluşturmuştur. Eserde, izleyicinin dokunuşlarıyla değişen motifler ve dinamik formlar aracılığıyla geleneksel Türk desenleri dijital bir dile dönüştürülmektedir. Sanatçı bu projede dokunmatik etkileşim arayüzleri, kreatif kodlama (creative coding) ve algoritmik

⁹ URL-8: "Hakan Yılmaz'dan Nakkaş Levni'ye Dijital Dokunuş", <https://kreaktivist.com.tr/hakan-yilmaz-dan-nakkas-levniye-dijital-dokunuş/> (Erişim Tarihi: 22.04.2026).

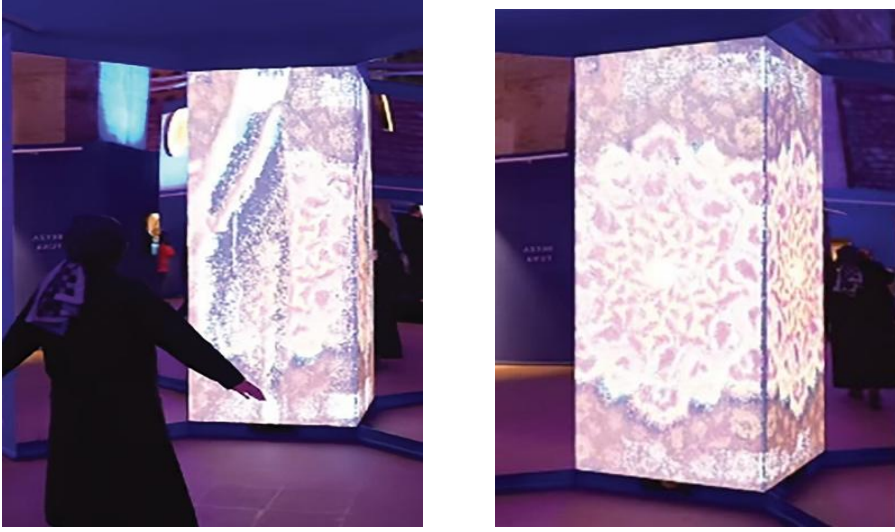
grafik üretim tekniklerinden yararlanmakta; böylece geometrik motifleri parametrik olarak dönüştürmektedir. Ayrıca, ses ve görüntü senkronizasyonu kullanılarak izleyicinin hareketleriyle görsel ve işitsel öğeler arasında anlık bir ilişki kurulmaktadır (Artut ve Akalan, 2024). Bu yaklaşım, Artut'un geleneksel motifleri çağdaş medya teknolojileriyle yeniden yorumlama pratiğinin yanı sıra, kodlama sanatını yeni medya sanatının bir ifade biçimi olarak kullandığını; Görsel 9'da yaratıcı kodlama aracılığıyla oluşturulmuş eserde de görüldüğü üzere, ana motiftan türetilen görsel düzenlemelerle ortaya koymaktadır.



Görsel 9: Selçuk Artut, "Sonsuza Uzanan Motifler #19": solda ana motif, sağda motifin yaratıcı kodlama ile üretilmiş kompozisyonu (Artut, 2023).¹⁰

Türk sanatlarının yeni medya teknolojileriyle yeniden yorumlandığı bir başka sergi ise *Âdil-i Mutlak Hat ve Tezhip Eserleri Sergisi* örnek olarak verilebilmektedir. Sergi, 2025 yılında İstanbul Tophane-i Amire Kültür ve Sanat Merkezi ev sahipliğinde gerçekleştirilmiş ve geleneksel Türk sanatlarını dijital çağın olanaklarıyla buluşturan çalışmalara yer vermektedir. Sergide, hat ve tezhip gibi köklü sanat dallarının klasik üslubunu çağdaş teknolojilerle bir araya getiren eserler dikkat çekmektedir. Katılımcılardan Abdullah Özşahin'in *Döngü* adlı kinetik eser, klasik tezhip motiflerini dijital partiküller aracılığıyla yeniden ele almakta ve izleyicinin hareketine duyarlı biçimde biçim değiştiren bir yapı ortaya koymaktadır (Görsel 10).

¹⁰ URL-9: "Geometric Patterns with Creative Coding: Coding for the Arts", <https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4842-9915-8> (Erişim Tarihi: 22.04.2026).



Görsel 10: Abdullah Özşahin, Döngü, Video Kesitinden Ekran Görüntüsü (Özşahin, 2025).¹¹

Görsel 11’de bulunan Celal Can Vatandaş tarafından hazırlanan video-enstalasyon çalışmasında ise kaleydoskop tekniği kullanılarak geleneksel tezhip desenleri hareketli bir yüzeyde animasyonla dönüştürülmekte; motiflerin ritmik biçimde ışık ve renk oyunları ile yeniden canlandığı görülmektedir (Kreaktivist, 2025). Böylece sergi kapsamında, hat ve tezhip sanatlarının biçimsel estetiği; yapay zekâ, animasyon ve etkileşimli sistemler gibi yeni medya araçları aracılığıyla çağdaş bir yorumla izleyiciyle buluşturulmaktadır.



¹¹ URL-10: "Döngü", https://www.instagram.com/p/DE2JQlbi_Nn/ (Erişim Tarihi: 2.05.2025).

Görsel 11: Adil-i Mutlak Sergisi çevrim içi kataloğundan alınan ekran görüntüsü (Ketebe, 2025).¹²

Sanatçı ve Eserleri Üzerine İnceleme

Geleneksel Türk sanatlarının yeni medya teknolojileri aracılığıyla yeniden yorumlanması, kültürel mirasın dijital çağdaki temsiline dair farklı yaklaşımlar ortaya koymaktadır. Bu süreçte sanatçılar, Türk sanatlarının estetik değerlerinden ve biçimsel geleneklerinden ilham alarak, geçmişe ait motif ve desen anlayışlarını çağdaş üretim teknikleriyle bir araya getirmekte ve bu öğeleri yeni medya ortamlarında yeniden yorumlayan üretimler sergilemektedir. Yeni medya teknolojilerinin sunduğu etkileşim ve görselleştirme sanatçıların biçim, malzeme ve izleyiciyle kurdukları ilişkileri yeniden tanımlamalarına olanak sağlamaktadır. Çalışmanın bu bölümünde, çini, ebru ve dokuma sanatlarına ait estetik ve biçimsel özellikleri dijital üretim ortamında yeniden ele alan üç sanatçı Ahmed Said Kaplan, Garip Ay ve Gökhan Doğan incelenmektedir. Bu inceleme, sanatçıların geleneksel Türk sanatlarına özgü motif, desen ve kompozisyon ilkelerini dijital bağlamda nasıl yorumladıklarını ve bu süreçte ortaya çıkan biçimsel, teknik ve estetik dönüşümleri değerlendirmeyi amaçlamaktadır.

Ahmed Said Kaplan – Tile

1986 yılında İskenderun’da doğan sanatçının, eğitim sürecinden itibaren görsel prodüksiyon ve animasyon alanlarında çalıştığı, zamanla interaktif enstalasyon ve gerçek zamanlı görsel performanslara yöneldiği bilinmektedir. Sanatçı, dijital sanat ve etkileşimli enstalasyon alanında ürettiği projelerle uluslararası platformlarda yer almakta, özellikle Avrupa’daki dijital sanat sergilerinde görünürlük kazanmaktadır. Kurucu ortağı olduğu DECOL bünyesinde izleyici katılımına dayalı yeni medya projeleri üretmektedir. Röportajlarında, etkileşimli çalışmalarında izleyiciyi yalnızca gözlemci değil, yapıtın devresini etkinleştiren bir unsur olarak konumlandığını belirtmektedir (Çoban, 2023). İzleyicinin varlığı ve hareketini, eserin işleyişini açığa çıkaran temel dinamiklerden biri olarak görmekte olan Kaplan ayrıca müzik ve sesi, görsel unsurlarla birlikte çoklu duyusal bir deneyimin vazgeçilmez bileşeni olarak ele

¹² URL-11: "Hat Sanatı ve Dijital Eserler Bir Arada: “Âdil-i Mutlak” Sergisi", <https://www.ketebe.org/adilmutlak/> (Erişim Tarihi: 10.05.2026).

almakta ve bu yaklaşımı farklı platformlarda sergilediği projelerine yansıtmaktadır.

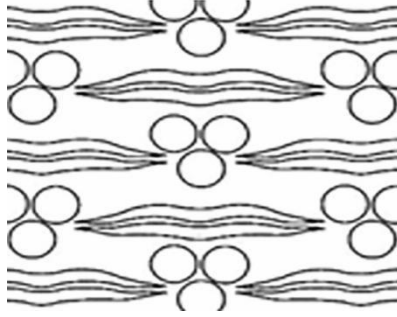
Osmanlı dönemi çini desen ve motiflerinden esinlenerek dijital bir ortamda yeniden kurgulanan ve izleyici etkileşimine dayalı yapısıyla öne çıkan ve Görsel 12’de yer alan *Tile* isimli çalışma, Türk sanatının yeni medya teknolojileriyle nasıl dönüştürülebileceğine dair bir örnek sunmaktadır. Eser, Osmanlı çini motiflerini dijital bir düzleme taşıyarak kültürel mirasın çağdaş bir bağlamda yeniden yorumlanmasına imkân vermektedir. Çinili Köşk’te sergilenen bu çalışma, derinlik sensörleri ve hologram teknolojisi kullanılarak izleyici hareketlerine tepki veren etkileşimli bir yapı oluşturmaktadır. Böylece geleneksel çini desenleri, sabit mimari yüzeylerden ayrılarak dinamik, katılımcı ve sürekli dönüşen bir görsel deneyime dönüşmektedir. Eser, bir yandan çini sanatının tarihsel estetik değerlerini korurken, diğer yandan yeni medya teknolojilerinin sunduğu değişkenlik, etkileşim ve dijital görselleştirme olanakları sayesinde bu mirası günümüz sanat pratiklerine taşımaktadır (DECOL, t.y.). DECOL tarafından gerçekleştirilen *De’03: Dekonstrakt* eserlerin biçimlenmesine olanak tanımaktadır *Tile* başlıklı enstalasyon, 25 Şubat–14 Mart 2014 tarihleri arasında İstanbul Arkeoloji Müzeleri bünyesindeki Çinili Köşk’te ziyaretçilere sunulmuştur. Çalışma, ağırlıklı olarak 13.–16. yüzyıl seramiklerinden esinlenmekte ve ziyaretçilerin belirlenmiş bir zaman çizelgesi boyunca mekânda hareket ederek farklı dönemlere ait çini motiflerini kişisel etkileşimleri aracılığıyla deneyimlemelerini mümkün kılmaktadır.



Görsel 12: Ahmed Said Kaplan, Tile (interaktif enstalasyon): soldan sağa video kesitinden ekran görüntüleri (Kaplan, 2015).¹³

Eserin, Osmanlı dönemi çini sanatında sıklıkla kullanılan çintemani motifini çağdaş bir dijital yüzeye taşıyan örneklerden biri olduğu düşünülmektedir (Görsel 13). Kompozisyonun, merkezden çevreye yayılan düzeni, simetrik tekrarlanan motif yapısı ve renk kullanımıyla klasik çini estetiğini anımsattığı görülmektedir. Türk sanatlarında kompozisyon, “ölçü, denge, ritim ve bütünlük” ilkeleri üzerine kuruludur (Özkeçeci, 2008: 9). Kaplan’ın çalışmasında bu ilkelerin dijital ortamda korunduğu; motiflerin dairesel biçim içinde tekrarlanarak görsel bütünlük oluşturulduğu düşünülmektedir.

¹³ URL-12: "Tile", <https://www.ahmetsaid.info/Tile> (Erişim Tarihi: 03.04.2026).



Görsel 13: Çintemani Motifi (Keskiner, 1995: 140).

Çalışmada kullanılan üçlü dairesel formlar, klasik çini sanatında yer alan çintemani motifine biçimsel olarak benzerlik göstermektedir. Çintemani motifi, Osmanlı dönemi çini sanatında sıkça kullanılan geometrik düzenli ve simetrik bir süsleme unsurudur. Üç yuvarlak beneğin iki kıvrımlı çizgiyle çevrelendiği bir kompozisyondan oluşan motif, ölçü, oran ve ritim ilkeleri doğrultusunda yüzeyde dengeli biçimde tekrar etmektedir (Derman ve Birol, 2018: 169). Klasik dönem çinilerinde bu motif, kompozisyonun merkezden çevreye doğru genişleyen düzenine uyum sağlayarak bütünlüğü desteklediği bilinmektedir. Bu biçimsel özellikleriyle çintemani, çini sanatında hem kompozisyonun oran ve simetri dengesini koruyan hem de yüzey bütünlüğünü tamamlayan temel motiflerden biri olarak değerlendirilmektedir. Sanatçının çalışmasında çintemani motifinin temel yapısı olan üç benekli düzenin korunduğu, kompozisyon yüzeyinde yinelenen geometrik birimler aracılığıyla ritmik bir tekrar oluşturulduğu görülmektedir. Bu yönüyle eserin, geleneksel çini sanatında öne çıkan ölçü, oran ve simetri ilkelerini biçimsel düzeyde sürdürdüğü görülmektedir.

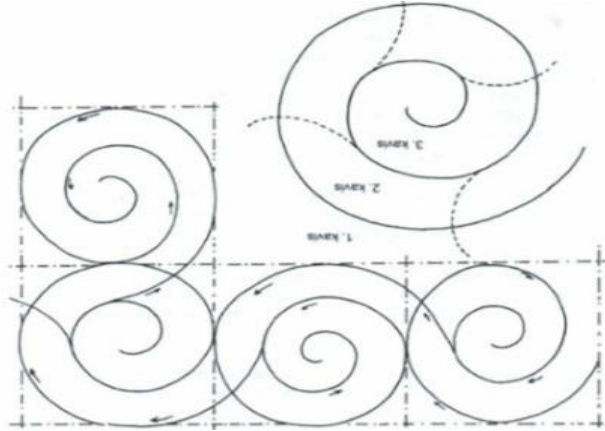


Görsel 14: Çintemani desenli İznik çinisi (The Metropolitan Museum of Art, t.y.-b).¹⁴

Çini sanatında klasik dönemde kobalt mavi, mercan kırmızısı ve beyaz renklerin yapısal uyum ve görsel denge sağlamak amacıyla birlikte kullanıldığı; kırmızının vurgu rengi, mavinin zemin ya da çevre unsuru olarak işlev gördüğü belirtilmektedir (Koçer, 2018). Renk tercihleri bakımından eserde kobalt mavi, mercan kırmızısı ve beyaz renklerin kullanılması, XVI. yüzyıl İznik çinilerinde yaygın olarak kullanılan ve sır altı tekniğinin Görsel 14'te de örneği bulunan renk paletiyle benzerlik taşıdığı görülmektedir. Dijital çalışmada renklerin kontrast ilişkisi benzer bir düzen oluşturmakta, ancak ışık ve doku etkilerinin dijital ortamda yeniden üretilmiş olması, yüzeydeki geleneksel sır altı parlaklığından farklı bir görünüm yarattığını göstermektedir.

Eserin bordür hattı boyunca birbirini izleyen dairesel çizgiler şeklinde yer almaktadır (Görsel 15). Bu formlar, bordür alanının genel desen düzeni içinde rûmî motifleriyle birlikte kullanılmaktadır.

¹⁴ URL-13: "Tile with Cintamani Design (ca. 1560–70)", <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/823310> (Erişim Tarihi: 21.05.2026).



Görsel 15: Helezon (Özkeçeci ve Özkeçeci, 2007: 127).

Aynı bordür düzeni içerisinde yer alan Görsel 16'da örneği bulunan bulut motifi ise, Osmanlı çini sanatında özellikle XVI. yüzyılda kullanılan Çin bulutu formuna benzer şekilde dairesel ve kıvrımlı hatlardan oluşmaktadır. İznik çinilerinde S biçiminde kıvrılan veya birbirine dolanan şeritler hâlinde kullanıldığı; bazen tek başına bir desen oluşturduğu, bazen de hatâyî, rûmî veya geometrik motiflerle birlikte yüzeyin boşluklarını doldurmak amacıyla kullanıldığı görülmektedir (Çalışkan, 2024). Kökeninin Çin sanatına dayandığı, Osmanlı sanatına 15. yüzyılın sonlarında İran aracılığıyla geçtiği ve çini, seramik, tezhip ile kumaş gibi alanlarda yer aldığı bilinmektedir.



Görsel 16: Bulut motifi (Acılar vd., 2020: 90).¹⁵

¹⁵ URL-14: "Geleneksel Türk Sanatları Alanı: Geleneksel Türk Sanatları Desen (Ders Materyali 9)", <https://meslek.meb.gov.tr/upload/dersmateryali/pdf/GTS2025GTSD0902.pdf> (Erişim Tarihi: 13.05.2026).

Çalışma incelendiğinde, çini sanatına özgü kompozisyon kurallarının dikkate alındığı görülmektedir. Eserde merkezden çevreye genişleyen düzen, simetrik tekrar ve renklerin dengeli dağılım, klasik dönem çini kompozisyonlarında uygulanan yapısal anlayışla benzerlik göstermektedir. Bu benzerlik, sanatçının kompozisyonu oluştururken geleneksel orantı ve düzen ilkelerinden yararlandığını göstermektedir. Motif kullanımı açısından bakıldığında, çintemani, rûmî, bulut ve helezon biçimlerinin 1575-1585 yıllarına ait Görsel 17’de görseli bulunan çintemani desenli İznik çini tabak örneğiyle benzer özellikler taşıdığı, bordür ve merkez ilişkilerinin de klasik uygulamalarla benzer bir kurguda düzenlendiği görülmektedir. Bu gözlemler, çalışmada çini sanatının desen ve motif düzenine ilişkin geleneksel prensiplerin belirli ölçüde dikkate alınmış olabileceğini göstermektedir.



Görsel 17: Çintemani desenli İznik tabak (The Metropolitan Museum of Art, t.y.-a).¹⁶

Üretim süreci bakımından çalışmanın, dijital araçlar kullanılarak oluşturulduğu için geleneksel çini üretim yöntemlerinden farklı bir yapıya sahip olduğu görülmektedir. Klasik çini uygulamalarında yer alan el işçiliği, sır altı boyama ve fırınlama aşamaları bu eserde dijital üretim süreciyle yer değiştirmektedir. Dolayısıyla eser, görsel düzen açısından çini sanatının bazı

¹⁶ URL-15: "Dish with "Cintamani" and Tiger-Stripe Pattern (ca. 1575–90)", <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/444891> (Erişim Tarihi: 21.05.2026).

biçimsel özelliklerini sürdürürken, malzeme ve teknik yönleri bakımından farklı bir üretim anlayışına dayanmaktadır.

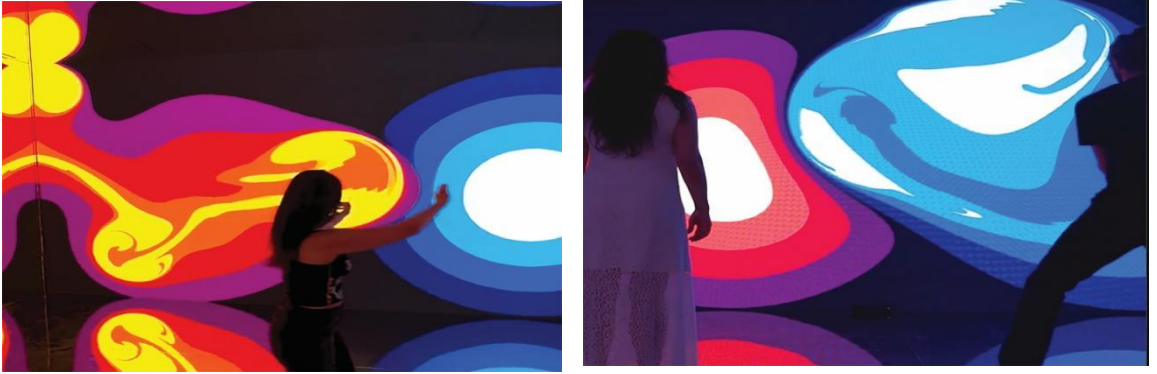
Eserin izleyici hareketine tepki veren yapısı, etkileşim kavramını çalışmanın önemli bir bileşeni hâline getirmektedir. Bu durum, eserin yeni medya sanatının temel niteliklerinden biri olan izleyici katılımı ile ilişkilendirilebileceğini göstermektedir. Dijital üretim, ışık ve sensör temelli uygulamalar aracılığıyla çini yüzeyinin sabit yapısından farklı bir deneyim alanı oluşturmakta; bu yönüyle çalışma, geleneksel bir sanat biçiminin çağdaş dijital ortamda yeniden yorumlanmasına yönelik bir örnek olarak değerlendirilebilir. Çini örneğinde görülen bu dönüşüm, diğer Türk sanat dallarının da dijital ortamda yeniden kurgulanmasına zemin hazırlamaktadır. Tarihsel sürekliliği ve özgün teknikleriyle öne çıkan ebru sanatı da günümüzde dijital araçlar ve etkileşimli uygulamalar üzerinden yeni biçimlerde ele alınmaktadır.

Garip Ay - Interactive Ebru Screen

Su yüzeyinde oluşturulan renk ve desenlerin kâğıda aktarılmasıyla ortaya çıkan bu sanat dalı, zamanla kâğıt dışına taşarak kumaş, tuval, cam, seramik, çini, deri, ahşap ve duvar kâğıdı gibi farklı yüzeylerde uygulanabilir hale gelmektedir. Malzeme çeşitliliği ve teknolojik gelişmeler, ebrunun geleneksel yapısını korurken çağdaş bağlamlarda da farklı biçimlerde yorumlanmasına imkân tanımaktadır (Begić, 2015). Geleneksel estetik özelliklerini korurken aynı zamanda doğası gereği akışkan, değişken ve performatif nitelikler taşıyan ebru sanatı, bu özellikleriyle günümüzde yeni medya teknolojileriyle ilişkilendirilmeye elverişli bir zemin sunmaktadır. Özellikle dijital görselleştirme, gerçek zamanlı performans ve izleyici etkileşimi gibi alanlarda yapılan çalışmalar, ebru sanatının çağdaş bağlamda yeniden yorumlanmasına imkân tanımaktadır. Ebru sanatının yeni medya teknolojileriyle yeniden ele alınmasına yönelik güncel örnekler arasında Garip Ay'ın eserleri öne çıkmaktadır.

1984 doğumlu sanatçı, eğitimini geleneksel Türk sanatları üzerine aldıktan sonra ebru sanatını yalnızca klasik yöntemlerle değil, farklı medya ortamlarıyla ilişkilendirerek üretimlerini çeşitlendirmektedir. Sanatçının çalışmalarında denge, ritim, vurgu ve kontrast gibi görsel düzen öğeleri, ebrunun akışkan yapısıyla birleşerek çağdaş bir ifade biçimi kazanmakta ve böylece ebru, yalnızca geleneksel

bir teknik olmaktan öte disiplinler arası bir platformda görsel iletişim aracına dönüşmektedir (Baran ve Çağla, 2025). Sanatçının klasik teknikleri farklı disiplinlerin sunduğu imkânlarla birlikte kullandığı ve bu yolla üretim alanını genişleterek ebruyu yalnızca geleneksel bağlamda değil, güncel sanat pratiklerinde de farklı biçimlerde uyguladığı görülmektedir. Sanatçı, performatif uygulamalarında su yüzeyinde desenlerin oluşum sürecini izleyici önünde icra etmekte, bu süreçte sanatın doğasındaki akışkanlık ve anlık oluş hali görünür hale gelmektedir (Famelog, 2024). Özellikle dijital araçlarla birlikte gerçekleştirilen projelerde ebru, klasik malzemelerinin ötesinde, ekran, projeksiyon ve etkileşimli yüzeyler aracılığıyla yeniden kurgulanmaktadır.

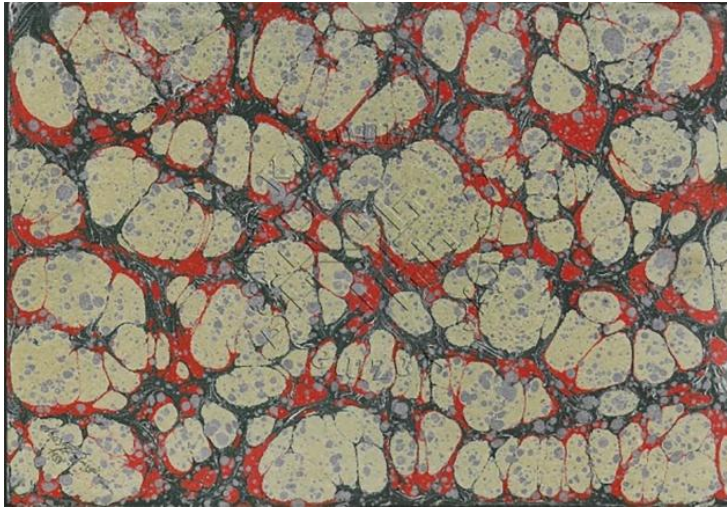


Görsel 18: Garip Ay, Interactive Ebru Screen Eserinden Ekran Görüntüsü (Ay, 2022).¹⁷

Eser, geleneksel ebrunun yeni medya teknolojileriyle buluşturulmasına örnek oluşturmaktadır. Görsel 18’de yer alan çalışmada, ebruya özgü desenler dijital ekran aracılığıyla interaktif bir yapıya taşınmakta; izleyici, dokunma ve hareket yoluyla ekrandaki desenlerin biçimlenmesine katkıda bulunmaktadır. Böylelikle geleneksel olarak sanatçının kontrolünde gerçekleşen üretim süreci, dijital bir arayüz üzerinden katılımcı bir deneyime açılmaktadır. Eserin, ebrunun doğasında var olan akışkanlık ve sürekli değişim özelliğini dijital ortamda yeniden ürettiği; izleyici müdahalesiyle şekillenen görsel düzenin, sanatın performatif yönünü ön plana çıkardığı görülmektedir.

¹⁷URL-16: "The "Ebru Interactive Screen", which I have been working on for a long time...", <https://www.instagram.com/p/CfKJzsZDpvg/> (Erişim Tarihi: 8.06.2026).

Eserin, biçimsel özellikleri bakımından battal ebru tekniğiyle benzerlik gösterdiği görülmektedir (Görsel 19). Battal ebru, ebru sanatının en temel türü olup, yüzeyde dairesel boya lekelerinin rastlantısal gibi görünen ancak kontrollü biçimde dağıldığı bir düzen üzerine kuruludur (Taşatan, 2023). Bu teknikte renkler birbirine karışmadan yan yana konumlanmakta, böylece yüzeyde homojen bir denge oluşturulmaktadır. Sanatçının çalışmasında da benzer şekilde, dijital yüzeyde yer alan renk lekelerinin dairesel biçimde yayılması ve birbirine temas etmeden bir arada bulunması, battal ebrunun bu yapısal özelliğini anımsatmaktadır.



Görsel 19: Mustafa Düzgünman, Battal Ebru Örneği (Süleymaniye Kütüphanesi koleksiyonu) (Taşatan, 2023: 63).

Battal ebruda kompozisyonun merkezsiz bir yapıya sahip olduğu, desenin yüzeyde rastlantısal bir dağılımla fakat belirli oranlar çerçevesinde düzenlendiği bilinmektedir. Sanatçının çalışmasında da battal ebru kompozisyonuna benzer merkezsiz bir düzen anlayışı gözlemlenmektedir. Ancak çalışmanın üretim süreci, klasik ebruda yer alan su, öd ve kitre gibi fiziksel ortamlar yerine dijital ekran ve yazılım temelli görselleştirme yöntemlerine dayanmaktadır. Bu nedenle eserin, biçimsel açıdan battal ebrunun düzen ilkelerine gönderme yaptığı düşünülürken, teknik uygulama yönünden farklı bir üretim biçimiyle oluşturulduğu görülmektedir.

Literatürde, Görsel 20’de örneği görülen ebru sanatında geleneksel uygulamalarda renklerin yüzeydeki dağılımının su, kitre ve öd arasındaki

kimyasal denge sayesinde olduğu belirtilmektedir. Bu denge, boyanın su yüzeyinde kontrollü biçimde yayılmasına ve renklerin birbirine karışmadan yumuşak geçişler oluşturmaya imkân vermektedir. Ebru teknesinde kullanılan malzemelerin (kitre, öd, su, doğal pigment) kimyasal özelliklerinin boyaların su yüzeyinde nasıl davrandığını doğrudan etkilediği ve bu ilişkinin ebrunun temelini oluşturduğu ifade edilmektedir (Sungur, 1994).



Görsel 20: Ebru Sanatında Su Yüzeyine Renklerin Uygulanma Aşaması (Arkhe Sanat Akademisi, t.y.).¹⁸

Geleneksel ebru sanatında kullanılan renklerin büyük bölümü toprak ve oksit kökenli doğal pigmentlerden elde edilmektedir. Bu pigmentlerin suda çözünmeyen yapıları, renklerin yüzeyde sabitlenmesini sağlamakta; böylece renkler mat, yumuşak ve dengeli bir görünüm kazanmaktadır. Parlak veya yoğun kontrastlı renkler yerine, doğal tonların ve yumuşak geçişlerin tercih edilmesi ebru sanatının temel estetik özelliği olarak değerlendirilmektedir (Yaman ve Yavuz, 2025). Renklerin açıklık ve koyuluk oranları ustanın boya miktarını, öd oranını ve tekne yüzeyindeki dağılımı nasıl dengelediğine bağlı olarak değişmektedir. Bu nedenle ebru sanatında renk kullanımının, yalnızca görsel bir unsur değil, aynı zamanda teknik bir ustalık göstergesi olduğu düşünülmektedir.

Geleneksel ebru sanatında renklerin oluşumu, kimyasal etkileşimlere ve doğal pigmentlerin fiziksel özelliklerine dayanmaktadır. Buna karşın, Görsel 21’de

¹⁸ URL-17: "Ebru Sanatının Nasıl Yapıldığını Öğrenmek İster Misiniz?", <https://www.arkhesanat.com/ebru-sanatının-nasil-yapildigini-ogrenmek-ister-misiniz/> (Erişim Tarihi: 12.06.2026).

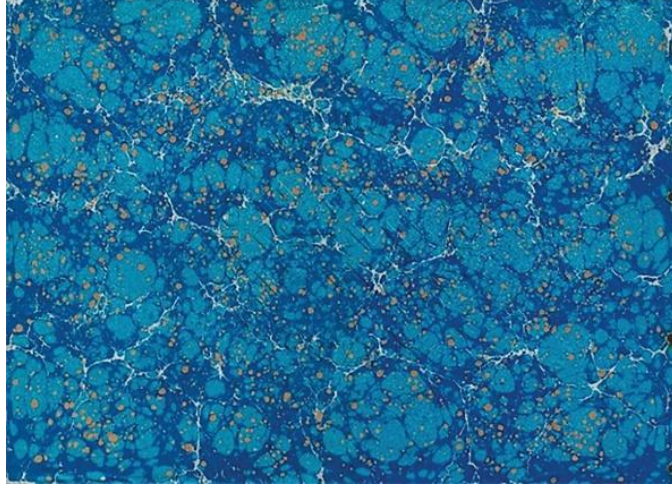
Ay'ın eserinde kullanılan renkler, ışık temelli dijital üretim teknikleri aracılığıyla elde edilmektedir.



Görsel 21: Garip Ay, Interactive Ebru Screen (Instagram gönderisinden ekran görüntüsü) (Ay, 2022).¹⁹

Çalışmadaki renklerin parlaklık ve doygunluk oranı, Görsel 22’de yer alan klasik ebrudaki mat ve dengeli tonlardan farklılık göstermektedir. Işık, ekran ve yazılım tabanlı sistemlerin kullanılmasıyla ortaya çıkan bu fark, renklerin yüzeydeki davranış biçimini değiştirmekte; su, kitre ve öd arasındaki kimyasal denge yerine dijital parametrelerle sağlanan bir görsel akış oluşturmaktadır.

¹⁹ URL-16: "The "Ebru Interactive Screen", which I have been working on for a long time...", <https://www.instagram.com/p/CfKJzsZDpvg/> (Erişim Tarihi: 8.06.2026).



Görsel 22: Mustafa Düzgünman, Battal Ebru Örneği (Taşatan, 2023: 60).

Bu farklılıklar, çalışmanın ebru sanatının renk dağılımı ve yüzey dengesi ilkelerine biçimsel olarak gönderme yaptığını, ancak üretim süreci ve malzeme yönüyle geleneksel ebru tekniklerinden ayrıldığını göstermektedir. Sanatçının dijital ortamda elde ettiği renk yoğunluğu, ebru sanatındaki doğal pigment temelli renk anlayışından uzaklaşmakla birlikte, görsel olarak güçlü bir parlaklık ve hareket etkisi yaratmaktadır. Çalışmanın, ebru sanatının geleneksel yapısıyla birebir örtüşmediği, ancak estetik özelliklerini belirli ölçüde sürdürerek kültürel mirasın aktarımı ve yeni medya teknolojileri aracılığıyla Türk sanatlarının yeniden görünür kılınması açısından önemli katkılar sağladığı düşünülmektedir.

Gökhan Doğan – Anadolu Motifleri Serisi

Ebru sanatının yeni medya ortamında kazandığı çağdaş yorumların ardından, Türk el dokumaları da benzer biçimde tarihsel sürekliliği ve kültürel sembolizmiyle dikkat çeken bir alan olarak öne çıkmaktadır. Halı, kilim ve diğer dokuma türleri, yalnızca işlevsel ürünler değil, aynı zamanda toplumsal hafıza ve estetik anlayışın görsel ifadeleri olarak değerlendirilmektedir. Dokuma sanatı, tarihsel bağlamı ve günümüzdeki farklı yorumlarıyla yeni medya teknolojileri kapsamında değerlendirilebilecek bir alan olarak görülmektedir.

Türk el dokumalarının, estetik değerlerinin yanı sıra üretiminde kullanılan malzemeler, bu malzemelerin ticareti, topluluklar arası alışverişler ve hayvancılıkla bağlantılı işlevleri nedeniyle tarih boyunca önemini koruduğu

aktarılmaktadır (Genç, 2024). Motiflerin, coğrafyanın renkleri, doğayla ilişkiler ve inanç sistemleriyle bütünleşerek sembolik bir dil oluşturduğu; bu dilin her topluluğun yaşam biçimini ve geleneklerini yansıttığı ifade edilmektedir.

Dokuma sanatında kullanılan motiflerin anlamı biçimsel estetikle sınırlı kalmamakta, aynı zamanda toplumsal belleğin ve kültürel kimliğin bir yansıması olarak değerlendirilmektedir. Anadolu dokumalarında yer alan sembolik motiflerin, bireylerin duygu ve düşüncelerini aktaran bir iletişim aracı işlevi gördüğünü belirtmektedir. Ayrıca, her motifin farklı kültürel bağlamlarda çok katmanlı anlamlar kazanabildiği ifade edilmektedir. Geleneksel dokuma sanatında motifler yalnızca süsleme unsuru değil; aynı zamanda toplumun inanç sistemi, değerler dünyası ve yaşam biçiminin görsel bir dili olarak karşımıza çıkmaktadır (Oyman, 2019). Bu sembolik derinlik, motiflerin güncel sanat üretiminde yeniden yorumlanması sürecinde kültürel bir süreklilik alanı oluşturmakta ve Gökhan Doğan'ın Görsel 23'te yer alan *Anadolu Motifleri Serisi* gibi çağdaş örneklerde farklı biçimlerde görünür hâle gelmektedir.



Görsel 23: Gökhan Doğan, Anadolu Motifleri Serisi'nden bir sahne (etkileşimli dijital enstalasyon) (Doğan, t.y.).²⁰

²⁰ URL-18: "Anatolian Motifs: AI Reinforced Interactive Digital Art Experience", <https://www.badqode.com/qode/anatolian-motifs> (Erişim Tarihi: 03.06.2026).

Doğan'ın yürütücülüğünü üstlendiği Anadolu Motifleri Serisi, Anadolu kültürüne ait görsel motiflerin dijital sanat ortamında yeniden yorumlandığı bir proje olarak görülmektedir. Sanatçı, serinin üç farklı eserden oluştuğunu ve üretim sürecinin hâlen geliştirilmeye devam ettiğini belirtmektedir. Bu seride yer alan eserlerin her biri, Anadolu'nun tarihsel ve kültürel mirasından beslenen farklı bir temayı ele almaktadır. Proje, Anadolu'nun kadim medeniyetlerine ait geometrik ve sembolik formların dijital sanat ortamında yaşayan ve dönüşen bir yapıya kavuşturulması fikrine dayanmaktadır (Görsel 24). Eserler, sadece biçimsel birer motifin temsili olarak değil, izleyici hareketine tepki veren ve mekânla etkileşim hâlinde olan dinamik sistemler olarak kurgulanmaktadır (Doğan, t.y.). Kullanılan yapay zekâ tabanlı algoritmalar, motiflerin izleyiciyle etkileşim kurmasını sağlamakta; böylece motifler dijital bir hareket alanı içinde yeniden biçimlenmektedir.



Görsel 24: Gökhan Doğan, Anadolu Motifleri Serisi'nden bir sahne (etkileşimli dijital enstalasyon) (Doğan, t.y.).²¹

Sanatçı, geleneksel Anadolu motiflerinin biçimsel özelliklerini dijital ortama aktardıktan sonra her bir motifi ayrı bir katman hâlinde kurgulamakta; bu katmanlar, ışık, renk ve hareket unsurlarıyla bir araya gelerek dinamik bir bütün

²¹ URL-18: "Anatolian Motifs: AI Reinforced Interactive Digital Art Experience", <https://www.badqode.com/qcode/anatolian-motifs> (Erişim Tarihi: 03.06.2026).

oluşturmaktadır. Üretim sürecinde yapay zekâ, lidar tarama ve görüntü işleme sistemlerinden yararlanılmakta; böylece motifler izleyici hareketine tepki veren etkileşimli bir yapıya dönüştürülmektedir. Bu yöntem, geleneksel motiflerin sabit bir yüzey ögesi olmaktan çıkarak dijital ortamda yaşayan ve dönüşen bir görsel forma kavuşmasını sağlamaktadır (Doğan, 2025).



Görsel 25: Kilim Yaygı Örneği ve Motif Çizimleri (Sökmen, 2015).

Doğan'ın eseri incelendiğinde, geleneksel dokuma sanatında kullanılan motiflerin biçimsel özelliklerinin dijital ortama aktarıldığı görülmektedir. Eserde yer alan geometrik düzen, merkez-çevre ilişkisi ve renk dağılımı, Görsel 25'te yer alan Anadolu halı ve kilim motiflerinin simetrik yapılarına benzer bir kompozisyon anlayışına dayanmaktadır ancak dokuma sanatında el işçiliğiyle oluşturulan motiflerin yüzey dokusu ve malzeme karakteri, dijital ortamda ışık, renk ve hareket bileşenleri aracılığıyla yeniden üretilmektedir. Bu durum, motiflerin biçimsel niteliklerinin korunmasına rağmen, üretim süreci bakımından geleneksel dokuma sanatının fiziksel yapısından uzaklaşıldığını göstermektedir.

Yapay zekâ tabanlı algoritmalar ve etkileşimli sistemler aracılığıyla motiflerin, klasik dokuma sanatında görülen ritmik örüntü ve örgü mantığından farklı olarak, izleyici hareketine tepki veren dinamik dijital düzlemler üzerinde biçimlendiği görülmektedir. Bu gözlemler, çalışmanın biçimsel açıdan Anadolu dokuma sanatına özgü motif düzeni ve sembolik referansları belirli ölçüde dikkate aldığını, ancak dijital üretim sürecinin doğası gereği malzeme, teknik ve dokusal

özellikler bakımından geleneksel dokuma anlayışıyla tam bir örtüşme göstermediğini ortaya koymaktadır. Buna karşın, çalışmanın kültürel mirasın dijital ortamlarda yeniden görünür kılınmasına ve Türk sanatlarının yeni medya teknolojileri aracılığıyla yorumlanmasına katkı sağladığı düşünülmektedir.

Bulgular

Bulgular, sanatçıların Türk sanatlarına özgü estetik değerlerden ilham aldıklarını; ancak dijital üretim biçimlerinin doğası gereği malzeme, teknik ve yüzey karakteri bakımından geleneksel Türk sanatlarıyla tam bir örtüşme göstermediğini ortaya koymaktadır. Üç sanatçının üretimleri, geleneksel Türk sanatlarının biçimsel ilkeleriyle kurdukları ilişki bakımından farklılık göstermektedir. Kaplan'ın çalışmasında (Görsel 12) çini sanatının desen düzeni, motif oranı ve kompozisyon dengesi gibi unsurların belirli ölçüde korunduğu; dolayısıyla biçimsel açıdan geleneğe yakın bir yaklaşım benimsendiği görülmektedir.

Görsel 18'de görülen dijital ebru uygulamalarında, renk geçişleri ve yüzey akışkanlığının ebru sanatının temel estetik ilkeleriyle ilişkili olduğu; ancak ışık temelli dijital üretim yapısının, klasik ebru tekniklerinde görülen doğal pigment davranışı ve yumuşak ton geçişlerinden ayrıştığı söylenebilir.

Doğan'ın çalışmasında ise dokuma sanatına ait motif düzeni dijital yüzeyde yeniden kurgulanmakta ancak üretim sürecinin el işçiliği ve örgü mantığından uzaklaşması, biçimsel olarak geleneğin temel karakterinden ayrıştığını göstermektedir (Görsel 24).

Türk sanatlarının dijital ortamda yeniden ele alınması, bu sanatların yeni medya teknolojileri aracılığıyla farklı biçimlerde değerlendirilmesine olanak tanımaktadır. Araştırma bulguları, yeni medya teknolojilerinin Türk sanatlarının görsel dilini dönüştüren bir araç olarak kullanılmaya başlandığını ve bu dönüşümün kültürel mirasın dijital ortamlarda daha görünür hâle gelmesine katkı sunduğunu göstermektedir.

Geleneksel Türk sanatlarının yeni medya teknolojileriyle yeniden yorumlanması, biçimsel farklılıklar içerse de kültürel mirasın aktarımına ve çağdaş izleyici kitlesine ulaşmasına yönelik önemli bir potansiyel sunmaktadır.

Güner'in çalışmasında dijital sanatın yerel kültürel değerleri görünür kılma ve güçlü bir araç olduğu vurgulanmaktadır. Bu görüş, bu araştırmada ulaşılan sonuçlarla benzerlik göstermektedir (Güner, 2024). Bu açıdan çalışma, literatürde dijital üretimlerin kültürel sürdürülebilirlik bağlamında değerlendirilmesi gerektiğine ilişkin yaklaşımlarla paralellik göstermektedir.

Dijital sanatın sürekli yenilenen yapısı, izleyiciyle kurduğu etkileşim olanakları ve geniş kitlelere ulaşma kapasitesi nedeniyle çağdaş sanat ortamında önemli bir dönüşüm yaratmaktadır. Tok'un çalışmasında dijital ortamların sanatı daha erişilebilir ve katılımcı hâle getirdiği ifade edilmektedir (Tok, 2024). Video temelli uygulamalar, interaktif enstalasyonlar, Görsel 8'de bulunan video mapping gibi dijital sanat alanları, sanatçılara geleneksel yöntemlerde bulunmayan yeni ifade olanakları sunmaktadır.

Teknoloji ile sanat arasındaki iş birliği arttıkça, sanatçılar daha çeşitli üretim yöntemleri geliştirebilmekte; bu da sanatın erişilebilir, etkileşimli ve katılımcı bir yapıya dönüşmesini desteklemektedir. Bu değerlendirmeler, Tok'un da belirttiği üzere, dijital sanatın öneminin ilerleyen yıllarda artacağını ve teknolojik yeniliklerin sanatsal üretimi şekillendirmeye devam edeceğini göstermektedir. Dijital teknolojilerin sanatçıya yeni ifade biçimleri sunması, kültürel mirasın sürdürülebilirliği açısından bir fırsat alanı oluşturduğu düşüncesini desteklemektedir.

Teknolojik dönüşümün etkileri yalnızca izleyici deneyimiyle sınırlı kalmamakta; aynı zamanda geleneksel sanatların dijital ortamlara taşınma ve yeniden yorumlanma biçimlerini de etkilemektedir. Geleneksel motiflerin dijital ortama taşınması, üretim sürecini teknik açıdan kolaylaştırmakla birlikte bu motiflerin çağdaş bağlamlarda yeniden ele alınmasına da zemin hazırlamaktadır. Dijital sanat uygulamalarının yaygınlaşmasıyla izleyicinin sanatla kurduğu bağ da değişmekte eserler daha etkileşimli, katılımcı ve geniş kitlelere erişebilir bir nitelik kazanmaktadır (Bulut, 2024). Bu gelişmeler, geleneksel Türk sanatlarının dijitalleşme süreciyle birlikte yeni ifade alanlarına taşındığını ve güncel sanat ortamında görünürlüğünü farklı biçimlerde sürdürebildiğini göstermektedir.

Geleneksel unsurların dijital platformlarda yeniden ele alınmasıyla ortaya çıkan bu yeni ifade biçimleri, özellikle üretim süreçleri ve teknik olanaklar açısından değişime işaret etmektedir. Günümüzde sanat, geleneksel sınırların

ötesine geçerek farklı alanlarla etkileşim kurabilen ve sıradan nesnelere yeni anlamlar yükleyebilen bir yapıya dönüşmektedir (Kurtoğlu ve Akengin, 2022). Bu çerçevede güncel sanatçılar, geleneksel unsurları çağdaş yaklaşımlarla bir araya getirerek sanat ortamına yeni yorumlar ve perspektifler kazandırmaktadır. Bu durum, geleneksel Türk sanatlarının yeni medya ortamlarında yeniden yorumlanmasına ilişkin bu çalışmanın bulgularıyla da örtüşmekte; sanatın değişen yapısının kültürel aktarım açısından yeni imkânlar sunduğu yönündeki değerlendirmeleri desteklemektedir.

Türk sanatlarının dijital ortamlarda yeniden ele alınmasına ilişkin çalışmalar, kültürel mirasın aktarımına yönelik farklı olanaklar sunmaktadır. Dijital görüntüleme teknikleri, etkileşimli arayüzler ve sosyal medya kanalları sayesinde motif ve desenler fiziksel nesnelere bağlı kalmadan etkileşime girebilmekte; bu da geleneksel sanatların özellikle genç kuşaklarla daha kolay ilişki kurmasına katkı sağlamaktadır. Bu durum, görsel kültürle temas halinde olan genç kuşakların geleneksel sanatlara yönelik ilgisini artırma potansiyeli taşımaktadır (Akıncı, 2025). Yeni medya ortamlarında kullanılan yapay zekâ, dijital enstalasyon ve video mapping gibi tekniklerin genç kuşaklar tarafından ilgiyle karşılanması, bu teknolojilerin geleneksel Türk sanatlarının güncel bağlamda yeniden tanıtılmasına katkı sağlayacaktır. Dijital uygulamaların sağladığı hız, çeşitlilik ve erişilebilirlik, motiflerin farklı bağlamlarda yeniden değerlendirilmesine zemin hazırlamakta; üretim ve gösterim süreçlerinin genişlemesiyle birlikte kültürel içeriğin görünürlüğünün artabileceği anlaşılmaktadır. Bu nedenle, dijital ortamların geleneksel sanatların tamamen yerine geçen bir alan olmaktan ziyade onların yeni teknolojilerle yeniden sunulmasına katkı sağlayan tamamlayıcı bir mecra işlevi görebileceği düşünülmektedir.

Dijital teknolojiler, sağladığı erişilebilirlik olanaklarıyla sanat üretimiyle ilişkilenen bireylerin farklı kültürel ve sanatsal kaynaklara ulaşmasını kolaylaştırarak yaratıcı üretim süreçlerini desteklemektedir (Mazlum, 2024). Sanat üretiminde yer alan bireyler, farklı coğrafyalardaki eserler, görsel arşivler ve güncel üretim pratikleriyle etkileşim kurabilmekte; bu etkileşim, sanatsal bakış açılarının genişlemesine olanak tanımaktadır. Bu doğrultuda dijital ortamlar, Türk sanatlarına özgü motif, yüzey ve kompozisyon anlayışının yeniden

yorumlanmasında, üreticilerin teknik ve kavramsal açıdan daha donanımlı yaklaşımlar geliştirmelerine katkı sunmaktadır.

Sonuç ve Tartışma

Yeni medya teknolojileri aracılığıyla Türk sanatlarının yorumlanmasına dair elde edilen bulgulara, bu teknolojilerin görsel ve yapısal özellikler açısından geleneksel üretimlerle belirli noktalarda örtüşebildiği görülmektedir. Özellikle ritim, tekrar, simetri, yüzey düzeni ve motif temelli biçimlenme gibi Türk sanatlarının karakteristik unsurlarının, dijital ortamlarda yeniden üretilebilir olması bu uygunluğun temelini oluşturmaktadır. Dijital enstalasyon, yaratıcı kodlama, animasyon ve video mapping gibi teknikler, geleneksel sanatlarda yer alan desen organizasyonu, yüzey hareketi, akış, renk katmanlaşması gibi görsel ilkeleri yeniden üretmeye elverişli araçlar sunmaktadır. Bu nedenle yeni medya teknolojileri, Türk sanatlarının biçimsel karakterini belirleyen unsurların dijital ortama aktarılmasına olanak tanımakta; böylece motiflerin görünürlüğü, yüzeydeki düzen ve kompozisyon ilkeleri belirli ölçüde sürdürülebilmektedir. Bununla birlikte bu uygunluk, malzeme, üretim tekniği ve el işçiliğinin yerini alan dijital süreçler nedeniyle sınırlı kalmakta ancak yine de kültürel mirasın çağdaş bağlamlarda yeniden hatırlatılması ve genç kuşaklarla ilişkilendirilmesi açısından bir fırsat alanı oluşturduğu düşünülmektedir. Genel olarak değerlendirildiğinde, geleneksel Türk sanatlarının dijital ortamlarda yeniden ele alınması, her ne kadar biçimsel ve teknik farklılıklar içerse de kültürel mirasın çağdaş bağlamlarda görünürlük kazanmasına katkı sağlayabilecek bir yaklaşım olarak görülmektedir.

İncelenen örnekler doğrultusunda; Çalışmada incelenen örnekler, üç sanatçının geleneksel Türk sanatlarıyla kurdukları biçimsel ve estetik ilişki bakımından farklı düzeylerde yakınlık ve uzaklıklar sergilediğini göstermektedir. *Tile* adlı çalışmada çini sanatına özgü motif oranı, kompozisyon dengesi, simetri düzeni ve renk tercihleri büyük ölçüde korunmakta; çintemani, rûmî ve bulut motiflerinin dijital yüzeyde geleneksel kompozisyon ilkelerine paralel biçimde yerleştirildiği görülmektedir. Buna karşın, çini sanatında el işçiliğine dayanan sır altı boyama, malzeme dokusu ve yüzey parlaklığı gibi teknik özellikler, dijital üretimin ışık-temelli yapısı nedeniyle dönüşmekte ve çini yüzeyine özgü fiziksel karakter dijital ortamda tam olarak karşılık bulmamaktadır. Bu durum, biçimsel

benzerlik yüksek olmakla birlikte teknik ve malzeme yönünden gelenekten uzaklaşan hibrit bir yaklaşım sergilediğini göstermektedir. Dijital ebru uygulamalarında ise ebrunun akışkan, merkezsiz ve ritmik yüzey düzenine gönderme yapan dairesel renk lekeleri korunmakta; kompozisyonun battal ebruya benzer bir dağılım gösterdiği anlaşılmaktadır. Ancak dijital ekranın ışık temelli üretim yapısı, ebru teknesinde doğal pigment-su-öd arasındaki kimyasal dengeye dayanan renk davranışını tam olarak yansıtamamakta; parlaklık, doygunluk ve yüzey dokusu klasik ebrudan farklılaşmaktadır. Bu durum, üretimin estetik göndermeler taşıdığı ancak ebrunun organik yüzey dokusu ve doğal pigment yapısından belirgin biçimde uzaklaştığını göstermektedir. *Anadolu Motifleri Serisi*'nde ise dokuma sanatının ritmik örgü düzeni, simetrik tekrar mantığı, yüzey sürekliliği ve motif yerleşimi dijital ortamda parçacıklı, katmanlı ve hareketli yapılara dönüşmektedir. Motiflerin yapay zekâ ve sensör tabanlı sistemlerle izleyici hareketine tepki veren dinamik formlara ayrılması, geleneksel dokuma yüzeyindeki bütüncül örüntüden uzaklaşılmasına yol açmakta; böylece biçimsel referanslar korunmakla birlikte dokuma sanatının karakteristik yapı taşları tam olarak sürdürülememektedir.

Geleneksel estetik yapıların dijital bağlama taşınması sürecinde, ilham alınan sanat dalının renk, motif ve biçim ilkelerinden tamamen uzaklaşılması; klasik kuralların aşırı derecede değişime uğratılmadan yorumlanması, olası bir dejenerasyon riskini azaltabilmektedir. Bu doğrultuda yeni medya teknolojilerinin sunduğu imkânlar kullanılmakta iken Türk sanatlarına özgü temel estetik yapıların korunmasına yönelik hassasiyetin sürdürülmesi, ileride yapılacak çalışmalara katkı sağlayabilmektedir. Geleneksel Türk sanatlarının dijital ortamlarda yeniden ele alınmasına yönelik gelecek çalışmalarda, klasik estetik kuralların hangi ölçüde korunacağına ilişkin daha açık çerçeveler geliştirilmesinin, geleneksel sanatların dijital ortama aktarımında kullanılan tekniklerin kültürel aktarım süreçleri üzerindeki etkilerini daha ayrıntılı biçimde ele alması ve bu tür çalışmaların sanat eğitimi ve müze uygulamalarıyla ilişkilendirilmesinin faydalı olabileceği düşünülmektedir.

KAYNAKÇA

- Acılar, G., Karaman Beşiroğlu, K. ve Gül, Z. (2020). *Geleneksel Türk sanatları alanı: Geleneksel Türk sanatları desen (Ders materyali 9)* [Ders materyali]. Millî Eğitim Bakanlığı Yayınları. Erişim tarihi: Aralık 2025, <https://meslek.meb.gov.tr/upload/dersmateryali/pdf/GTS2025GTSD0902.pdf>
- Akıncı, Z. (2025). *Yaratıcı kültür endüstrisi bağlamında geleneksel sanatlar ve dijitalleşme: Çini sanatı üzerine bir araştırma* [Doktora tezi, Üsküdar Üniversitesi].
- Artut, S. (2023). *Geometric patterns with creative coding: Coding for the arts*. Apress.
- Artut, S. ve Akalan, L. (2024). Duvarların hayaletleri ve sonsuza uzanan motifler. *Unlimited Rag*. Erişim tarihi: Aralık 2025, <https://www.unlimitedrag.com/post/duvarlarin-hayaletleri-ve-sonsuz-uzanan-motifler>
- Ay, G. [@garipay]. (2022). *The “Ebru Interactive Screen”, which I have been working on for a long time...* [Instagram gönderisi]. Instagram. Erişim tarihi: 8 Haziran 2026, <https://www.instagram.com/p/CfKJzsZDpvg/>
- Ay, G. (t.y.). *Garip Ay Ebru Performance (Mapping) #shorts* [Video]. YouTube. Erişim tarihi: Kasım 2025, <https://www.youtube.com/shorts/0qR06YCEIdI>
- Baran, A. ve Çağla, E. (2025). Ebru sanatçısı Garip Ay eserlerinin grafik tasarım bağlamında irdelenmesi. *Premium e-Journal of Social Sciences (PEJOSS)*, 9(56), 564–571. <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.16730299>
- Begic, H. N. (2015). UNESCO Dünya Kültürel Miras Listesinde yer alan geleneksel Türk ebru sanatında yeni yorumlar. *Selçuk Üniversitesi Türkiyat Araştırmaları Dergisi*, (37), 587–605. <http://dx.doi.org/10.21563/SUTAD.187066>
- Bowen, G. A. (2009). Document analysis as a qualitative research method. *Qualitative Research Journal*, 9(2), 27–40. <http://dx.doi.org/10.3316/QRJ0902027>
- Bulut, İ. A. (2024). *Kağıt üzerine uygulanan geleneksel Türk sanatlarının dijital ortamda incelenmesi* [Yüksek lisans tezi, İstanbul Aydın Üniversitesi].
- Çalışkan, C. (2024, 3 Temmuz). Çin bulutu. *İznik Mavi Çini*. Erişim tarihi: Kasım 2025, <https://www.iznikmavicini.com/blogs/news/cin-bulutu>

- Çoban, O. (2023). Diyalog: Ahmet Said Kaplan [Röportaj]. *Studio Mercado*. Erişim tarihi: Aralık 2025, <https://www.studiomercado.com/post/diyalog-ahmet-said-kaplan-medya-sanatcisi>
- DECOL. (t.y.). *Tile* [Portfolyo sayfası]. Erişim tarihi: Aralık 2025, <https://www.decol.tv/portfolio/tile/>
- Derman, Ç. ve Birol, İ. (2018). *Türk tezyini sanatlarında motifler*. Kubbealtı Neşriyat.
- Dijital Deneyim Merkezi. (t.y.). *From tradition to future* [Sergi sayfası]. Erişim tarihi: Kasım 2025, <https://www.dijitaldeneyimmerkezi.com/Home/ExhibitionFromTraditionToFuture>
- Doğan, G. (2022). *badqode* [Instagram gönderisi]. Instagram. <https://www.instagram.com/p/CmyzDeSlvxo/>
- Doğan, G. (2025). *Anadolu motifleri serisi / Production process* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=kSUvRCdRufM>
- Doğan, G. (t.y.). *Anatolian motifs: AI reinforced interactive digital art experience* [Proje sayfası]. Badqode. Erişim tarihi: 3 Haziran 2026, <https://www.badqode.com/qode/anatolian-motifs>
- Ertan, E. (2015). *Dijital sonrası tarihçeler: Türkiye’de yeni medya sanatı*. Akbank Sanat.
- Famelog. (2024). *Garip Ay – artist profile*. Erişim tarihi: Aralık 2025, <https://famelog.com/talent/garip-ay>
- Genç, M. (2024). *Dokuma araştırmaları I*. PA Paradigma Akademi.
- Güner, A. (2024). Dijital sanatta küyerel dokunuşlar. *Sanat ve Yorum*, (44), 13–21. <http://dx.doi.org/10.47571/sanatyorum.1471003>
- Kalender, E. ve Alp, S. (2023). Yeni medya sanatının Türkiye’deki gelişimi. İçinde A. T. Bayram ve M. S. İpar (Ed.), *Sosyal bilimlerde akademik araştırma ve değerlendirmeler – I* (ss. 143–182). Özgür Yayınları. <http://dx.doi.org/10.58830/ozgur.pub308.c1409>
- Kaplan, A. S. (2015, Nisan). *Tile*. Erişim tarihi: Aralık 2025, <https://www.ahmetsaid.info/Tile>
- Keskiner, C. (1995). *Turkish motifs*. Turkish Touring and Automobile Association.
- Ketebe. (2025). *Âdil-i Mutlak sergisi çevrim içi kataloğu*. <http://ketebe.org/adilimutlak/>

- Koçer, F. (2018). Klasik dönem çini sanatında kullanılan renklerin sembolik değeri. *Türk & İslam Dünyası Sosyal Araştırmalar Dergisi*, 5(19), 128–150. <http://dx.doi.org/10.16989/TIDSAD.1516>
- Kreaktivist. (2023, 5 Mart). Kültür kodlarını dijital sanatla geleceğe taşıyan öncü: Hakan Yılmaz. Erişim tarihi: Kasım 2025, <https://kreaktivist.com.tr/kultur-kodlarini-dijital-sanatla-gelecege-tasiyan-oncu-hakan-yilmaz/>
- Kreaktivist. (2024, 12 Eylül). Hakan Yılmaz’dan Nakkaş Levni’ye dijital dokunuş. Erişim tarihi: Kasım 2025, <https://kreaktivist.com.tr/hakan-yilmaz-dan-nakkas-levniye-dijital-dokunus/>
- Kreaktivist. (2025, 7 Ocak). Hat sanatı ve dijital eserler bir arada: “Âdil-i Mutlak” sergisi. Erişim tarihi: Aralık 2025, <https://kreaktivist.com.tr/hat-sanati-ve-dijital-eserler-bir-arada-adil-i-mutlak-sergisi/>
- Kurtoğlu, S. ve Akengin, G. (2022). 15-16. yüzyıl Osmanlı dönemi minyatür sanatının incelenmesi ve disiplinler arası yaklaşımlarla güncel sanat pratiklerinde yorumlamaları. *21. Yüzyılda Eğitim ve Toplum*, 11(33), 601–619. <https://dergipark.org.tr/tr/pub/egitimvetoplum/article/1232419>
- Mazlum, H. (2024). Çağdaş sanat eğitiminde dijital teknolojinin rolü. *Uluslararası İnsan ve Sanat Araştırmaları Dergisi*, 9(4), 345–358. <http://dx.doi.org/10.5281/zenodo.14285500>
- Oyman, N. R. (2019). Bazı Anadolu kilim motiflerinin sembolik çözümlemesi. *Arış Dergisi*, (14), 4–22. <http://dx.doi.org/10.34242/akmbaris.2019.119>
- Öney, G. ve Çobanlı, Z. (2007). *Anadolu’da Türk devri çini ve seramik sanatı*. T.C. Kültür ve Turizm Bakanlığı Yayınları.
- Özkeçeci, İ. (2008). *Türk sanatında kompozisyon*. Yazıgen Yayınevi.
- Özkeçeci, İ. ve Özkeçeci, Ş. (2007). *Türk sanatında tezhip*. Seçil Ofset.
- Özşahin, A. [@abdullahozsahin]. (2025). *Döngü* [Instagram gönderisi]. Instagram. Erişim tarihi: Aralık 2025, <https://www.instagram.com/p/DE2JQLbi Nn/>
- Patton, M. Q. (2015). *Qualitative research & evaluation methods* (4th ed.). SAGE Publications.
- Sökmen, S. (2015). Bitlis Etnoğrafya Müzesinde bulunan düz dokumalar. *Arış Dergisi*, (11), 81–95. <http://dx.doi.org/10.34242/akmbaris.2019.69>

- Sungur, N. (1994). Sanat ve kimya bir arada: Ebru. *Bilim ve Teknik*, (316), 54–59.
- Tan, M. (2024). *Yeni medyanın sanata etkisi: Dijital sanat paradigmasında değişen sanat algısı ve sanatçıların bakış açısı* [Yüksek lisans tezi, İzmir Kâtip Çelebi Üniversitesi]. <https://hdl.handle.net/11469/4219>
- Taşatan, U. (2023). Geçmişten günümüze battal ebru. *Otuzyedi Sanat ve Tasarım Dergisi*, 2(2), 53–71.
- The Metropolitan Museum of Art. (t.y.-a). *Dish with "Cintamani" and tiger-stripe pattern (ca. 1575–90)* [Eser kaydı]. Erişim tarihi: Aralık 2025, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/444891>
- The Metropolitan Museum of Art. (t.y.-b). *Tile with Cintamani design (ca. 1560–70)* [Eser kaydı]. Erişim tarihi: Aralık 2025, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/823310>
- theolonius. (2016, 16 Aralık). Osmanlı'nın minyatür sanatını popüler kültür haline getiren çizlerden 18 eğlenceli çizim. *Onedio*. Erişim tarihi: Ekim 2025, <https://onedio.com/haber/osmanli-nin-minyatur-sanatini-populer-kultur-haline-getiren-cizlerden-18-eglenceli-cizim-745008>
- Tok, S. (2024). Sanatın dijital geleceği: Teknolojinin sanatı yeniden şekillendirmesi. İçinde T. Batu ve A. Metin (Ed.), *Dijitalleşen sanat: Plastik sanatlar* (ss. 95–114). Duvar Yayınları.
- Topsakal, E. (2023). *Patterns of İstanbul – No.1* [Film]. Erdem Topsakal. <https://www.topsakalerdem.com/films/patterns-of-istanbul-no-1>
- Yaman, B. ve Yavuz, Y. (2025). Renkli toprakların ebru sanatında boya olarak kullanımı. *Sanat ve Yorum*, (45), 139–147. <http://dx.doi.org/10.47571/sanatyorum.1496824>
- Yıldırım, A. ve Şimşek, H. (2021). *Sosyal bilimlerde nitel araştırma yöntemleri* (12. baskı). Seçkin Yayıncılık.
- Yılmaz, H. [@hakanyilmaz.io]. (2025, 23 Aralık). [Instagram gönderisi ekran görüntüsü]. Instagram. Erişim tarihi: Aralık 2025, <https://www.instagram.com/p/DPNv352iGel/>
- Yin, R. K. (2017). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.

İnternet Kaynakları

- URL-1: "Görsel 1: Boundaries, Memo Akten, 2024", <https://www.memo.tv/works/boundaries/> (Erişim Tarihi: 22.11.2025).

- URL-2: "Görsel 2: Muhammed Fatih Kara, Batman Padişah'tan İcazet Alırken", <https://onedio.com/haber/osmanli-nin-minyatur-sanatini-populer-kultur-haline-getiren-cizerden-18-eglencler-cizim-745008> (Erişim Tarihi: 22.11.2025).
- URL-3: "Görsel 3: Murat Palta, Classic Video Games in Miniature Style", <https://muratpalta.com/20202023/roz79ffnej45jiesgi088pnc0q5n0c> (Erişim Tarihi: 12.01.2026).
- URL-4: "Görsel 4: Erdem Topsakal, Patterns of İstanbul – No.1", <https://www.topsakalerdem.com/films/patterns-of-istanbul-no-1> (Erişim Tarihi: 22.01.2026).
- URL-5: "Görsel 5: Garip Ay Ebru Performance (Mapping) #shorts", <https://www.youtube.com/shorts/0qR06YCEIdI> (Erişim Tarihi: 22.01.2026).
- URL-6: "Görsel 6: Ebru Sanat Odası: Ebru Etkileşimli Dijital Sanat Deneyimi", <https://www.instagram.com/reels/CuClhSmIf1e> (Erişim Tarihi: 10.02.2026).
- URL-7: "Görsel 7: Hakan Yılmaz, Kültür Kodlarını Dijital Sanatla Geleceğe Taşıyan Öncü", <https://kreaktivist.com.tr/kultur-kodlarini-dijital-sanatla-gelecege-tasiyan-oncu-hakan-yilmaz/> (Erişim Tarihi: 15.02.2026).
- URL-8: "Görsel 8: Hakan Yılmaz'dan Nakkaş Levni'ye Dijital Dokunuş", <https://kreaktivist.com.tr/hakan-yilmaz-dan-nakkas-levniye-dijital-dokunus/> (Erişim Tarihi: 22.04.2026).
- URL-9: "Görsel 9: Selçuk Artut, Geometric Patterns with Creative Coding: Coding for the Arts", <https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-4842-9915-8> (Erişim Tarihi: 22.04.2026).
- URL-10: "Görsel 10: Abdullah Özşahin, Döngü", <https://www.instagram.com/p/DE2JQlbi Nn/> (Erişim Tarihi: 02.05.2025).
- URL-11: "Görsel 11: Âdil-i Mutlak Sergisi Çevrim İçi Kataloğu", <https://www.ketebe.org/adilimutlak/> (Erişim Tarihi: 10.05.2026).
- URL-12: "Görsel 12: Ahmed Said Kaplan, Tile", <https://www.ahmetsaid.info/Tile> (Erişim Tarihi: 03.04.2026).
- URL-13: "Görsel 14: Tile with Cintamani Design (ca. 1560–70)", <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/823310> (Erişim Tarihi: 21.05.2026).

- URL-14: "Görsel 16: Bulut Motifi", <https://meslek.meb.gov.tr/upload/dersmateryali/pdf/GTS2025GTSD0902.pdf> (Erişim Tarihi: 13.05.2026).
- URL-15: "Görsel 17: Dish with "Cintamani" and Tiger-Stripe Pattern (ca. 1575–90)", <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/444891> (Erişim Tarihi: 21.05.2026).
- URL-16: "Görsel 18 ve Görsel 21: Garip Ay, The "Ebru Interactive Screen", which I have been working on for a long time...", <https://www.instagram.com/p/CfKJzsZDpvg/> (Erişim Tarihi: 08.06.2026).
- URL-17: "Görsel 20: Ebru Sanatının Nasıl Yapıldığını Öğrenmek İster Misiniz?", <https://www.arkhesanat.com/ebru-sanatinin-nasil-yapildigini-ogrenmek-ister-misiniz/> (Erişim Tarihi: 12.06.2026).
- URL-18: "Görsel 23 ve Görsel 24: Badqode, Anatolian Motifs: AI Reinforced Interactive Digital Art Experience", <https://www.badqode.com/qode/anatolian-motifs> (Erişim Tarihi: 03.06.2026).

"COPE-Dergi Editörleri İçin Davranış Kuralları ve En İyi Uygulama İlkeleri" beyanları:

Etik Kurul Belgesi:	Bu çalışma için etik kurul onayı gerekmemektedir.
Çıkar Çatışması Beyanı:	Bu makalenin araştırması, yazarlığı veya yayınlanmasıyla ilgili olarak yazar/ların potansiyel bir çıkar çatışması yoktur.
Finansal Destek:	Bu çalışmanın araştırma ve yazım aşamasında herhangi kişi/kurum veya kuruluşlar tarafından finansal destek alınmadığı bildirilmiştir.
Katkı Oranı Beyanı:	%50-%50
Destek ve Teşekkür Beyanı:	
Sorumlu Yazar:	Elif Beyza POLAT
Çifte Kör Hakem Değerlendirmesi:	Dış-bağımsız
<i>The following statements are made in the framework of "COPE-Code of Conduct and Best Practices Guidelines for Journal Editors":</i>	
Ethics Committee Approval:	Ethics committee approval is not required for this article.
Declaration of Conflicting Interests:	No conflicts of interest were reported for this article.
Financial Support:	It has been reported that this study did not receive financial support from any person/institution or organization during the research and writing phase.
Author Contributions:	%50-%50
Statement of Support and Acknowledgment:	
Corresponding Author:	Elif Beyza POLAT
Double-Blind Peer Review:	External-independent